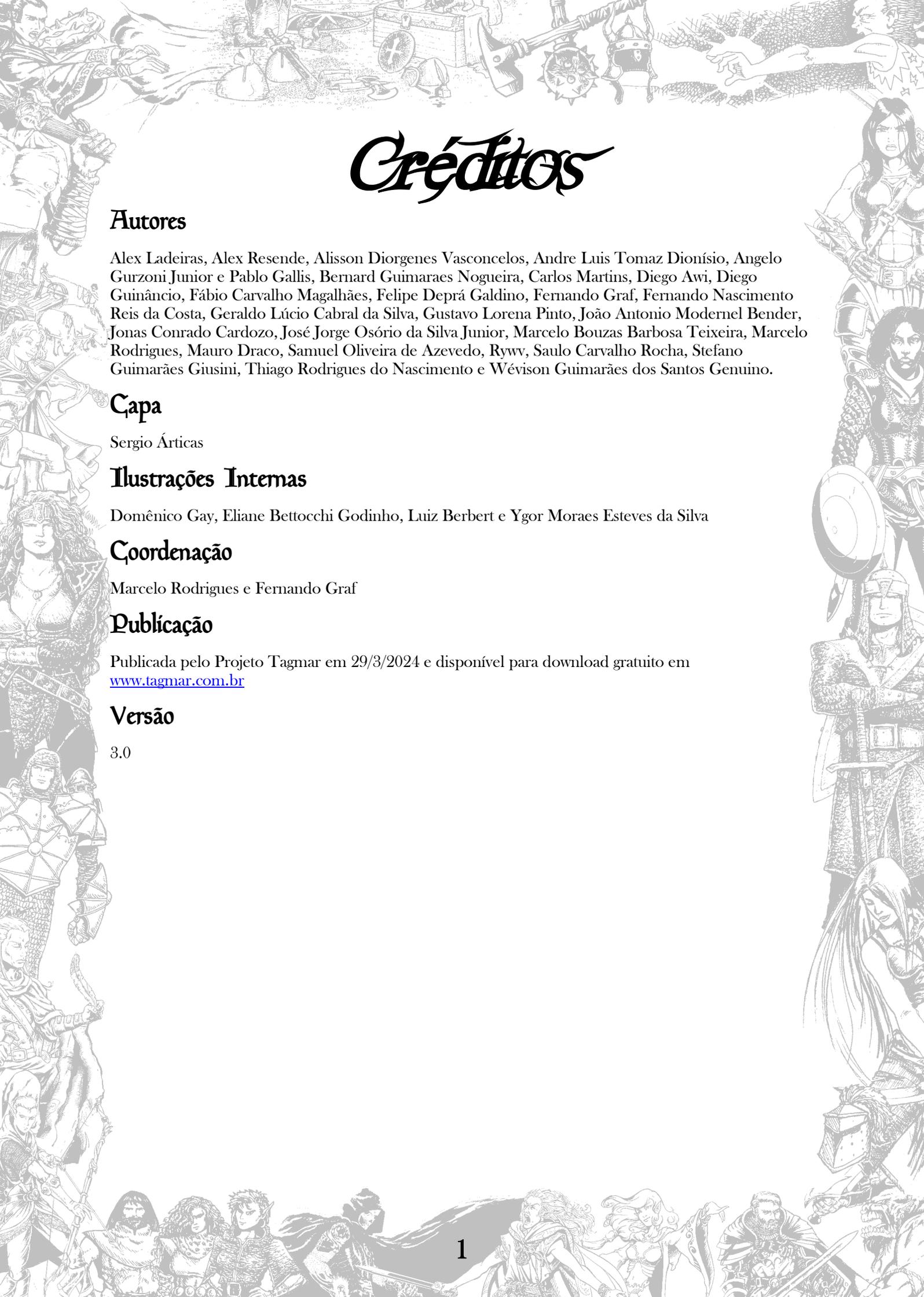


# RPG HAMMER



*Guia Rápido de  
Criação de Personagens*



# Créditos

## Autores

Alex Ladeiras, Alex Resende, Alisson Diorgenes Vasconcelos, Andre Luis Tomaz Dionísio, Angelo Gurzoni Junior e Pablo Gallis, Bernard Guimaraes Nogueira, Carlos Martins, Diego Awi, Diego Guinâncio, Fábio Carvalho Magalhães, Felipe Deprá Galdino, Fernando Graf, Fernando Nascimento Reis da Costa, Geraldo Lúcio Cabral da Silva, Gustavo Lorena Pinto, João Antonio Modernel Bender, Jonas Conrado Cardozo, José Jorge Osório da Silva Junior, Marcelo Bouzas Barbosa Teixeira, Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Samuel Oliveira de Azevedo, Rywv, Saulo Carvalho Rocha, Stefano Guimarães Giusini, Thiago Rodrigues do Nascimento e Wévison Guimarães dos Santos Genuino.

## Capa

Sergio Árticas

## Ilustrações Internas

Domênico Gay, Eliane Bettocchi Godinho, Luiz Berbert e Ygor Moraes Esteves da Silva

## Coordenação

Marcelo Rodrigues e Fernando Graf

## Publicação

Publicada pelo Projeto Tagmar em 29/3/2024 e disponível para download gratuito em [www.tagmar.com.br](http://www.tagmar.com.br)

## Versão

3.0

# Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro “Tagmar – RPG de Aventura Medieval” © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

## Você pode:

- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

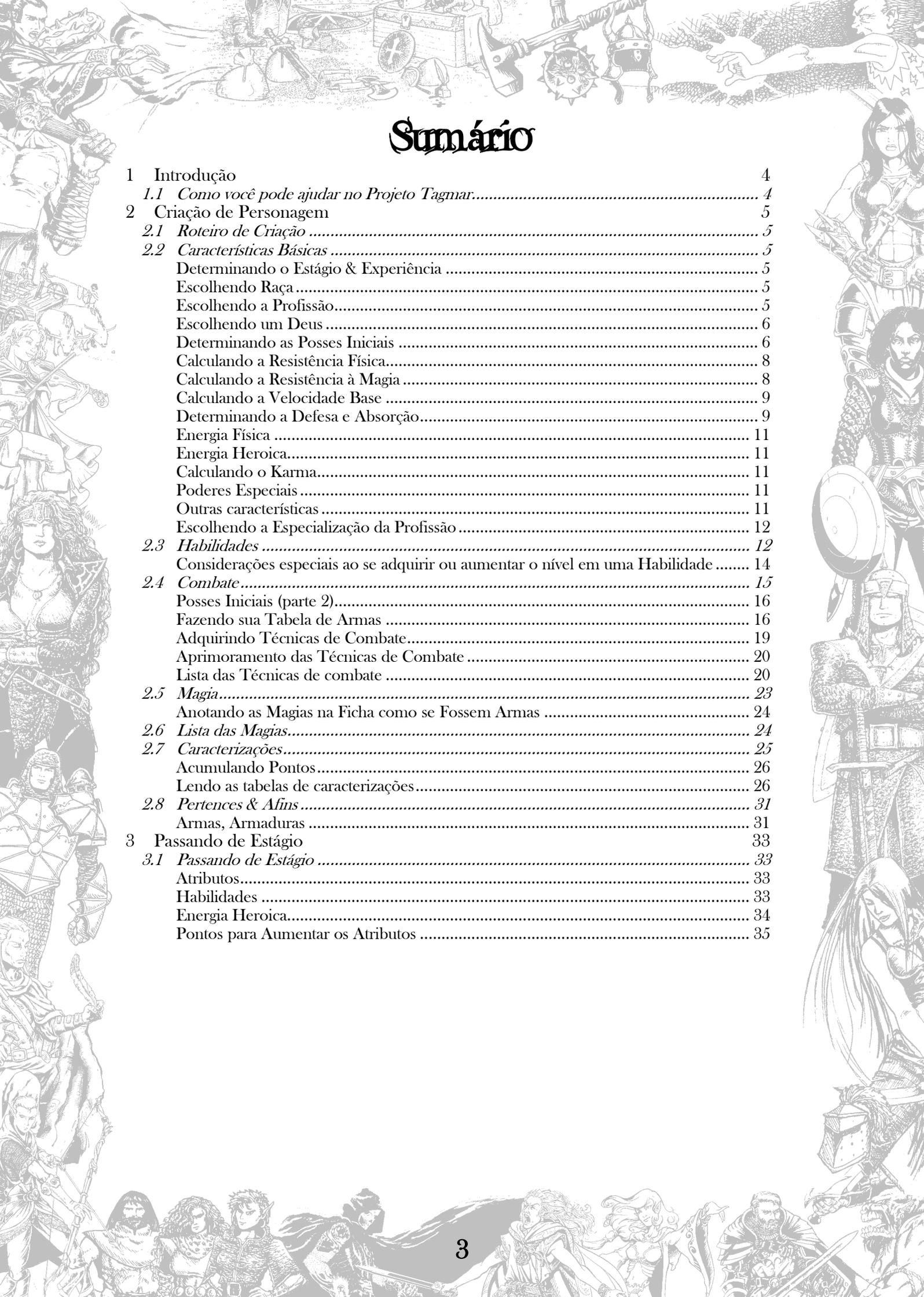


## Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença:** Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site [www.tagmar.com.br](http://www.tagmar.com.br) nas seguintes condições:
  1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
  2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
  3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
  4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;
  5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
  6. Todos os demais termos da licença creative commons “Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil” deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



# Sumário

1	Introdução	4
1.1	<i>Como você pode ajudar no Projeto Tagmar</i>	4
2	Criação de Personagem	5
2.1	<i>Roteiro de Criação</i>	5
2.2	<i>Características Básicas</i>	5
	Determinando o Estágio & Experiência	5
	Escolhendo Raça	5
	Escolhendo a Profissão	5
	Escolhendo um Deus	6
	Determinando as Posses Iniciais	6
	Calculando a Resistência Física	8
	Calculando a Resistência à Magia	8
	Calculando a Velocidade Base	9
	Determinando a Defesa e Absorção	9
	Energia Física	11
	Energia Heroica	11
	Calculando o Karma	11
	Poderes Especiais	11
	Outras características	11
	Escolhendo a Especialização da Profissão	12
2.3	<i>Habilidades</i>	12
	Considerações especiais ao se adquirir ou aumentar o nível em uma Habilidade	14
2.4	<i>Combate</i>	15
	Posses Iniciais (parte 2)	16
	Fazendo sua Tabela de Armas	16
	Adquirindo Técnicas de Combate	19
	Aprimoramento das Técnicas de Combate	20
	Lista das Técnicas de combate	20
2.5	<i>Magia</i>	23
	Anotando as Magias na Ficha como se Fossem Armas	24
2.6	<i>Lista das Magias</i>	24
2.7	<i>Caracterizações</i>	25
	Acumulando Pontos	26
	Lendo as tabelas de caracterizações	26
2.8	<i>Pertences &amp; Afins</i>	31
	Armas, Armaduras	31
3	Passando de Estágio	33
3.1	<i>Passando de Estágio</i>	33
	Atributos	33
	Habilidades	33
	Energia Heroica	34
	Pontos para Aumentar os Atributos	35

# 1 Introdução

Esse guia tem o intuito de auxiliar o jogador na criação de seus personagens de forma mais ágil e prática, encontrando aqui as tabelas e informações pertinentes ao preenchimento da ficha de jogador, basicamente todas as mecânicas e tudo que seria necessário para a construção do personagem do jogador. Para encontrar as descrições das Regras, Habilidades, Técnicas e outros, estarão acessíveis no Manual de Regras.

## 1.1 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar

O Projeto Tagmar é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

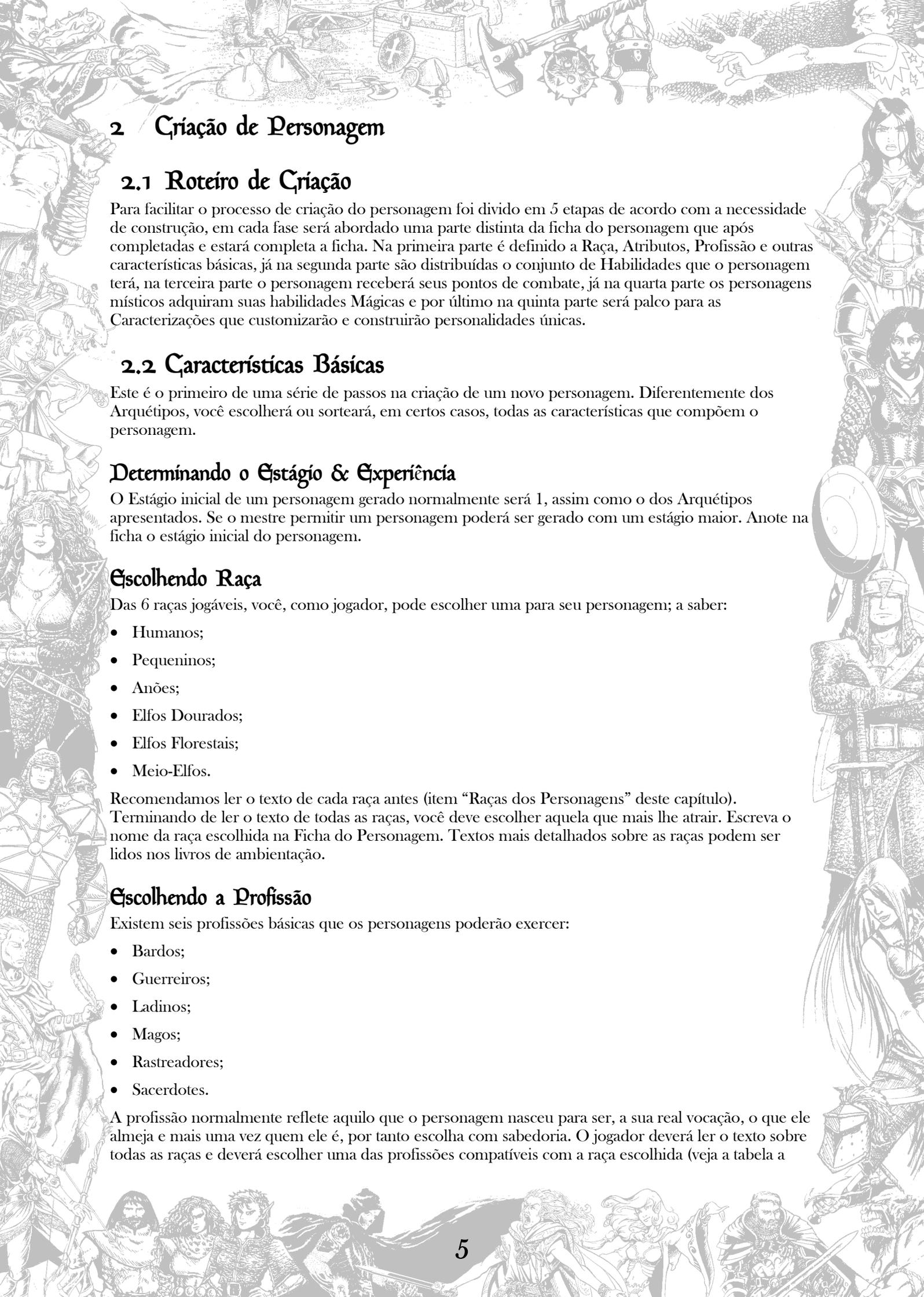
**Mensagem:** se você tem sugestões/este livro ou para algum outro livro Tagmar, mande uma mensagem p: Para isto acesse:

