

Fúria o r.p.g

Criação de Personagem

Atributos:
Existem 3 atributos: Corpo, Mente e Alma. Os 3 começam em 1 e você tem 3 pontos para distribuir entre eles, limite máximo de 3.

Defesa:
Sua defesa e igual a 6 + seu atributo Corpo

Vida, Controle & Pericias:
Seus pontos de vida **(PV)** representam quanto sangue ainda tem dentro do seu corpo, quanta energia seu corpo ainda tem ou, em geral, quanto falta para você morrer.

Seus pontos de controle **(PC)** representam quanto sua fera está calma, quanto controle você tem sobre ela ou, em geral, quanto falta para você entrar em frenesi.

Quando faz um teste, antes de rolar os dados, pode gastar pontos de pericia **(PP)** para receber um bônus nesse teste igual a quantidade de PP gastos, o limite de PP que você pode gastar em um único teste e igual ao atributo relacionado. As pericias não tem atributos fixos, cada pericia tem uma quantidade de PP diferente que você distribui quando cria a ficha.
Por exemplo, você tem 4 PP para distribuir, digamos que coloca 2 PP em Misticidade e 2 em Influência, quando faz um teste que envolva misticidade, pode gastar 1 ponto de Misticidade para receber +1 nesse teste, ficando com só 1 ponto de Misticidade, você pode recuperar esse ponto depois.

Seus PV base são iguais ao seu atributo Corpo × 3, seus PC base são iguais ao seu atributo Alma × 3 e seus PP base são iguais a seu atributo Mente × 3 e você tem 10 pontos para distribuir entre PV, PC e PP.

A cada novo nível, você ganha PV igual a seu Corpo × 3, PC igual a sua Alma × 3 e PP igual a sua Mente × 3, e mas 5 pontos para distribuir.
Lista de pericias:

- Violência
- Vigor
- Misticidade
- Sobrevivência
- Percepção
- Vontade
- Atletismo
- Furtividade
- Influência
- Destreza

Rolagens

Role 1d12 e some o atributo relacionado, se o resultado for igual ou maior que a dificuldade do teste **(DT)**, você consegue o que queria.

Exemplos de DTs:
DT 4 • muito fácil (não precisa de um teste)
DT 6 • fácil
DT 8 • médio
DT 10 • difícil
DT 12 • muito difícil
DT 14 • extremo
DT 16+ • quase impossível

Combate

Faça um teste de Corpo (a DT e a defesa do alvo). Se for bem-sucedido, causa o dano do ataque:

- Ataques desarmados causam 1d4 de dano.
- Ataques com armas improvisadas (cadeira, faca de cozinha etc.) causam 1d6 de dano.
- Ataques com armas brancas causam 1d8 de dano.
- E ataques com armas de fogo causam 1d10 de dano.

uma vez por rodada, quando você é alvo de um ataque, pode escolher diminuir sua defesa em 3 ate o final da rodada. Se fizer isso, pode contra-atacar caso o ataque erre.
Ataques com armas de fogo e com algumas armas brancas e improvisadas podem atingir alvos distantes, mas a defesa do alvo aumenta em +1 para cada metro entre você e ele.

Descanso

Em descansos, você pode recuperar uma quantidade de d4 igual ao número de horas que o descanso durou × o seu nível, entre PV, PC e PP. Por exemplo, um personagem de nível 3 que descansou por 2h pode distribuir 6d4; ele escolheu recuperar 2d4 PV, 3d4 PC e 1d4 PP.
Se você dormir uma noite inteira (no mínimo 6h) recupera todos os seus PV, PC e PP

Morte & Frenesi

Quando seus PV são reduzidos a 0, você deve realizar um teste de Corpo DT 8 + 2 por cada fez que foi reduzido a 0 PV no mesmo dia. Se tiver sucesso, recupera 1d4 PV; se falhar, morre, caso aja um outro personagem por perto, ele pode gastar uma ação para te ajudar, fazendo um teste de Mente com a mesma DT, caso você e / ou o aliado passem, você recupera 2d4PV,

Quando seus PC são reduzidos a 0, você deve realizar um teste de Alma DT 10 + 2 por cada fez que foi reduzido a 0 PC no mesmo dia. Se tiver sucesso, recupera 1d4 PC; se falhar, você entra em frenesi.
O mestre poderá controlar seu personagem até você retomar o controle. Ao entrar em frenesi, você recebe +10 PV máximos e atuais e o dano de seus ataques desarmados muda para 1d12+7. Além disso, a habilidade Instinto não consome mais PC. No dia seguinte, você acorda com 2d6 PC.
Role 1d6; se o resultado for 1, você foi avistado. Dependendo do lugar onde entrou em frenesi, essa margem pode aumentar; se estiver em uma cidade grande, a margem é 3 ou 4, por exemplo.