<http://Tagmar.com.br/Contato>

**Participe do Projeto:** se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em:

<http://Tagmar.com.br/Participar>





## 2 Criação de Personagem

### 2.1 Roteiro de Criação

Para facilitar o processo de criação do personagem foi dividido em 5 etapas de acordo com a necessidade de construção, em cada fase será abordado uma parte distinta da ficha do personagem que após completadas e estará completa a ficha. Na primeira parte é definido a Raça, Atributos, Profissão e outras características básicas, já na segunda parte são distribuídas o conjunto de Habilidades que o personagem terá, na terceira parte o personagem receberá seus pontos de combate, já na quarta parte os personagens místicos adquiram suas habilidades Mágicas e por último na quinta parte será palco para as Caracterizações que customizarão e construirão personalidades únicas.

### 2.2 Características Básicas

Este é o primeiro de uma série de passos na criação de um novo personagem. Diferentemente dos Arquétipos, você escolherá ou sorteará, em certos casos, todas as características que compõem o personagem.

#### Determinando o Estágio & Experiência

O Estágio inicial de um personagem gerado normalmente será 1, assim como o dos Arquétipos apresentados. Se o mestre permitir um personagem poderá ser gerado com um estágio maior. Anote na ficha o estágio inicial do personagem.

#### Escolhendo Raça

Das 6 raças jogáveis, você, como jogador, pode escolher uma para seu personagem; a saber:

- Humanos;
- Pequeninos;
- Anões;
- Elfos Dourados;
- Elfos Florestais;
- Meio-Elfos.

Recomendamos ler o texto de cada raça antes (item “Raças dos Personagens” deste capítulo). Terminando de ler o texto de todas as raças, você deve escolher aquela que mais lhe atrair. Escreva o nome da raça escolhida na Ficha do Personagem. Textos mais detalhados sobre as raças podem ser lidos nos livros de ambientação.

#### Escolhendo a Profissão

Existem seis profissões básicas que os personagens poderão exercer:

- Bardos;
- Guerreiros;
- Ladinos;
- Magos;
- Rastreadores;
- Sacerdotes.

A profissão normalmente reflete aquilo que o personagem nasceu para ser, a sua real vocação, o que ele almeja e mais uma vez quem ele é, por tanto escolha com sabedoria. O jogador deverá ler o texto sobre todas as raças e deverá escolher uma das profissões compatíveis com a raça escolhida (veja a tabela a

seguir), e então anotá-la na Ficha do Personagem, no local indicado "Profissão". Após a conclusão da ficha não se pode mais mudar de profissão.

Deve-se frisar que certas profissões não são compatíveis com a raça escolhida. Assim, não serão aceitos personagens cuja raça e profissão não combinarem. Isto pode ser verificado na tabela a seguir.

Profissões	Humano	Meio-Elfos	Elfos Florestais	Elfos Dourados	Anões	Pequenos
Guerreiro	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Ladino	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Sacerdote	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Mago	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não
Rastreador	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não
Bardo	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim

## Escolhendo um Deus

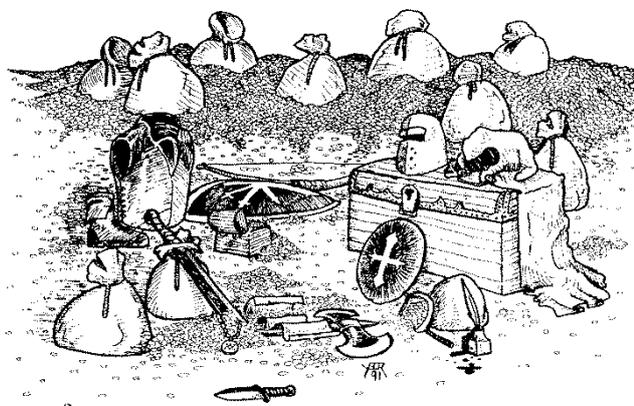
O jogador deverá escolher agora o deus patrono de seu personagem, consultando a lista a seguir.

Deus	Esfere de Atuação
Blator	Guerra, conflito.
Cambu	Diplomacia, comércio, inter-relações.
Crezir	Fúria, matança, prazer da luta.
Crizagom	Honra, estratégia, bravura.
Cruine	Morte, protetor das almas, reencarnação.
Ganis	Água, mar.
Lena	Prazer erótico e prazer no trabalho.
Liris	Colheita.
Maira mon	Natureza em aspecto mineral.
Maira nil	Natureza em aspecto animal.
Maira vet	Natureza em aspecto vegetal.
Palier	Conhecimento, magia.
Parom	Artífices.
Plandis	Paixão cega, loucura, inconsequência.
Quiris	Plantio.
Selimon	Paz, amor.
Sevides	Agricultura, fertilidade.

A escolha de um deus não é obrigatória, a não ser para os Sacerdotes, que devem seguir os mandamentos da divindade escolhida sob pena de cometer heresia e atrair a cólera divina. Para maiores detalhes sobre os deuses de Tagmar, consulte o Livro dos Deuses.

## Determinando as Posses Iniciais

Cada personagem começará suas aventuras com uma determinada lista de equipamentos, de acordo com sua profissão, conforme a tabela a seguir. Anote estes itens no campo "Pertences E Afins" da ficha do personagem.



Profissões	Equipamentos
Bardo	Roupa comum, calçado comum, cinto, mochila de couro, cantil, lanterna a óleo, capa, par de botas, chapéu, instrumento musical, uma arma de dano máximo 12 e 15 M.P.
Guerreiro	Roupa comum, botas, mochila de couro, cantil, cinto, armadura de couro leve, escudo pequeno, uma arma de dano máximo 16 e 15 M.P.
Ladino	Roupa comum, calçado comum, mochila de couro, escudo pequeno, navalha, 10 pitões para alpinismo, manto com capuz, 20 metros de corda, uma arma de dano máximo 12 e 15 M.P.
Mago	Roupa comum, calçado comum, mochila de couro, manto com capuz, cinto, pedreiras, mochila de couro, pena e tinta, pergaminho, uma arma de dano máximo 8 e 15 M.P.
Rastreador	Roupa comum, mochila de couro, armadura couro leve, cinto, pedreiras, capa, par de luvas, par de botas, uma arma de dano máximo 16 e 15 M.P.
Sacerdote	Roupa comum, calçado comum ou botas, mochila de couro, símbolo sagrado de ferro, água abençoada, manto com capuz, cinto, pedreiras, uma arma de dano máximo 16 e 15 M.P.

OBS: opcionalmente, o jogador em vez de pegar os equipamentos da lista, pode pegar a arma que está na lista e 20 M.P. devendo, neste caso, fazer a sua própria compra de equipamentos.

## Definindo os Atributos

Após ter visto a raça e a profissão do personagem, o jogador deverá entender o significado dos Atributos Principais. Cada um dos 7 Atributos (Agilidade, Aura, Carisma, Físico, Força, Intelecto) define uma parte do personagem, fazendo-o mais ou menos capaz em certos campos. Um personagem forte terá maior capacidade de combate, assim como um personagem com Carisma alto terá mais facilidade em convencer as pessoas etc.

Atributo	Anão	Elfo Dourado	Elfo Floresta	Humano	Meio Elfo	Pequenino
Agilidade	-1	1	1	0	1	2
Aura	0	2	1	0	0	0
Carisma	0	0	0	0	1	1
Físico	2	-1	-1	0	0	1
Força	1	-1	-1	0	0	-2
Intelecto	0	1	0	0	0	0
Percepção	0	0	2	0	0	1

Para definir os sete atributos você deve consultar a tabela acima e deve copiar os ajustes da raça para um papel a parte. Depois e deve escolher entre um dos dois métodos existentes para definir os atributos apresentados nos dois tópicos a seguir.

## Definição dos Atributos por Pontos

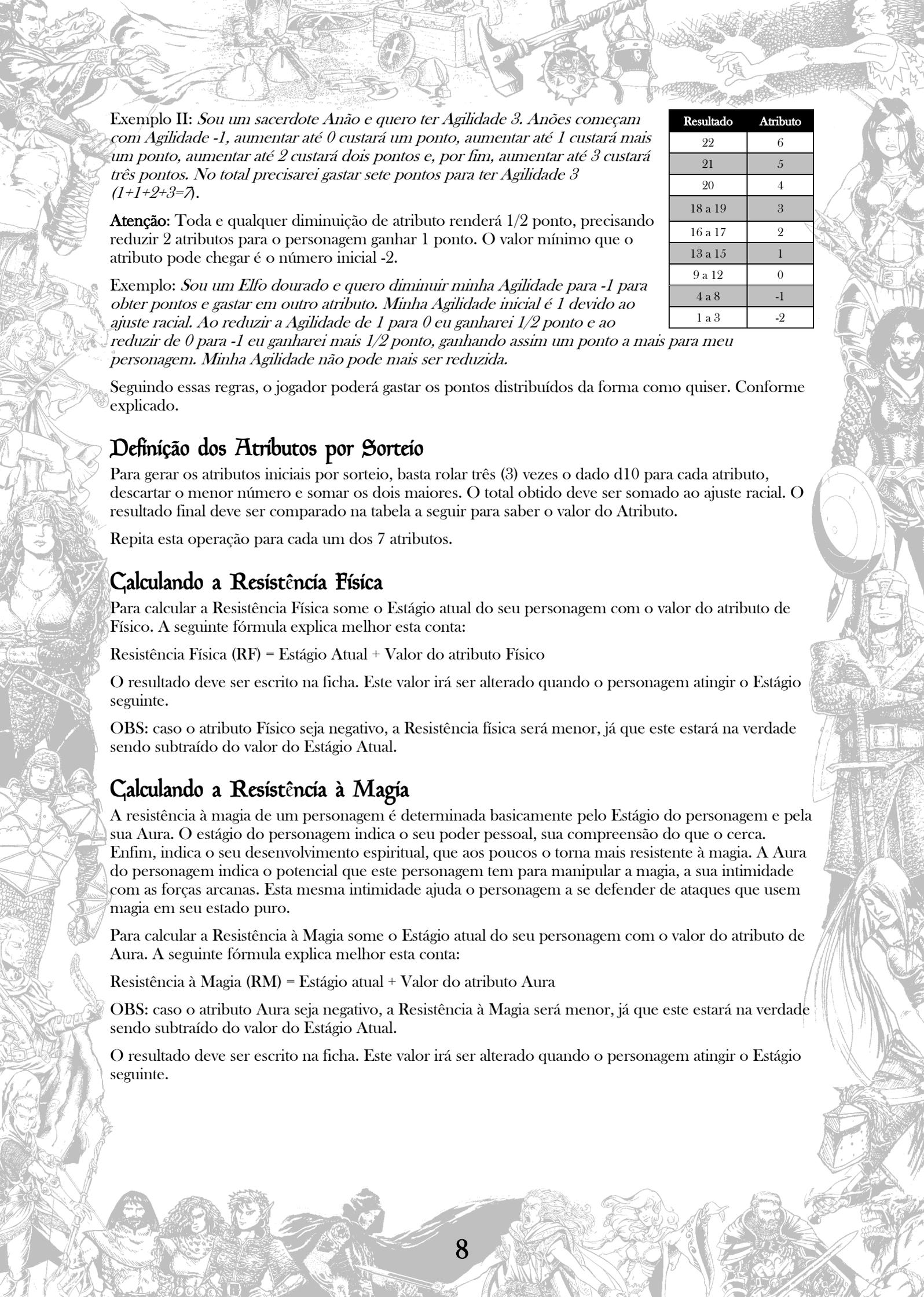
O jogador receberá **15 pontos** para gastar nos 7 atributos (Agilidade, Aura, Carisma, Físico, Força, Intelecto e Percepção). Se o personagem for humano receberá um 1 ponto livre extra, que na prática faz o humano ter **16 pontos** para gastar. Todos devem respeitar o seguinte procedimento:

Todos os atributos começarão com 0, mais o ajuste racial. A partir daí surgirão os números iniciais. Assim, um Humano começará com todos os atributos 0, enquanto um Anão, por exemplo, começará com +1 em Força, +2 em Físico e -1 em Agilidade. Isso vale para todas as outras raças. Esses são os números iniciais.

O nível máximo que o atributo pode receber é o número inicial +4. O atributo de um Humano pode chegar no máximo a 4, enquanto o de um Anão, por exemplo, pode chegar a 5 em Força, 6 em Físico, mas somente 3 em Agilidade. A mesma regra se aplica às outras raças.

Para se aumentar o valor inicial do atributo, basta gastar uma quantidade de pontos igual a cada atributo aumentado. A exceção é o aumento de atributos negativos que sempre custam 1 ponto.

*Exemplo I: Sou um Guerreiro Humano e quero ter Força 3; quantos pontos serão necessários? Começando por 0, o número inicial, temos que aumentar até 1 custará um ponto, aumentar até 2 custará dois pontos e, por fim, aumentar até 3 custará três pontos. No total precisarei gastar seis pontos para ter Força 3 (1+2+3=6);*



**Exemplo II:** *Sou um sacerdote Anão e quero ter Agilidade 3. Anões começam com Agilidade -1, aumentar até 0 custará um ponto, aumentar até 1 custará mais um ponto, aumentar até 2 custará dois pontos e, por fim, aumentar até 3 custará três pontos. No total precisarei gastar sete pontos para ter Agilidade 3 (1+1+2+3=7).*

**Atenção:** Toda e qualquer diminuição de atributo renderá 1/2 ponto, precisando reduzir 2 atributos para o personagem ganhar 1 ponto. O valor mínimo que o atributo pode chegar é o número inicial -2.

**Exemplo:** *Sou um Elfo dourado e quero diminuir minha Agilidade para -1 para obter pontos e gastar em outro atributo. Minha Agilidade inicial é 1 devido ao ajuste racial. Ao reduzir a Agilidade de 1 para 0 eu ganharei 1/2 ponto e ao reduzir de 0 para -1 eu ganharei mais 1/2 ponto, ganhando assim um ponto a mais para meu personagem. Minha Agilidade não pode mais ser reduzida.*

Seguindo essas regras, o jogador poderá gastar os pontos distribuídos da forma como quiser. Conforme explicado.

Resultado	Atributo
22	6
21	5
20	4
18 a 19	3
16 a 17	2
13 a 15	1
9 a 12	0
4 a 8	-1
1 a 3	-2

## Definição dos Atributos por Sorteio

Para gerar os atributos iniciais por sorteio, basta rolar três (3) vezes o dado d10 para cada atributo, descartar o menor número e somar os dois maiores. O total obtido deve ser somado ao ajuste racial. O resultado final deve ser comparado na tabela a seguir para saber o valor do Atributo.

Repita esta operação para cada um dos 7 atributos.

## Calculando a Resistência Física

Para calcular a Resistência Física some o Estágio atual do seu personagem com o valor do atributo de Físico. A seguinte fórmula explica melhor esta conta:

**Resistência Física (RF) = Estágio Atual + Valor do atributo Físico**

O resultado deve ser escrito na ficha. Este valor irá ser alterado quando o personagem atingir o Estágio seguinte.

**OBS:** caso o atributo Físico seja negativo, a Resistência física será menor, já que este estará na verdade sendo subtraído do valor do Estágio Atual.

## Calculando a Resistência à Magia

A resistência à magia de um personagem é determinada basicamente pelo Estágio do personagem e pela sua Aura. O estágio do personagem indica o seu poder pessoal, sua compreensão do que o cerca. Enfim, indica o seu desenvolvimento espiritual, que aos poucos o torna mais resistente à magia. A Aura do personagem indica o potencial que este personagem tem para manipular a magia, a sua intimidade com as forças arcanas. Esta mesma intimidade ajuda o personagem a se defender de ataques que usem magia em seu estado puro.

Para calcular a Resistência à Magia some o Estágio atual do seu personagem com o valor do atributo de Aura. A seguinte fórmula explica melhor esta conta:

**Resistência à Magia (RM) = Estágio atual + Valor do atributo Aura**

**OBS:** caso o atributo Aura seja negativo, a Resistência à Magia será menor, já que este estará na verdade sendo subtraído do valor do Estágio Atual.

O resultado deve ser escrito na ficha. Este valor irá ser alterado quando o personagem atingir o Estágio seguinte.

## Calculando a Velocidade Base

Ao criar o seu personagem você deve determinar a sua velocidade base de movimentação. Consulte a tabela a seguir a velocidade determinada de acordo com a raça do personagem e some o valor do atributo Físico. A seguinte fórmula explica melhor esta conta:

Velocidade Base (VB) = Velocidade da Raça + Valor do Atributo Físico

Anote na ficha do personagem o valor da Velocidade Base.

OBS: caso o atributo Físico seja negativo, a Velocidade Base será menor, já que este estará na verdade sendo subtraído do valor da Velocidade da Raça.

Raça	Velocidade da Raça
Anão	16
Elfo Dourado	18
Elfo Florestal	18
Humano	20
Meio-Elfo	17
Pequenino	14

## Determinando a Defesa e Absorção

Existem três **Tipos de Defesas**: Leves, Médias e Pesadas. Consulta-se a tabela a seguir e de acordo com armadura usada, deve-se anotar na Ficha do Personagem o tipo da armadura, só que de uma forma abreviada: “L” para leves, “M” para médias, e “P” para pesadas. Ao lado da abreviatura deve-se colocar o **Valor da Defesa**.

Para calcular o **Valor da Defesa**, basta somar a parte numérica da **Defesa Base** da armadura que o personagem estiver usando (ver tabela a seguir) com seu valor do atributo Agilidade. Soma-se ainda +1 de defesa se o personagem estiver usando um escudo Pequeno ou Grande e +2 se estiver usando escudo Torre. Deve-se somar também qualquer bônus referente a algum objeto mágico que dê bônus na defesa.

Equipamentos de Defesa	Defesa Base	Absorção	Físico Mínimo	Força Mínima	P	A	E	M	H
Nada	L0	0	---	---	---	---	---	---	---
Couro Leve	L1	+8	-2	---	---	---	---	---	---
Couro Rígido	L2	+12	-1	---	---	---	---	---	---
Cota de Malha Parcial	M1	+18	0	---	---	---	---	---	---
Cota de Malha Completa	M2	+22	0	---	---	---	---	---	---
Couraçã Parcial	P1	+28	1	---	---	---	---	---	---
Couraçã Completa	P2	+32	1	---	---	---	---	---	---
Escudo Pequeno	+1	+4	---	-1	1 m	1 m	1 m	1 m	1 m
Escudo Grande	+1	+8	---	0	2 m	1 m	1 m	1 m	1 m
Escudo Torre	+2	+12	---	1	X	1 m	1 m	1 m	1 m
Elmo Aberto	---	+2	---	---	---	---	---	---	---
Elmo Fechado	---	+4	---	---	---	---	---	---	---

O total obtido é chamado de **Defesa Ativa** e deve ser anotado na ficha do personagem (ao lado direito da abreviatura do Tipo de Armadura).

Ao lado da Defesa Ativa, deve-se anotar a **Defesa Passiva** que não considera o ajuste de Agilidade nem quaisquer bônus relacionados ao uso de escudo. A defesa passiva deve ser usada quando o personagem não pode se defender de um ataque, seja por estar inconsciente, ter recebido um ataque de surpresa ou estar em uma posição que não permita se defender, como por exemplo estar pendurado em um penhasco.

OBS: Caso o valor do atributo Agilidade do personagem seja negativo ele deve ser considerado como zero (0)

Depois de calcular a Defesa, deve-se calcular a Absorção que os equipamentos de defesa propiciam ao personagem. Primeiro veja qual a Absorção da armadura na tabela anterior. Na ficha do personagem anote ao lado de cada equipamento de defesa qual a absorção que cada um deles concede. Esta informação será usada para o cálculo da Energia Física (EF).

**Atenção:** Na tabela de Equipamentos de Defesa as colunas **Físico Mínimo** e **Força Mínima** indicam qual o valor mínimo nestes atributos para que o equipamento possa ser usado.



Couro Leve

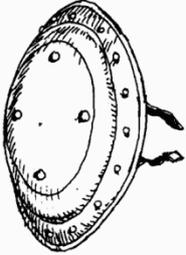


Couro Rígido



Cota de Malha Parcial

Escudo Pequeno



Escudo Grande



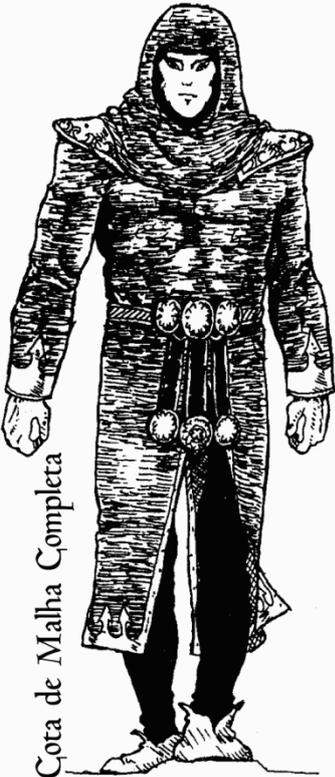
Escudo Torre



Elmo Aberto



Elmo Fechado



Cota de Malha Completa



Couraçã Parcial



Couraçã Completa

## Energia Física

Para calcular a Energia Física (EF) devem-se somar os atributos **Força** e o **Físico** do personagem com a **EF Básica** da Raça conforme a tabela a seguir.

Exemplo: *Um Humano com Força 3 e Físico 2 tem EF 22 (17+3+2=22). Outro Humano com Força 0 e Físico -1 teria EF 16 (17+0-1=16).*

Se o personagem estiver usando armaduras e/ou escudo e/ou elmo, some também a absorção dada por cada um. Se ele possuir algum item mágico que conceda bônus na absorção este também deve ser somado. Após somar escreva o resultado na ficha do personagem no espaço **Energia Física**. Este passa a ser o valor da EF quando o personagem estiver utilizando seus equipamentos de defesa.

Raça	EF Básica
Anão	15
Elfo Dourado	13
Elfo Florestal	14
Humano	17
Meio-Elfo	15
Pequenino	11

## Energia Heroica

Para o jogador que estiver criando um personagem novo ou modificando um antigo é muito importante descobrir a Energia Heroica.

No primeiro estágio a Energia Heroica é determinada pela soma do Atributo Físico com o valor consultado na tabela a seguir, de acordo com a profissão. Anote o valor na ficha do personagem.

Para os demais estágios deve-se consultar o capítulo de Evolução do Personagem.

Profissões	EH Básica
Bardo	9
Guerreiro	18
Ladino	12
Mago	6
Rastreador	15
Sacerdote	12

## Calculando o Karma

No Estágio 1 o Karma será sempre equivalente ao valor do atributo Aura acrescido de 1. O resultado desta soma será multiplicado por 2. Anote este total na ficha, pois ele é o seu Karma.

Independentemente de o cálculo permitir, personagem com o valor do atributo Aura igual a ZERO ou NEGATIVO não conseguem fazer magias, pois não possuem aptidão mágica. Assim sendo, o Karma deles é sempre igual a ZERO, independentemente de seu Estágio.

Cada vez que o Místico passar de Estágio ele deverá somar novamente seu atributo Aura, acrescido de 1, em seu Karma atual, sendo este então seu novo valor máximo de Karma. De uma maneira geral, o Karma de um Místico de qualquer Estágio pode ser facilmente determinado pela fórmula:

**Karma = (Valor do atributo Aura +1) \* (Estágio atual + 1).**

Lembrando que personagens com valores de Aura 0 ou NEGATIVO não possuem Karma.

Exemplo: *O Karma de um Místico de Estágio 5 com Aura 3 será 24, ou seja, Karma = (3+1) x (5+1).*

## Poderes Especiais

Algumas raças possuem alguns pequenos poderes especiais. Se o seu personagem for **Anão** você deve anotar que ele pode ver na escuridão parcial "não mágica". Se for **Pequenino** anote que ele possui +25% em testes para equilibrar-se e ocultar-se. As demais raças não possuem poderes especiais.

## Outras características

### Idade

Em geral, os personagens começam sua vida de aventuras no final de sua adolescência. Assim, Humanos e Pequeninos iniciarão sua carreira de aventureiros entre os 16 e 25 anos, os Anões e os Meio-Elfos entre os 25 e 100 anos, e os Elfos dos 25 aos 300 anos.

## Altura e Peso

O jogador poderá escolher a altura do personagem de acordo com a tabela a seguir podendo ter uma variação de 10% para cima ou para baixo. É possível ter altura/peso diferenciado usando-se a regra de Caracterizações. Veja no Capítulo VI - Caracterizações.

Humanos		Meio-Elfos		Elfos		Anões		Pequeninos	
Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso
177	77	168	69	163	53	139	53	114	30

## Classe Social

A classe social normal dos aventureiros é serem **livres**. É possível ter uma classe social diferenciada usando-se a regras de Caracterizações. Veja detalhes no Capítulo VI - Caracterizações.

## Nome do Personagem

O Tagmar é um RPG brasileiro e valoriza nossa língua. Não use as letras Y, W, bem como palavras terminadas em N (use M no lugar). Fonemas inexistentes no português tais como TH, PH, SH, GH, SW, SC, TW não devem ser usados. Letras dobradas tais como TT e LL, e a letra K, são toleradas, mas devem ser usadas com parcimônia.

O ideal é a criação de nomes originais, evitando-se nomes comuns do português (João, Maria, Pedro) e de outras línguas (Piere, John, Paolo, Boris, Xang...). Os nomes em Tagmar devem ser neutros não devendo soar como qualquer língua existente.

Após a escolha do nome do personagem, deve-se então anotá-lo na ficha.

## Escolhendo a Especialização da Profissão

Personagens quando são criados não possuem uma especialização, mas ao passar para 5º Estágio, todo personagem adquire o direito de adentrar para uma especialização, mas isto pode acontecer antes. Neste caso de entrada antecipada o Jogador, deve procurar o Mestre que lhe dará as devidas orientações, já que é uma escolha exclusiva do mestre que avaliará se o personagem já pode ou não entrar em uma especialização.

Um aspecto importante é que independente de ser no 5º ou antes, é necessário que o personagem encontre (de acordo com sua profissão) uma Academia, Ordem Sagrada ou Colégio já que nem em todas as cidades há uma disponível. Para os rastreadores é necessário encontrar um mestre.