Progressão & Habilidades

Nível 01 • Instinto
Nível 02 •
Nível 03 • Traço da fera
Nível 04 • Aumento de atributo
Nível 05 • 25% Controlado
Nível 06 • Poder e maldição de lobisomem
Nível 07 •
Nível 08 • Traço da fera
Nível 09 • Aumento de atributo
Nível 10 • 50% Controlado
Nível 11 • Poder e maldição de lobisomem
Nível 12 •
Nível 13 • Traço da fera
Nível 14 • Aumento de atributo
Nível 15 • 75% Controlado
Nível 16 • Poder e maldição de lobisomem
Nível 17 •
Nível 18 • Traço da fera
Nível 19 • Aumento de atributo
Nível 20 • 100% Controlado

Instinto: Uma vez por rodada, ao fazer um teste, você pode somar +1d4 a rolagem, mas perde PC igual ao resultado do d4. Em Nível 06 você pode aumentar esse dado para 1d6, em Nível 12 para 1d8 e em Nível 18 para 1d10. (Essa habilidade não pode ser usada em testes de Alma para evitar perca de PC)
Poder e maldição de lobisomem: Escolha um poder e uma maldição.
Traço da fera: Escolha um traço da fera.
Aumento de atributo: Um atributo à sua escolha aumenta em 1, com limite de 4. isso não aumenta PV, PC e PP retroativamente, mas aumenta nesse e nos próximos níveis
25% Controlado: *Você se transforma o suficiente para usar suas capacidades sobre-humanas, mas não o suficiente para perder o controle.* Para entrar nessa forma, você sacrifica 2 PC e, para se manter nessa forma, você sacrifica 1 PC por rodada. Você recebe +5 PV máximos e atuais, e o dano de seus ataques desarmados muda para 1d6+1.
50% Controlado: *Você consegue se transformar em uma forma meio a meio, com mais força ainda.* Para entrar nessa forma, você sacrifica 3 PC e, para se manter, sacrifica 2 PC por rodada. Você recebe +7 PV máximos e atuais e o dano de seus ataques desarmados muda para 1d8+3. Além disso, o PC perdido pela habilidade Instinto diminui em 3. Quando ganha essa habilidade, o custo de ativação da habilidade 25% Controlado diminui em -1.

75% Controlado: *Você tem controle quase absoluto sobre sua transformação.*
Para entrar nessa forma, você sacrifica 4 PC e, para se manter, sacrifica 2 PC por rodada. Você recebe +10 PV máximos e atuais e o dano de seus ataques desarmados muda para 1d10+5. Além disso, o PC perdido pela habilidade Instinto diminui em -5.
Quando ganha essa habilidade, o custo de ativação e contínuo das habilidades 25% Controlado e 50% Controlado diminuem em -1.

100% Controlado: *Você finalmente tem total controle sobre sua transformação.*
Para entrar nessa forma, você sacrifica 5 PC e, para se manter, sacrifica 3 PC por rodada. Você recebe +10 PV máximos e atuais e o dano de seus ataques desarmados muda para 1d12+7. Além disso, o PC perdido pela habilidade Instinto diminui em -7.
Quando ganha essa habilidade, o custo de ativação e contínuo das habilidades 25% Controlado, 50% Controlado e 75% Controlado diminuem em -1.

Maldiçoes de lobisomem:

Fome selvagem: Você agora não pode mais comer comida processada ou assada, somente carne crua, de preferência recém abatida.
Aura predadora: Os animais reagem com desconfiança ou agressividade a sua presença estranha.

Mais no futuro...

Poderes de Lobisomem:

Instintos Ampliados: Você possui um sexto sentido notável. 1 vez por cena, quando gasta 1 ponto de Percepção, em vez de ganhar +1 no teste, passa automaticamente.

Idioma Lunar: A lua revela os segredos de sua linguagem a você. Você pode sacrificar 3 PC para tentar decifrar um texto em língua de lobo. Realize um teste de Mente DT 10.

Instinto Assassino: Você aproveita brechas na defesa do alvo antes de sequer percebe-las. Quando falha em um teste de ataque, se o resultado for um numero par, você pode sacrificar 1 PC para refazer o teste.

Traços da Fera & Alinhamentos:

O seu alinhamento representa como você vê e lida com sua fúria. Os traços da fera são as características de como sua fúria se manifesta, quase como uma "Personalidade", juntos representam toda sua relação com a fera.

Alinhamento:

Abraçar a Fera: A licantropia é sua nova natureza. Você É uma fera, por que tentaria fingir ser algo que não e?
Você perde 2 PC quando desagrada a fera e ganha 2 PC quando a agrada.

Aceitar a Fera: A licantropia amplifica seus instintos naturais, a sua fera são só seus instintos, sem nenhum filtro ou pudor.
Você perde 1 PC quando desagrada a fera e ganha 1 PC quando a agrada.

Rejeitar a Fera: A licantropia distorce seus instintos naturais, a sua fera e uma versão sua sem controle ou racionalidade
Você ganha 1 PC quando desagrada a fera e perde 1 PC quando a agrada.

Conter a fera: A licantropia é uma doença, uma maldição ou ate mesmo um demônio, você tem que a dominar antes que ela te domine.
Você ganha 2 PC quando desagrada a fera e perde 2 PC quando a agrada.

Traços da Fera:

Voraz: Sua fúria se manifesta como uma fome incontrolável,
Você precisa comer a cada hora para agradar a fera.
Se você não comer por 3 hora seguidas você desagrada a fera.

Mais no futuro...

A Lua



Ninguém sabe a origem da licantropia, mas desde que os lobos lembram, a lua tem uma ligação com sua natureza e influência direta na fúria dos licantropos. O ciclo da lua dura cerca de 29,5 dias e a lua cheia dura cerca de 7 a 8 dias, mas o ápice da lua cheia dura cerca de 3 dias. Na lua cheia, você deve realizar um teste de Alma DT 8 por hora, se falhar perde 1d6 PC. além disso, toda vez que você perde PC, essa perda é multiplicada por 2, no ápice da lua cheia, você deve realizar um teste de Alma DT 10 por hora, se falhar, perde 2d6 PC. além disso, toda vez que você perde PC, essa perda é multiplicada por 3. As multiplicação é feita antes de qualquer redução. uma vez por dia você pode fazer um teste de alma DT 10 para saber a fase da lua atual e DT 12 para, além disso, quando dias faltam para ela acabar, mesmo sem poder ver o céu.