OBS: não é possível um personagem entrar em mais de uma especialização. Uma vez que tenha entrado em uma ele não pode entrar em outra.

## 2.3 Habilidades

A aquisição de Habilidades pode acontecer em duas situações:

Quando você estiver criando um personagem novo, ou quando seu personagem (criado ou arquétipo) subir de Estágio.

Na criação e na evolução, cada profissão recebe um número de **Pontos para Aquisição** para comprar habilidades igual aos descritos na tabela ao lado.

Profissão	Pontos para Aquisição	Grupos Penalizados	Habilidades Aperfeiçoadas
Bardo	16	Nenhum	Arte
Guerreiro	14	Influência	Aplicar Esforço
Ladino	22	Nenhum	Ações Furtivas
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Seguir Trilhas
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião

**Exemplo:** A profissão Guerreiro recebe (14 pontos) no 1º estágio e recebe novamente esta quantia cada vez que passar de estágio, assim sendo, um guerreiro de 2º estágio já recebeu 28 pontos para adquirir habilidades em sua ficha.

A quantidade de pontos ganha por estágio deve ser anotado em sua ficha na Seção Habilidades. O grupo penalizado e a habilidade especializada podem ser sinalizados em sua ficha da forma que preferir, de forma a mantê-lo ciente destes ônus e bônus.

Agora, com estes Pontos de Aquisição, "compre" as Habilidades que lhe interessam consultando para isto as tabelas a seguir.

Profissional	Custo	Ajuste	Manobra	Custo	Ajuste	Conhecimento	Custo	Ajuste
Agricultura	1	INT	Acrobacias	2	AGI	Escrita  ...	2	INT
Carpintaria	1	AGI	Aplicar Esforço	1	FOR	Línguas ...	2	INT
Engenharia	2	INT	Corrida	1	FIS	Medicina	1	INT
Náutica	1	INT	Escalar Superfícies	2	FOR	Misticismo	1	INT
Operação de Cerco	1	PER	Malabarismo	2	AGI	Religião	1	INT
Trabalho em Metal	2	FIS	Montar Animais	1	FIS	Sabedoria ...	2	CAR
Trabalhos Manuais	2	AGI	Natação	1	FIS	Venefício	1	INT

Subterfúgio	Custo	Ajuste	Influência	Custo	Ajuste	Geral	Custo	Ajuste
Ações Furtivas	2	AGI	Arte...	1	CAR	Lidar com Animais	1	CAR
Códigos	2	INT	Empatia	2	CAR	Manusear Armadilhas	2	PER
Destravar Fechaduras	1	AGI	Etiqueta	1	CAR	Navegação	1	PER
Enganação	2	PER	Extrair Informação	2	PER	Seguir Trilhas	1	PER
Escapar	1	AGI	Liderança	1	CAR	Sensitividade	2	AUR
Furtar Objetos	1	AGI	Negociação	1	CAR	Sobrevivência	1	PER
Jogatina	1	PER	Persuasão	2	CAR	Usar os Sentidos	2	PER

Como você percebeu nas tabelas anteriores se encontram as Habilidades disponíveis para serem adquiridas. Observe que:

- O custo de algumas delas é maior que 1, significando que você tem que "gastar" 2 ou mais pontos para "comprar" esta Habilidade "mais cara".
- As Habilidades marcadas com indicam que não é possível utilizá-las sem ter nível.
- As Habilidades marcadas com indicam que é uma **Habilidade Restrita**. É necessário um mestre para aprendê-la.
- As Habilidades marcadas com "..." indica que esta Habilidade tem **Área de Atuação**, veja detalhes mais a frente neste capítulo.
- As Habilidades marcadas com possuem penalidades por uso de armadura.
- As Habilidades marcadas com possuem penalidades por uso de elmo.
- As Habilidades marcadas com possuem penalidades por carga.

Ao subir de Estágio você tem, além da possibilidade de melhorar suas Habilidades, a chance de acrescentar novas Habilidades a seu personagem. Ao comprar uma Habilidade nova (que não possuía anteriormente) o seu personagem passa automaticamente a ter nível 1 nesta Habilidade. Escreva "1" no espaço ao lado do nome da Habilidade.

Para esta "compra" deve-se levar em considerações vários detalhes que podem ser vistos nos tópicos a seguir.

## Pontos de Aquisição

Os pontos de aquisição podem ser gastos livremente para "compra" de qualquer Habilidade independente do grupo a que pertença.

## Grupos Penalizados

Algumas Profissões são menos proficientes em determinados grupos de Habilidades, de modo que elas precisam gastar 1 ponto a mais que as outras profissões para comprar Habilidades daquele grupo.



Consulte na tabela anterior se sua profissão possui esta penalidade e aplique ela no momento da compra

**Exemplo:** A profissão *Guerreiro* é penalizado no grupo de habilidades *Influência*, este grupo possui a habilidade *Etiqueta* que custa 1 para todas as profissões, exceto para o guerreiro. Para ele, a habilidade custará 1 a mais, assim sendo, a habilidade etiqueta para um guerreiro custa 2 pontos por nível que este desejar comprar.

## Nível Máximo de uma Habilidade

Nenhuma habilidade pode ter nível maior que o Estágio do Personagem. Assim mesmo que se tenha Pontos de Aquisição sobrando não é permitido se elevar uma Habilidade que faça ela ter um nível maior que o Estágio do Personagem.

## O Total na Habilidade

Para calcular o Total, basta fazer um cálculo simples. Antes de tudo, anote na ficha o Nível atual de cada Habilidade. Caso esta não tenha nível, deixe-a em branco. Logo depois procure na tabela das Habilidades, qual Atributo está ligado às Habilidades que seu personagem possui. Sabendo isso, anote na coluna "Ajuste" o valor do Atributo correspondente na parte superior da ficha. Caso não haja característica alguma relacionada à Habilidade, o ajuste é zero. Por fim, some o Nível ao Ajuste, sendo o resultado o Total na Habilidade.

**Exemplo:** o personagem de um Ladino com Agilidade 3 adquire 1 nível na Habilidade Escapar. Como o atributo associado à Habilidade Escapar é Agilidade, o seu total será 4.

## Considerações especiais ao se adquirir ou aumentar o nível em uma Habilidade

### Habilidades Aperfeiçoadas das Profissões

Refere-se às habilidades em que o personagem de uma determinada profissão recebe 1 nível gratuito sem precisar pagar pontos por ela e cujos testes são feitos com um nível a menos de dificuldade. Na tabela anterior são apresentadas as profissões e sua respectiva Habilidade Aperfeiçoada. Quando uma habilidade possuir Área de Atuação ou Ramo de Conhecimento o jogador deverá escolher apenas uma área ou ramo para receber os benefícios.

### Límite de Quantidade de Habilidades

O número de habilidades que um personagem tem em sua ficha não pode ser maior que: O número de pontos que a sua profissão ganha para comprar habilidades por estágio acrescido da quantidade de estágios pares que o personagem tem.

**Exemplo:** o *Guerreiro Aldrabar* possui estágio 10. Aldrabar só poderia ter 19 Habilidades diferentes em sua ficha, 14 provenientes da profissão guerreiro acrescidos de mais 5 proveniente dos estágios pares (2º, 4º, 6º, 8º, 10º) que o mesmo possui.

**Obs.:** As habilidades Aperfeiçoadas das Profissões não contam para o cálculo total.

### Habilidades Aperfeiçoadas dos Ladros, Assassinos e Piratas

Ao serem aceitos por uma guilda, os Ladinos podem se Aperfeiçoar em algumas Habilidades. Ao se tornar especialista em uma Habilidade o Ladino terá grande vantagem ao usá-la, de modo que qualquer teste que envolva esta Habilidade será realizado com um Nível de Dificuldade a menos. As únicas exceções são Testes de Dificuldade Absurda ou Impossível, estes testes não sofrem redução de dificuldade. Note que estes aperfeiçoamentos são diferentes dos que são ganhos pela profissão devem ser adquiridos normalmente, gastando para isto os pontos de aquisição.

Os Ladinos podem se Aperfeiçoar em Habilidades diferentes dependendo da guilda escolhida, e não poderão se aperfeiçoar em outras Habilidades posteriormente, logo devem escolhê-las com cuidado.

As Habilidades Aperfeiçoadas permitidas por cada guilda são:

- **Guilda dos Ladrões:** Ações Furtivas, Destruir Fechaduras, Enganação, Escalar Superfícies, Escapar, Furtar Objetos, Jogatina e Manusear Armadilhas;
- **Guilda dos Assassinos:** Ações Furtivas, Corrida, Enganação, Escalar Superfícies, Escapar, Manusear Armadilhas, e Venefício;
- **Guilda dos Piratas:** Escapar, Acrobacias, Escalar Superfícies, Jogatina, Malabarismo, Natação, Náutica, Navegação e Negociação.

Entretanto, os Ladinos não podem se Aperfeiçoar em todas as Habilidades de sua Guilda, mas somente em algumas. Considerando o custo para a compra de Habilidades exibido na tabela, o Ladino pode se Aperfeiçoar em Habilidades cujos custos somem até 7 pontos.

Em todos os casos aqui apresentados, um Ladino pode se Aperfeiçoar de duas maneiras diferentes:

- Em três Habilidades de custo 2 e em uma de custo 1; ou
- Em duas Habilidades de custo 2 e em três de custo 1.

Note que o Ladino não gasta pontos para se Aperfeiçoar em Habilidades, isto é uma bonificação que ele ganha ao entrar em uma Guilda.

Em uma Guilda, os Ladinos conseguem mestres para ensiná-los qualquer Habilidade Restrita na qual possam se Aperfeiçoar. Mas detalhes sobre as Guildas podem ser obtidos nos livros de Ambientação.

## Tarefas aperfeiçoadas

Cada personagem tem direito a escolher uma tarefa aperfeiçoada a cada 5 níveis que possuir no total da habilidade. Uma lista de possíveis tarefas aperfeiçoadas aparece no final da descrição de cada habilidade. Só é possível se beneficiar de uma tarefa aperfeiçoada por vez, independente de quantas se apliquem na situação em questão.

## 2.4 Combate

Cada profissão, quando da criação ou mudança de Estágio, ganha certo número de Pontos nas Habilidades de Combate. A tabela a seguir mostra esta quantidade de pontos. Aconselhamos a anotar este número na ficha.

As armas são divididas em pequenos grupos de uso semelhante, eles são chamados de Grupos de Armas. Cada Grupo é considerado uma Habilidade separada, e quanto mais difícil é o manuseio das armas, maior é o custo do grupo. O jogador usa os seus Pontos de Combate para adquirir as Habilidades nos grupos de armas que lhe agradem. Como nas Habilidades (capítulo III), certos grupos podem custar mais pontos do que você tenha. Neste caso, o personagem pode acumular pontos de um Estágio para outro. Caso sobre algum ponto, este também pode ser acumulado para ser gasto depois. O seu nível em um grupo, contudo, não pode ser maior que o seu Estágio.

Profissão	Pontos para Grupos de Armas
Bardo	3
Guerreiro	10
Ladino	7
Mago	1
Rastreador	5
Sacerdote	5

Na Tabela a seguir, estão descritos todos os custos para cada grupo de armas, o nome dos grupos existentes, a Força e a Altura Mínima, e mais algumas Informações que serão vistas mais à frente.

Um “X” significa que alguém nesta faixa de altura não pode usara arma, “2m” significa que ela tem de ser usada com duas mãos e “1m” significa que pode ser usada com uma mão. A espada de mão e meia é uma exceção, pois pode ser usada das duas formas, com estatísticas diferentes.

É permitida a compra de mais de um nível de uma só vez, em um mesmo grupo, desde que o nível não fique maior que o Estágio do personagem.

Tendo terminado esta fase, anote o total de todos os grupos de armas na ficha. Não se esqueça que o fato de saber usar uma arma não significa que você a possua, para isso passe para o próximo item “Posses Iniciais (parte 2)”.

## Posses Iniciais (parte 2)

O personagem, quando inicia suas aventuras, normalmente já sai com uma determinada quantidade de dinheiro e de equipamento. Independentemente da raça, da origem ou classe social, os aventureiros começam sua vida de aventuras com uma arma simples. O jogador é livre para escolher a arma que ele sabe utilizar (tenha nível no grupo). Consulte a tabela a seguir para ver os danos que cada arma faz.

## Fazendo sua Tabela de Armas

Após escolher e comprar os Grupos de Armas, e de saber quais armas o personagem possui, deve-se determinar as “Colunas de Ataque” para cada uma de suas armas. Não é necessário fazer isto para todas as armas que se saiba usar, devendo-se apenas fazer isto para as armas que possuir. Deve-se então anotar o nome delas na ficha.

Para cada arma anotada, deve-se somar o valor do seu atributo conforme a coluna “Bônus” com o seu nível no grupo de arma correspondente. Esse valor é chamado de Total na Arma ou simplesmente Total. Anote-o na ficha.

Depois, procure na tabela a seguir os valores da Defesa na linha correspondente à arma. O Total na Arma é então somado a cada um dos números das colunas **L**, **M** e **P**. Anote-os nos espaços correspondentes na ficha.

Para cada arma que foi anotada na ficha, deve-se anotar também o dano que cada uma faz. Procure na tabela de armas os valores de dano (100%, 75%, 50% e 25%) para cada arma. Some a cada percentual o atributo Força. Anote esses valores na ficha.

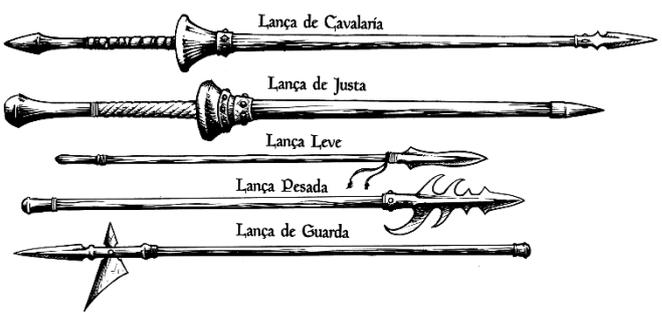
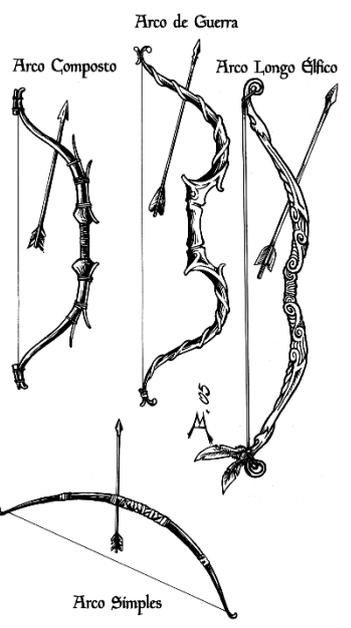
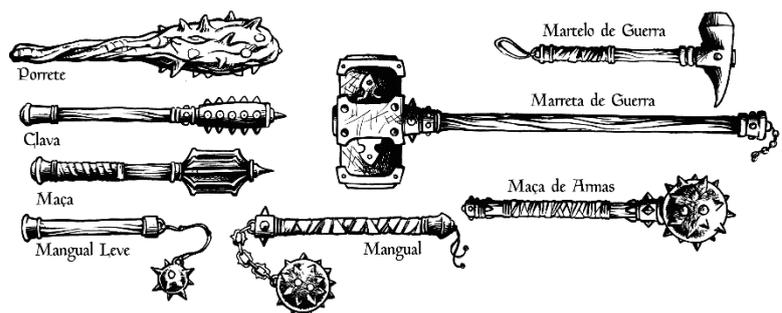
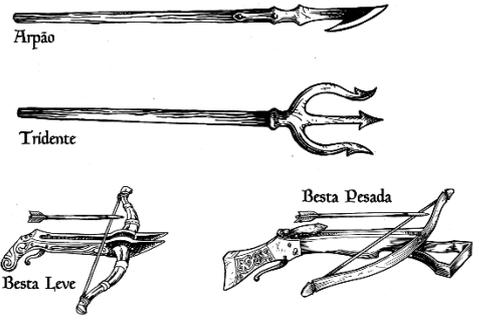
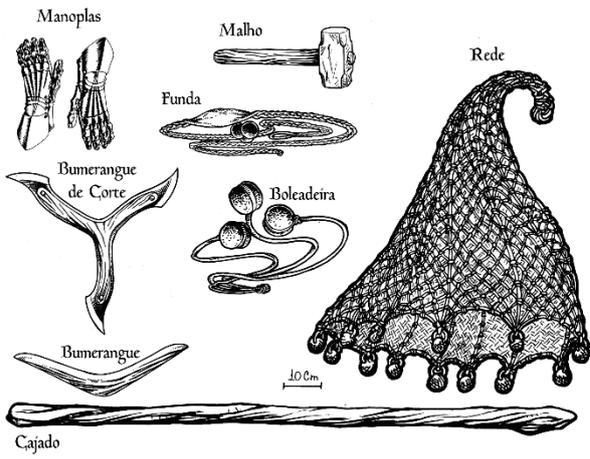
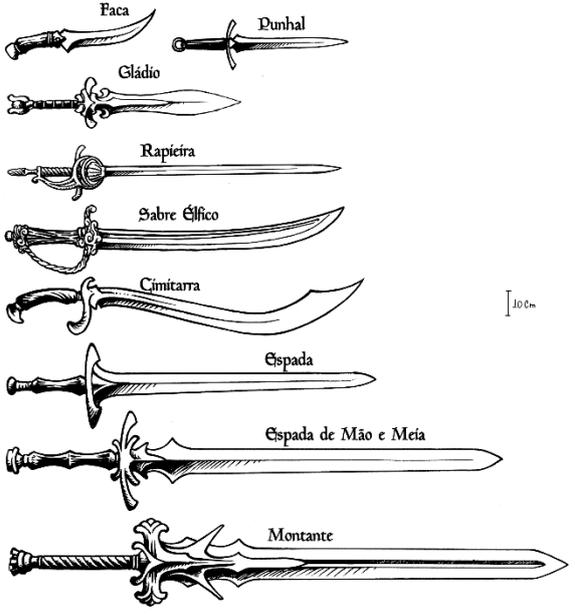
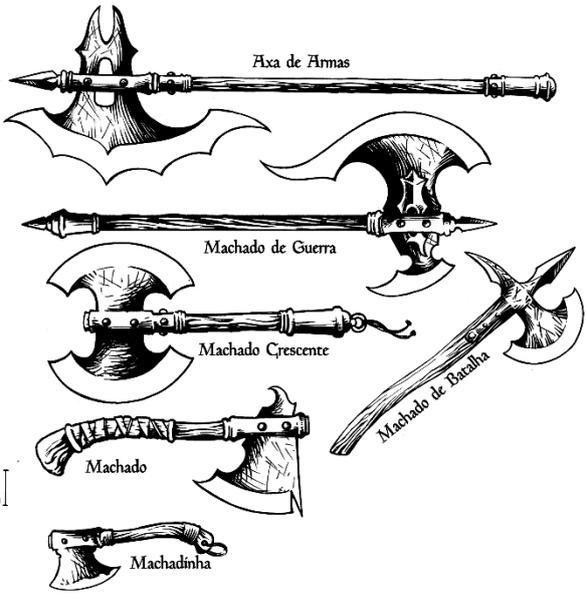
**Por exemplo:** se um personagem de Força 3 tiver um Machado de Guerra deve ser anotado (23/18/13/8) que é dado pelo cálculo: 20+3, 15+3, 10+3, 5+3, onde 20, 15, 10, 5 são os percentuais do Machado de Guerra e 3 é o Atributo Força.

Tipo	Custo	Arma	Alcance	Força Min.	Bônus	L	M	P	25	50	75	100	Pq	An	El	ME	Hu
CD	1	Combate Desarmado	-	-2	AGI	3	-1	-4	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Manopla	-	-1	AGI	2	0	-4	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
CI	1	Boleadeira	20m	-1	AGI	-1	1	3	X	X	X	X	2m	2m	2m	2m	2m
		Rede	5m	-1	AGI	0	2	3	X	X	X	X	1m	1m	1m	1m	1m
CL	1	Faca	-	-2	AGI	3	-2	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Punhal	20m	-2	AGI	3	-2	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
CLD	1	Bumerangue	40m	-1	PER	2	0	-4	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Bumerangue de Corte		-1	PER	2	0	-4	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
		Funda Projétil de Pedra	60m	-1	PER	2	-1	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Funda Projétil de Metal		-1	PER	2	-1	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
EL	1	Malho	-	-1	AGI	1	0	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Cajado	-	-1	AGI	2	-1	-3	2	4	6	8	2m	2m	2m	2m	2m
		Porrete	-	-1	AGI	1	0	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
CmE	2	Gládio	-	0	AGI	2	1	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Rapieira	-	0	AGI	4	0	-4	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Cimitarra	-	1	AGI	2	1	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Espada	-	1	AGI	3	0	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Sabre Élfico	-	1	AGI	3	0	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
CmM	2	Machado	-	0	AGI	0	3	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Machadinha	25m	0	AGI	1	2	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Machado Crescente	-	1	AGI	0	3	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Machado de Batalha	-	1	AGI	1	2	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m

Tipo	Custo	Arma	Alcance	Força Min.	Bônus	L	M	P	25	50	75	100	Pq	An	El	ME	Hu
EM	2	Clava	-	0	AGI	1	1	-2	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Maça	-	0	AGI	-1	1	0	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Martelo de Guerra	25m	0	AGI	0	1	-1	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Maça de Armas	-	1	AGI	-2	1	1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Mangual Leve	-	1	AGI	-1	1	0	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
PmA	2	Arco Simples	120m	0	PER	3	1	-4	3	6	9	12	2m	2m	2m	2m	2m
		Arco Composto	200m	0	PER	3	1	-4	4	8	12	16	X	2m	2m	2m	2m
PmL	2	Lança Leve	40m	0	AGI	3	-1	-2	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Arpão	30m	0	AGI	2	1	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Lança de Guarda	-	1	AGI	2	0	-2	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Lança Pesada	-	1	AGI	-1	2	-1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Tridente	30m	1	AGI	2	-1	-1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
CpE	3	Espada de Mão e Meia	-	1	FOR	3	0	-2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(Com Duas Mãos)	-		FOR	-2	1	3						2m	2m	2m	2m
		Montante	-	2	FOR	-2	2	3	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
CpM	3	Machado de Guerra	-	1	FOR	0	3	-2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(Com Duas Mãos)	-		FOR	-2	3	1						2m	2m	2m	2m
		Axa de Armas	-	2	FOR	-2	3	2	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
EP	3	Mangual	-	1	FOR	-1	1	1	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(Com Duas Mãos)	-		FOR	-2	1	3						2m	2m	2m	2m
		Marreta de Guerra	-	2	FOR	-3	2	4	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
PP	3	Lança de Justa	-	1	FOR	1	1	2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		Lança de Cavalaria	-	2	FOR	0	2	3	6	12	18	24	X	X	1m	1m	1m
PpA	3	Arco de Guerra	160m	1	PER	0	1	2	5	10	15	20	X	2m	2m	2m	2m
		Arco Longo Élfico	300m	2	PER	-2	2	3	6	12	18	24	X	X	2m	2m	2m
PpB	3	Besta	80m	1	PER	0	1	2	5	10	15	20	2m	1m	1m	1m	1m
		Besta Pesada	140m	2	PER	-1	1	3	6	12	18	24	2m	2m	2m	2m	2m

Legendas: 'X' = não permitido, '-' = Não se aplica, Pq= Pequenino, An = Anão, El = Elfo, ME = Meio-Elfo, Hu = Humano, 1m = Uso com uma mão, 2m = Uso com duas mãos.

Legendas dos Grupos: CD = Combate Desarmado, CI = Combate de Imobilização, CL = Corte Leve, CLD = Combate Leve à Distância, EL = Esmagamento Leve, CmE = Corte Médio Com Espadas, CmM = Corte Médio Com Machados, EM = Esmagamento Médio, PmA = Penetração Média Com Arcos, PmL = Penetração Média Com Lanças, PpA = Penetração Pesado Com Arcos, PpB = Penetração Pesado Com Bestas, CpE = Corte Pesado Com Espadas, CpM = Corte Pesado Com Machados, EP = Esmagamento Pesado, PP = Penetração Pesada.



10 cm

10 cm

10 cm

## Adquirindo Técnicas de Combate

A aquisição das Técnicas de Combate pode acontecer em duas situações: quando você estiver criando um personagem novo, ou quando seu personagem (criado ou arquétipo) subir de Estágio.

O procedimento é o seguinte: todas as profissões compram Técnicas de Combate pagando pontos por elas, a quantidade de Pontos de Aquisição que cada profissão ganha se encontram na tabela ao lado.

Profissão	Pontos de Aquisição
Bardo	6
Guerreiro	12
Ladino	12
Mago	3
Rastreador	9
Sacerdote	9

**Pontos de Aquisição:** Os pontos de aquisição podem ser gastos livremente para “compra” de qualquer Técnicas de Combate independente da Categoria a que pertença. Na tabela há a indicação do custo de cada técnica e a cada nível comprado em uma técnica deve se descontar o custo do total de pontos disponíveis para a aquisição.

**Profissão/Especialização:** Na lista dos Ladinos e Guerreiros algumas Técnicas de Combate estão marcadas com o nome da Especialização da Profissão (nome da Academia ou Guilda) isso significa que somente personagem com a Especialização da Profissão indicadas poderão adquirir a técnica. As técnicas que estão marcadas com o nome da Profissão (Ladino ou Guerreiro) podem ser adquiridas livremente pelos Ladinos ou Guerreiros de acordo com sua lista.

**Custo:** Em cada tabela, a coluna "Custo" informa a quantidade de pontos de aquisição que deve ser gasta para se adquirir 1 nível na técnica. A cada nível obtido deve-se gastar este custo.

**Custo Reduzido em 1:** Nas tabelas dos Ladinos e Guerreiros algumas técnicas passam a custar 1 ponto a menos quando eles entram para uma especialização (Guilda ou Academia). A coluna "Custo Reduzido em 1" indica qual especialização ganha esse bônus de redução. **Atenção:** caso uma técnica seja comprada antes de entrar para uma especialização e posteriormente seja adquirida com custo reduzido, os pontos devem ser recalculados de acordo com o menor custo como se a técnica tivesse sido comprada desde o primeiro Estágio com aquele custo reduzido.

**Pré-requisito:** Algumas técnicas possuem como pré-requisito a aquisição de outras técnicas. Assim, não é possível adquiri-las sem antes ter comprado a técnica indicada. A grande maioria das técnicas não possui pré-requisitos; todavia, algumas possuem um ou até dois. Nos casos que uma técnica possui duas técnicas como pré-requisito, as duas poderão ser obrigatórias se estiver indicado uma técnica "e" outra. Quando indicado uma técnica "ou" outra, basta que se tenha uma que o pré-requisito será atendido.

**Na criação do personagem:** só é possível comprar 1 Nível em qualquer técnica, então deve-se anotar na **Ficha do personagem** a técnica comprada e na coluna "Nível" deve-se colocar "1". Em seguida, deve-se somar o Bônus do Atributo relacionado à Técnica e este será o seu Total na Técnica de Combate. Anote este valor na coluna "Total" ao lado das Técnicas de Combate na ficha do personagem. Nem todas as técnicas possuem bônus de atributo, então o seu Total será igual ao seu Nível.

**Na passagem de Estágio:** é possível comprar mais de 1 nível em uma técnica, mas deve-se obedecer às seguintes regras:

- Para cada nível comprado deve-se descontar o custo multiplicado pela quantidade de níveis comprados o que dará a quantidade total de pontos gastos. Por exemplo: se uma técnica custa 2 e o jogador comprar 3 níveis, ele gastará 6 pontos de aquisição.
- Não é permitido ter uma técnica em nível maior que o Estágio do personagem.
- Não é obrigatório a cada passagem de estágio comprar novas técnicas ou que suba de nível as já existentes. Esta é uma escolha do jogador.
- O Total da técnica deve ser recalculado sempre somando o novo nível na técnica com o Bônus do atributo (se houver).

**Acumulando Pontos de Aquisição:** não é obrigatório gastar todos os pontos de Aquisição tanto na criação do personagem como na passagem de Estágio, mas nunca se podem gastar mais pontos do que possui. Pontos não gastos podem ser acumulados para serem gastos nos próximos Estágios.

## Aprimoramento das Técnicas de Combate

Todas as técnicas possuem **Aprimoramentos**, você pode encontrá-las no fim do texto de cada técnica.

O Aprimoramento nada mais é do que a capacidade de fazer uso de todo potencial de uma técnica extraindo suas características mais particulares. O conhecimento e o treinamento para serem executadas em suas performances máximas é guardado pelos **Guerreiros** e **Ladinos** como segredos valiosíssimos. Por isso, só estas profissões podem fazer uso dos **Aprimoramentos** nas técnicas. Na prática, nos níveis 2;5;8; ... O jogador pode escolher uma técnica dentre as que possui e utilizar o seu **Aprimoramento**. Sinalize na sua ficha quais técnicas estão aprimoradas.

## Lista das Técnicas de combate

Nas tabelas a seguir, estão relacionadas todas as técnicas de combate que existem com seu Custo, Restrição para Aquisição, Pré-requisito, Categoria e Atributo que concede Bônus.

Há três tipos de lista:

- **Básica:** A lista básica é a lista que contém técnicas que estão acessíveis a todas as profissões desde o primeiro estágio.
- **Restrita:** A lista restrita de cada seguimento contém técnicas que estão acessíveis desde o primeiro estágio. Esta lista é uma lista a parte e somente às profissões Guerreiro e Ladino tem esta lista.
- **Avançada:** As listas Avançadas são listas específicas das profissões do Guerreiro (Arqueiro, Cavaleiro, Gladiador, Infante) e do Ladino (Assassino, Ladrão, Pirata). As técnicas que ali estão só podem ser adquiridas quando o Guerreiro e o Ladino entram respectivamente em sua Academia e Guilda.

Por questões de praticidade estas 3 listas foram reagrupadas em 3 tabelas de acordo com técnicas que as profissões têm acesso:

- Bardos, Magos, Rastreadores e Sacerdotes (somente a Lista Básica)
- Ladinos (Lista Básica + Lista Restrita de Ladino + Lista Avançada das Especializações)
- Guerreiros (Lista Básica + Lista Restrita de Ladino + Lista Avançada das Especializações)

Bardo, Mago, Rastreador e Sacerdote

Técnicas	Custo	Ajuste	Categoria
Aparar	2	Força	Proteção ♡
Ataque Oportuno	1	Percepção	Precisão ⊙
Carga	1	Físico	Precisão ⊙
Combate Montado	2	Físico	Perícia
Combate não letal	1	Percepção	Agressão ☠
Concentração	1	Intelecto	Perícia
Desviar	2	Agilidade	Proteção ♡
Esquiva	1	Agilidade	Proteção ♡
Imprevisibilidade	2	Percepção	Postura ☞
Luta às Cegas	1	Percepção	Suporte ☰
Provocar	2	-	Suporte ☰
Resistência à Dor	2	Físico	Perícia

## Ladinos e suas especializações (Guildas)

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste	Categoria
Ladino	Ambidestria	2	Guilda dos Ladrões	-	Ataque ⚔
	Aparar	2	-	Força	Proteção ○
	Aprimorar	2	-	-	Perícia
	Ataque Oportuno	1	-	Percepção	Precisão ⊙
	Atirar em Movimento	2	-	Agilidade	Suporte ☰
	Carga	1	-	Físico	Precisão ⊙
	Combate Montado	2	-	Físico	Perícia
	Combate não Letal	1	-	Percepção	Agressão ☠
	Concentração	1	-	Intelecto	Perícia
	Desviar	2	-	Agilidade	Proteção ○
	Disparo Rápido	2	Guilda dos Assassinos	-	Ataque ⚔
	Esquiva	1	-	Agilidade	Proteção ○
	Golpe Duplo	2	Guilda dos Piratas	-	Ataque ⚔
	Imprevisibilidade	2	Guilda dos Assassinos	Percepção	Postura ☞
	Luta às Cegas	1	-	Percepção	Suporte ☰
	Provocar	2	-	-	Suporte ☰
	Remover Debilitações	1	-	-	Perícia
	Resistência à Dor	2	-	Físico	Perícia
	Resistência Extrema	2	-	Aura	Perícia
Guilda dos Assassinos	Dano Agravado	2	-	-	Agressão ☠
Guilda dos Ladrões	Posicionamento	1	-	-	Postura ☞
	Postura Defensiva	2	-	-	Postura ☞
Guilda dos Piratas	Contra-Ataque	1	-	-	Precisão ⊙
	Postura Ofensiva	2	-	-	Postura ☞

## Guerreiros e suas especializações (Academias)

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste	Categoria
Guerreiro	Ambidestria	2	Academia dos Gladiadores	-	Ataque ⚔
	Aparar	2	Academia de Infantaria	Força	Proteção ○
	Aprimorar	2	Academia dos Gladiadores	-	Perícia
	Ataque Oportuno	1	-	Percepção	Precisão ⊙
	Atirar em Movimento	2	Academia dos Arqueiros	Agilidade	Suporte ☰
	Atravessar o Oponente	1	-	Físico	Ataque ⚔
	Carga	1	-	Físico	Precisão ⊙
	Carga de Arremesso	1	-	Força	Precisão ⊙
	Combate com Escudo	2	Academia dos Cavaleiros	Força	Proteção ○
	Combate Montado	2	Academia dos Cavaleiros	Físico	Perícia
	Combate não Letal	1	-	Percepção	Agressão ☱
	Concentração	1	-	Intelecto	Perícia
	Conduzir o Oponente	1	-	Percepção	Suporte ☰
	Contra-Ataque	2	Academia dos Gladiadores	Agilidade	Precisão ⊙
	Dano Agravado	2	Academia de Infantaria	Força	Agressão ☱
	Desviar	2	Academia dos Gladiadores	Agilidade	Proteção ○
	Disparo Rápido	2	Academia dos Arqueiros	-	Ataque ⚔
	Escolta	1	-	Percepção	Proteção ○
	Esquiva	1	-	Agilidade	Proteção ○
	Golpe Duplo	2	Academia de Infantaria	-	Ataque ⚔
	Heroísmo	2	Academia dos Cavaleiros	Físico	Suporte ☰
	Imprevisibilidade	2	Academia dos Arqueiros	Percepção	Postura ♠
	Leitura da Batalha	2	Academia dos Cavaleiros	Percepção	Suporte ☰
	Luta às Cegas	1	-	Percepção	Suporte ☰
	Provocar	2	-	-	Suporte ☰
	Pugilato	1	-	Agilidade	Ataque ⚔
	Segundo Fôlego	1	-	Físico	Suporte ☰
Remover Debilitações	1	-	-	Perícia	
Resistência à Dor	2	-	Físico	Perícia	
Resistência Extrema	2	Academia de Infantaria	Aura	Perícia	
Voz de Comando	1	-	Percepção	Perícia	
Academia de Infantaria	Estilhaçar	2	-	Força	Suporte ☰
	Força Interior	1	-	Físico	Agressão ☱
	Golpe Giratório	2	-	Agilidade	Ataque ⚔
	Golpe Letal	2	-	Força	Agressão ☱
	Inibir Ataque	2	-	Percepção	Proteção ○
	Posicionamento	1	-	Percepção	Postura ♠
	Pressionar o Oponente	2	-	Percepção	Precisão ⊙

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste	Categoria
Academia dos Arqueiros	Ajustar Disparo	2	-	Percepção	Precisão ⊙
	Combate com Arco	1	-	Agilidade	Postura ☽
	Direcionamento	1	-	Percepção	Suporte ☰
	Disparo Certoiro	1	-	Percepção	Ataque ✕
	Flechadas Múltiplas	2	-	-	Ataque ✕
	Mira	2	-	Percepção	Precisão ⊙
	Resguardar	2	-	-	Proteção ♡
	Ricochetear	2	-	Percepção	Ataque ☼
Academia dos Cavaleiros	Animosidade	1	-	Físico	Perícia
	Carga Montada	2	-	Físico	Precisão ⊙
	Centaurizar	2	-	Percepção	Suporte ☰
	Defletir Ataque	2	-	Percepção	Ataque ☼
	Expectativa	2	-	-	Precisão ⊙
	Explorar Fraqueza	1	-	Percepção	Precisão ⊙
	Postura Defensiva	2	-	Percepção	Postura ☽
Academia dos Gladiadores	Brutalizar	2	-	Força	Agressão ☹
	Desequilibrar	1	-	Força	Suporte ☰
	Fúria	2	-	Percepção	Postura ☽
	Intimidar	1	-	Carisma	Suporte ☰
	Postura Ofensiva	2	-	Agilidade	Postura ☽
	Retalhar	2	-	-	Ataque ☼
	Sangramento	2	-	-	Agressão ☹

## 2.5 Magia

O método de adquirir novas magias e/ou aumentar o nível das já possuídas é semelhante ao visto em Habilidades. Você recebe um número de pontos todo Estágio, os quais são gastos para "comprar" os níveis no encanto que lhe interessa. Porém, aqui se iniciam as diferenças.

O número de pontos para compra de magias que se ganha em cada estágio é igual ao **dobro do valor do Atributo** responsável pela compra de magias somado em **7**. A este valor some os seus pontos acumulados de magia (se você tiver acumulado algum na última vez que passou de Estágio) para saber o seu total. Este é a quantidade de pontos para adquirir novas magias.

Veja na tabela a seguir qual é o atributo usado de acordo com a profissão.

Profissão	Atributo usado para comprar
Sacerdote	Carisma
Mago	Intelecto
Rastreador	Percepção
Bardo	Carisma

Exemplo: um Rastreador cujo atributo Percepção é 3, ganha 13 pontos por Estágio ( $2 \times 3 + 7$ ).

O método de compra de magias é igual ao de Habilidades, com uma diferença: você só pode comprar as magias da lista básica da sua profissão. Caso você já tenha conseguido entrar para alguma Ordem ou Colégio, você pode também comprar magias na lista da organização a que pertence. Não se esqueça que

as magias possuem custos diferentes. Como em Habilidades, você poderá acumular os pontos de magia que sobraem.

As magias são como Habilidades, mas nenhuma característica lhes dá ajustes. Portanto, o nível é igual ao total.

No **Livro de Magias** estão listadas todas as magias existentes e disponíveis para os personagens, incluindo as descrições detalhadas de cada uma das profissões místicas. É obvio que as magias dos colégios, trilhas, confrarias e das ordens só podem ser compradas por quem tiver conseguido entrar nelas.

## Anotando as Magias na Ficha como se Fossem Armas

Anotar as magias na seção reservadas para as armas apesar de ser algo **facultativo** é uma opção muito útil para o jogador que deseja saber o seu dano de forma prática, rápida e segura. Para isso vamos usar a parte de **Combate** de sua ficha.

**Exemplo:** *um Mago que possui Aura 3, Nível 4 na magia Raio Elétrico, e o jogador pretende anotar os efeitos 1, 2 e 4 do encanto.*

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25
Raio Elétrico 1	5m	7	7	7	19	15	11	7
Raio Elétrico 2	15m	7	7	7	23	18	13	8
Raio Elétrico 4	30m	7	7	7	31	24	17	10

No exemplo acima:

- **Arma:** Nome da Magia e Nível Utilizado.
- **Alcance:** Distância máxima que a magia alcança no nível usado.
- **L/M/P:** Nestes campos você anota o nível que possui na magia somado com a Aura (4+3). Note que é o mesmo independente da defesa.
- **Dano (%):** Porcentagem + Aura. Para cada efeito:
  - Raio Elétrico 1 = 16+3 / 12+3 / 8+3 / 4+3
  - Raio Elétrico 2 = 20+3 / 15+3 / 10+3 / 5+3
  - Raio Elétrico 4 = 28+3 / 21+3 / 14+3 / 7+3

## 2.6 Lista das Magias

Abaixo são encontradas a Lista Básica das Magias de cada Profissão mística. As descrições destas magias e as listas das especializações são encontradas no Livro de Magias.

Rastreadores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Abriço	1	Elo Animal	2
Adestramento	1	Força Mútua	2
Aprimorar Habilidades	2	Habilidade Animal	2
Arqueirismo	2	Proteção Animal	2
Camuflagem	1	Rastreamento	2
Despistamento	1	Resistência	2
Dominação Animal	1	Visão Animal	2

Bardos			
Magia	Custo	Magia	Custo

Amizade	3	Linguagem	2
Canção do Animo	2	Memorização	1
Distração	1	Modificar Espírito	2
Empatia	1	Sedução	1
Escrita	1	Silêncio	2
Lendas	1	Ventiloquismo	1

Sacerdotes			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Apelo	2	Ordens	1
Bênção	2	Quebra de Encantos	1
Curas Físicas	2	Recuperação Física	2
Curas Heroicas	2	Regeneração	2
Deteção de Magia	1	Resistência	2
Esconjuração	1	Ressurreição	2
Maldições	1	Sagração	2

Magos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Amizade	2	Manipulação de Luz	1
Análise	1	Mutação	2
de Fogo	2	Quebra de Encantos	2
Contatos Mentais	1	Raio Elétrico	2
Desintegração	2	Sono	1
Deteção de Magia	2	Telecinese	1
Invisibilidade	2	Transformação	2
Levitação	1	Transporte Dimensional	2

## 2.7 Caracterizações

Um personagem possui 3 Pontos de Caracterização no primeiro estágio. Todo personagem ganha mais 1 ponto de Caracterização em cada estágio ímpar além do primeiro. Portanto, o personagem ganhará 1 ponto no estágio três, mais 1 ponto no cinco e assim sucessivamente.

O custo indica quantos pontos de caracterização são consumidos do personagem quando o jogador a escolhe. Este custo pode ser conferido na tabela que consta logo abaixo da descrição do tipo de caracterização. A adição de caracterizações negativas aumenta o número de pontos disponíveis para o personagem adquirir caracterizações positivas na razão de 1 para 1. Não há limite de quantas caracterizações negativas é possível acumular, mas o mestre deve determinar se o personagem criado é viável e se as combinações são aceitáveis.

Uma caracterização pode ser adquirida durante as aventuras do personagem através do desenrolar da história, independente da vontade do jogador. Por exemplo, o personagem tiver o braço arrancado por um ogro ao sofrer um golpe oriundo de acerto crítico ou ter ficado com sequelas mentais após sofrer o ataque de uma magia Medo. Uma caracterização adquirida pelo desenrolar da história nunca concede ou custa pontos. Elas devem ser anotadas na ficha em um espaço de caracterização, mas seu custo é 0. Da mesma forma que são adquiridas, estas caracterizações só podem ser recompradas através do desenrolar da história.

## Acumulando Pontos

É possível acumular os pontos adquiridos na Criação, na passagem de Estágio ou através de uma Caracterização Negativa. Mas o Jogador deve lembrar que há Caracterizações que só podem ser obtidas na criação do personagem (veja abaixo). A decisão de acumular será uma escolha do Jogador.

## Lendo as tabelas de caracterizações

A seguir, abaixo de cada tipo de caracterizações consta uma tabela com uma listagem de todos as caracterizações daquele tipo e suas variações. Através da leitura da tabela é possível descobrir as variações de custo de qualquer caracterização e quais caracterizações são compatíveis com qual.

Todas as caracterizações que se encontram na mesma linha de uma destas tabelas são incompatíveis, ou seja, não podem ser adquiridas em conjunto, ao passo que aquelas que se encontram em linhas diferentes podem ser adquiridas em conjunto.

*Por exemplo: a caracterização Ateu é incompatível com Protegido dos deuses, porque ambas estão alinhadas na tabela de Caracterizações de Fé. Por outro lado, é possível adquirir um inimigo e um aliado, porque elas não se encontram na mesma linha na tabela de Caracterizações Físicas. A única exceção a essa regra é a tabela de Caracterizações de Origem.*

Lembramos que várias caracterizações são iniciais e outras, uma vez adquiridas, não podem ser recompradas sem o auxílio de magias poderosas.

## Caracterizações de Fé

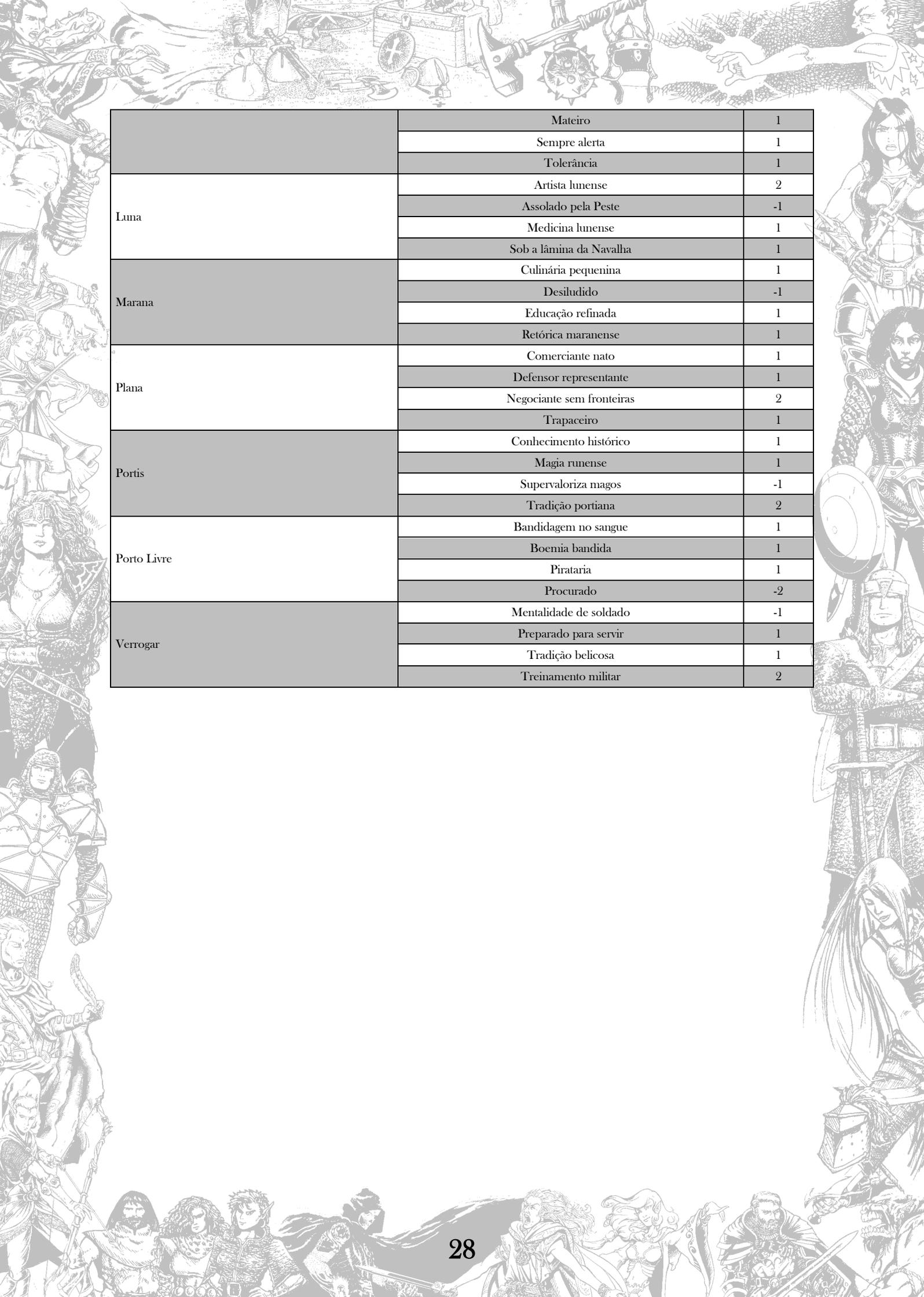
Caracterizações de fé	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
Fé	Ateu	-	-	-	Fiel	-	-	-
Relação com os deuses		-	Perseguição divina	-	-	-	-	Proteção dos deuses
		-		-	-	-	Deus(a) patrono/matrona	-

## Caracterizações de Histórico

Caracterizações de Histórico	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5
Dependente de habitat	Endêmico	-	Restrito	Amplio	Comum	-	-	-	-	-
Herança	-	-	-	-	-	Mínima	Pequena	Média	Grande	Enorme
	-	-	-	-	-	-	-	Item mágico menor	-	Item mágico maior
Memória	-	-	Senil	-	Memória fraca	Memória eidética	-	-	-	-
Objeto amaldiçoado	-	-	Objeto dominante	Objeto prejudicial	Objeto inoportuno	-	-	-	-	-
Ressonância energética	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Magia ressonante
Sexto sentido	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Reação ao perigo
Sorte	-	-	Azarado extremo	-	Azarado	-	-	Sortudo	-	-
Talentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Mestre de armas
	-	-	-	-	-	-	-	Especialista nato	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio arcano	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio militar	-
Treinamento	-	-	-	-	-	-	Pouco ortodoxo	-	-	-

## Caracterizações de Origem ☆

Caracterizações de Origem	Nome	Custo
Abadom	Conhecedor de dragões	1
	Escambista	1
	Sobrevivente	1
	Trauma de dragões	-1
Acordo	Carrancudo	-1
	Duro de negócio	1
	Minerador nato	1
	Muito desconfiado	-1
Âniem	Bênção de Palier	2
	Mateiro	1
	Pouco adaptável	-1
	Prestígio em Âniem	1
Azanti	Tradição élfica	1
	Inconformado	-1
	Preparado para a guerra	1
	Simpatias contra magias	2
Calco	Educação refinada	1
	Multicultural	1
	Teórico	-1
Cidades-Estado	Bravo piense	2
	Carpintaria torbelina	1
	Enderiano abastado	2
	Estrangeirismos novoportenhos	2
	Mercador quizano	1
	Revolto estepano	1
Conti	Homem do mar	1
	Malandragem mlina	1
	Mateiro	1
	Mequinho	-1
Dantsem	Cavaleiro de criaturas	1
	Desapropriado	-1
	Mestre de feras	1
	Multicultural	1
	Treinamento precário	-1
Eredra	Experiente em apostas	1
	Ligado a terra	1
	Povo de fé	1
	Rebelde	1
	Supersticioso	-1
Filanti	Formalidade filantiana	1
	Histórias de Gironde	1
	Simpatias contra magias	2
Levânia	Artesão Brual	1
	Beduíno	1
	Justiça implacável	1
	Mácula Bankdi	-1
Ludgrim	Bilingue	1



	Mateiro	1
	Sempre alerta	1
	Tolerância	1
Luna	Artista lunense	2
	Assolado pela Peste	-1
	Medicina lunense	1
	Sob a lâmina da Navalha	1
Marana	Culinária pequenina	1
	Desiludido	-1
	Educação refinada	1
Plana	Retórica maranense	1
	Comerciante nato	1
	Defensor representante	1
	Negociante sem fronteiras	2
Portis	Trapaceiro	1
	Conhecimento histórico	1
	Magia runense	1
	Supervaloriza magos	-1
Porto Livre	Tradição portiana	2
	Bandidagem no sangue	1
	Boemia bandida	1
	Pirataria	1
Verrogar	Procurado	-2
	Mentalidade de soldado	-1
	Preparado para servir	1
	Tradição belicosa	1
	Treinamento militar	2

## Caracterizações de Personalidade

Caracterizações	-4	-3	-2	-1	1	2	3
Atenção	-	-	-	Distraído	Vigilante	-	-
Auto-representação	-	-	-	Fanfarrão	Modesto	-	-
Código de conduta	Vida pela honra	Penitente	Honrado	Palavra de valor	-	-	-
Coragem	-	Covardia 3	Covardia 2	Covardia 1	Bravura 1	Bravura 2	Bravura 3
Fobia	-	Fobia comum	Fobia ocasional	Fobia incomum	-	-	-
Humor	-	-	Ranzinza	Mal-humorado	Bem-humorado	Contagante	-
Mentalidade	-	-	-	Inconstante	Persistente	-	-
Noção	-	-	-	Imprudência	Bom senso	-	-
Ódio	-	-	Incomum ou grupo pequeno	Comum ou grupo grande	-	-	-
Perfeccionista	Insuportável	Exigente	Chato	Seletivo	Requintado	-	-
Temperamento	-	Esquentado	Coração mole	-	-	Coração de pedra	Frieza lógica
Visão de mundo	-	Pessimista	-	-	Otimista	-	-
Compulsão	-	-	Alcoólatra	-	-	-	-
	-	-	Arrogante	-	-	-	-
	-	-	Cleptomaníaco	-	-	-	-
	-	-	-	Ganancioso	-	-	-
	-	-	-	Guloso	-	-	-
	-	-	-	Mentiroso	-	-	-
	-	-	Mitomaníaco	-	-	-	-
	-	-	-	Preguiçoso	-	-	-
Outras caracterizações	-	-	-	Vingativo	-	-	-
	-	-	Crédulo	-	-	-	-
	-	-	Curioso	-	-	-	-
	-	-	Fanático	-	-	-	-
	-	-	Galanteador	-	-	-	-
	-	-	-	Impaciente	-	-	-
-	-	-	Maluco	-	-	-	

## Caracterizações Físicas

Caracterização	-8	-6	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5	6	8
Alergia	-	-		-	Comum	Incomum	Raro	-	-	-	-	-	-	-
Estatura	-	-		-	Nanico	-	Baixo	Grande	-	-	Gigante		-	-
Estrutura corporal	-	-		-		Magro   Obeso	Normal	-	Atlético   Robusto	-	-		-	-
Beleza	-	-		-	Horroroso	Muito feio	-	-	Muito belo	Deslumbrante	-		-	-
Característica única	-	-		-	-	-	-	Aspecto inofensivo	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	-	-	Marca exótica	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	-	-	Pele cadavérica	-	-	-		-	-
Deficiência	-	-		-	-	Caolho	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	Hipermetropia	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	Maneta	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	Miope	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	Perneta	-	-	-	-	-		-	-
Dependência	-	-		-	Pesada	Leve	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	-	-	-	-	-	-		-	-
Sensibilidade a venenos	Fraqueza I	Fraqueza II		Fraqueza III	-	Fraqueza IV	Fraqueza V	Imunidade I	Imunidade II	-	Imunidade III		Imunidade IV	Imunidade V
Potencial	-	-	Mediocridade	-	-	Inábil	-	-	-	Hábil	-	Primazias		-
Resistência à dor	-	-		-	-	Hiperalgesia	-	-	Resistência extrema	-	-		-	-
Saúde	-	-		-	Muito deficiente	-	Deficiente	Saúde de ferro	-	Corpo fechado	-		-	-
Sono	-	-		Sonolento	-	Sono pesado	-	Sono leve	-	-	consciente		-	-

## Caracterizações Sociais

Caracterização social	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5
Aliança	-	Arqui-inimigo	Inimigo	Rival	Inimigo invejoso	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	Seguidor	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	Aliado	-	-
Classe social	-	-	-	Escravo	Ex-escravo	Pequeno comerciante	Artífice	Grande comerciante	Baixa nobreza	Alta nobreza
Contatos	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Dívida	-	-	Dívida eterna	Dívida longa	Dívida curta	Dívida de honra	Dívida de vida	-	-	-
Fama	-	-	-	-	má fama	boa fama	-	-	-	-
Honra do clã/mestre	-	-	-	clã ou mestre desonrado	-	-	Mestre/clã famoso	-	-	Mentor
Patrono	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

## 2.8 Pertences & Afins

Neste capítulo se encontram os itens mais básicos na construção do personagem, sendo possível fazer as customizações desejadas, mas apenas relativas aos equipamentos mais básicos, como Armas e Armaduras.

### Armas, Armaduras

Armaduras, Elmos e Escudos	Preço
Couro leve	2 m.p.
Couro rígido	10 m.p.
Cota de malha parcial	20 m.p.
Cota de malha completa	60 m.p.
Couraça parcial	15 m.o.
Couraça completa	20 m.o.
Cota de malha para montaria	80 m.p.
Cota de malha completa para montaria (elmo incluso)	15 m.o.
Escudo pequeno	2 m.p.
Escudo grande	15 m.p.
Escudo de torre	30 m.p.
Elmo aberto	2 m.p.
Elmo fechado	5 m.p.

Armas	Preço
Arco composto	20 m.p.
Arco de guerra	25 m.p.
Arco Longo Élfico	12 m.o. (*)
Arco simples	10 m.p.
Arpão	60 m.p.
Axa de armas	50 m.p.
Besta	16 m.o. (*)
Besta Pesada	32 m.o. (*)
Bolcadeira	4 m.p.
Bumerangue	20 m.c.
Bumerangue de Corte	12 m.p.
Cajado	5 m.c.
Cimitarra	50 m.p.
Clava	15 m.c.
Espada	40 m.p.
Espada de mão e meia	60 m.p.
Faca	2 m.p.
Flecha (10 unidades)	10 m.c.
Funda	12 m.c.
Gládio	12 m.p.
Lança de cavalaria	60 m.p.
Lança de guarda	17 m.p.
Lança de justa	35 m.p.
Lança leve	8 m.p.
Lança pesada	15 m.p.
Maça	15 m.p.
Maça de armas	30 m.p.
Machadinha	6 m.p.
Machado	10 m.p.
Machado crescente	22 m.p.
Machado de batalha	12 m.p.
Machado de guerra	35 m.p.



Malho	12 m.p.
Mangual	30 m.p.
Mangual leve	25 m.p.
Manopla	2 m.p.
Marreta de guerra	30 m.p.
Martelo de guerra	11 m.p.
Montante	80 m.p.
Porrete	3 m.c.
Projétil de metal/funda	2 m.c.
Projétil de pedra/funda	-
Punhal	5 m.p.
Rapieira	60 m.p.
Rede	80 m.p.
Sabre Élfico	28 m.o (*)
Tridente	8 m.p.

\* Bestas e Armas élficas são armas raras na região dos reinos e por isto o personagem não poderá comprar em qualquer lugar. O mestre define onde os personagens podem adquiri-las. Em *Âniem e Lar* as armas élficas podem ser encontradas mais facilmente e por isto custam 1/4 do preço. Em *Acordo e Blur* as bestas podem ser encontradas mais facilmente e por isto também custam 1/4 do preço.

**ATENÇÃO:** os habitantes destes reinos são xenófobos e nunca vendem estas armas para uma raça diferente, e, mesmo para um semelhante existe uma certa dificuldade de comprar sendo um estrangeiro."

### 3 Passando de Estágio

Todos os personagens se iniciam no primeiro estágio e, conforme ganhem experiência (participando de aventuras) aumentam pouco a pouco este marcador de poder.

Sempre que um personagem passa de Estágio há uma mudança significativa em seu poder: aumenta sua Energia Heroica, suas Habilidades melhoram, aprimora sua capacidade com armas, novos encantos podem ser aprendidos etc.

Estas melhorias são chamadas de "evolução dos personagens" e serão vistos em detalhes nos tópicos a seguir.

Ao final de cada aventura, some todos os pontos de experiência ganhos à sua quantidade de pontos anterior, passando este a ser o seu novo total. Agora, veja na tabela a seguir qual o Estágio correspondente a este número de pontos; se você passou de Estágio, vá para o próximo item.

Estágio	De	Até	Estágio	De	Até
1	0	10	21	586	645
2	11	20	22	646	705
3	21	30	23	706	765
4	31	45	24	766	825
5	46	60	25	826	895
6	61	75	26	896	965
7	76	95	27	966	1035
8	96	115	28	1036	1105
9	116	135	29	1106	1185
10	136	165	30	1186	1265
11	166	195	31	1266	1345
12	196	225	32	1346	1425
13	226	265	33	1426	1515
14	266	305	34	1516	1605
15	306	345	35	1606	1695
16	346	385	36	1696	1785
17	386	435	37	1786	1885
18	436	485	38	1886	1985
19	486	535	39	1986	2085
20	536	585	40	2086	2185

#### 3.1 Passando de Estágio

Ao passar de Estágio o jogador deve calcular e escrever na ficha várias coisas:

##### Atributos

1. Escrever o novo estágio na sua ficha;
2. Verificar se seu personagem recebeu Pontos para aumentar os Atributos; isto ocorre a cada 2 níveis depois do estágio 2, ou seja: estágios 3, 5, 7, 9, ...
3. Aumentar sua Energia Heroica (veja os detalhes no item 7.2.1 deste capítulo);
4. Calcular sua nova Resistência Física = Estágio + Atributo Físico;
5. Calcular sua nova Resistência à Magia = Estágio + Atributo Aura;

##### Habilidades

1. Receber seus pontos de Habilidades (tabela abaixo);
2. Adquirir suas Habilidades ou aumentar o nível das existentes, os custos estão descritos no capítulo III e na própria ficha do personagem;

3. Guardar os pontos que sobraram na sua ficha;
4. Determinar os seus novos Totais nas Habilidades. Basta somar o total da habilidade ao atributo associado;

Profissão	Pontos para Aquisição	Grupos Penalizados	Habilidades Aprimoradas
Bardo	16	Nenhum	Arte
Guerreiro	14	Influência	Aplicar Esforço
Ladino	22	Nenhum	Ações Furtivas
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Seguir Trilhas
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião

## Combate

1. Receber seus pontos de combate e os pontos de Técnicas de Combate (veja a tabela abaixo);
2. Adquirir seus Grupos de Armas ou aumentar o nível dos existentes, os custos estão descritos no capítulo IV.
3. Atualizar sua tabela de armas de acordo com as Grupo de Armas compradas ou que tiveram o seu nível aumentado;
4. Calcular o dano das armas recém-adquiridas;
5. Adquirir suas Técnicas de Combate ou aumentar o nível das existentes, os custos estão descritos no capítulo IV.

Profissão	Pontos para Grupos de Armas	Pontos para Técnicas de Combate
Bardo	3	6
Guerreiro	10	12
Ladino	7	12
Mago	1	3
Rastreador	5	9
Sacerdote	5	9

## Magia

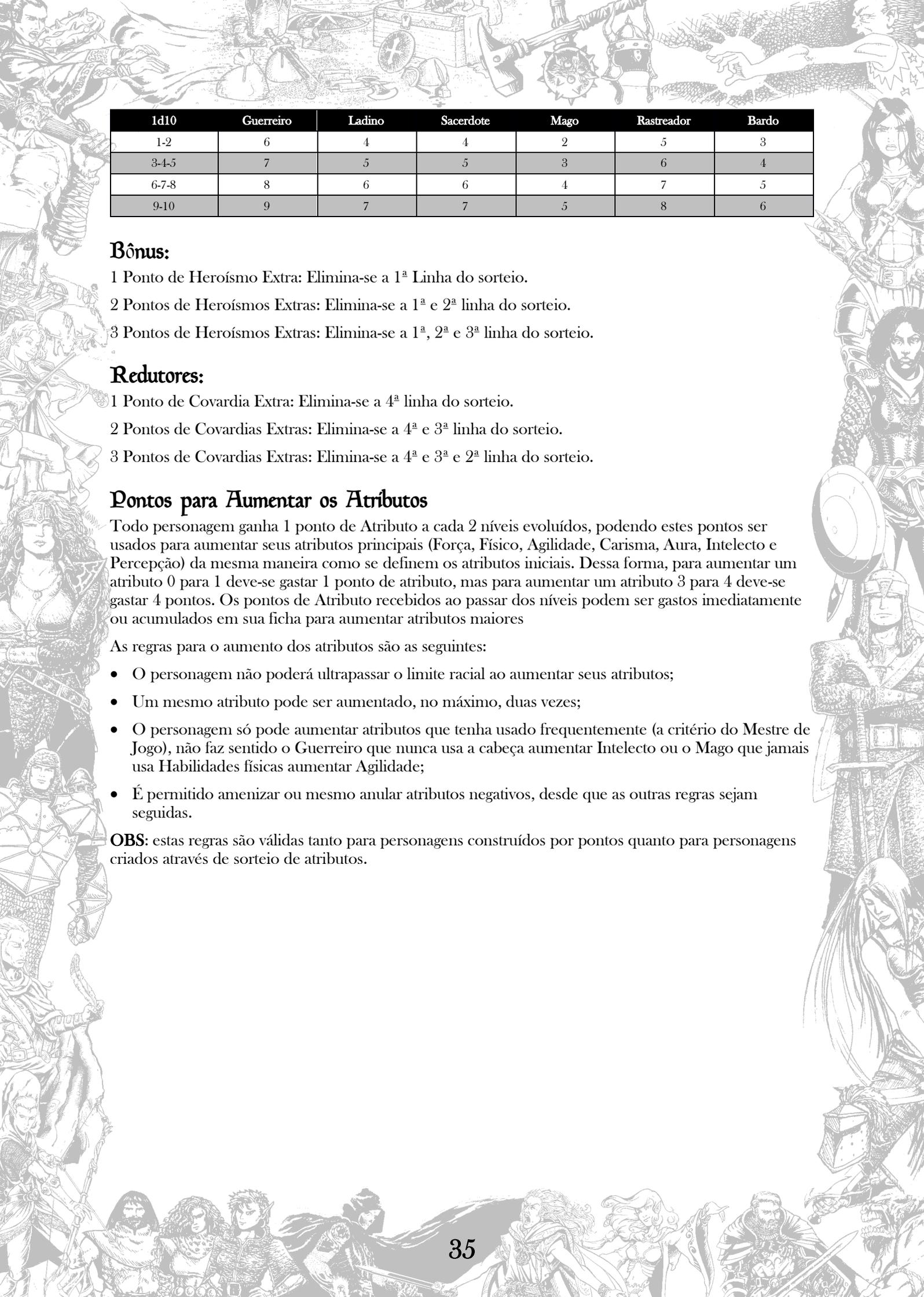
1. Verificar o seu novo número de pontos de Karma, no caso de seu personagem pertencer a uma profissão mística que é igual a: (Valor do atributo Aura +1) \* (Estágio atual + 1);
2. Ver o número de pontos que seu personagem recebeu para melhorar suas magias ou adquirir novas que é igual a:  
Atributo Correlacionado X 2 + 7. O atributo correlacionado pode ser visto na tabela abaixo;
3. Comprar novas magias, ou melhorar as que já possuía. Consulte no capítulo IV as tabelas específicas para a sua profissão;

Profissão	Atributo usado para comprar
Sacerdote	Carisma
Mago	Intelecto
Rastreador	Percepção
Bardo	Carisma

## Energia Heroica

Para o personagem que estiver passando de estágio é muito importante descobrir a sua nova Energia Heroica (EH). Proceda da seguinte forma: jogue 1d10 e verifique qual a sua EH na tabela a seguir na coluna de sua profissão. Some o valor do atributo Físico ao número resultante e a sua EH atual. Esta é a sua nova Energia Heroica

Como uma regra complementar e opcional, o mestre pode conceder um bônus para os personagens que demonstraram bravura em combate ou um redutor para os personagens covardes. Este bônus/penalidade será contado em separado e são chamados de Pontos de Heroísmos e ou de Pontos de Covardia. Aconselha-se o uso do bônus/penalidade de heroísmo levando em conta como o personagem se comportou de uma forma geral nos combates. Não se esqueça que eles influenciam no cálculo da nova Energia Heroica e recomenda-se aos mestres manterem anotações a respeito da participação dos personagens em combate. O mestre autorizando o uso desta regra, os pontos de Heroísmo/Covardia passam a serem obrigatórios de serem aplicados na passagem de Estágio e não podem ser acumulados para o próximo Estágio. O que não for gasto será perdido.



1d10	Guerreiro	Ladino	Sacerdote	Mago	Rastreador	Bardo
1-2	6	4	4	2	5	3
3-4-5	7	5	5	3	6	4
6-7-8	8	6	6	4	7	5
9-10	9	7	7	5	8	6

### Bônus:

- 1 Ponto de Heroísmo Extra: Elimina-se a 1ª Linha do sorteio.
- 2 Pontos de Heroísmos Extras: Elimina-se a 1ª e 2ª linha do sorteio.
- 3 Pontos de Heroísmos Extras: Elimina-se a 1ª, 2ª e 3ª linha do sorteio.

### Redutores:

- 1 Ponto de Covardia Extra: Elimina-se a 4ª linha do sorteio.
- 2 Pontos de Covardias Extras: Elimina-se a 4ª e 3ª linha do sorteio.
- 3 Pontos de Covardias Extras: Elimina-se a 4ª e 3ª e 2ª linha do sorteio.

### Pontos para Aumentar os Atributos

Todo personagem ganha 1 ponto de Atributo a cada 2 níveis evoluídos, podendo estes pontos ser usados para aumentar seus atributos principais (Força, Físico, Agilidade, Carisma, Aura, Intelecto e Percepção) da mesma maneira como se definem os atributos iniciais. Dessa forma, para aumentar um atributo 0 para 1 deve-se gastar 1 ponto de atributo, mas para aumentar um atributo 3 para 4 deve-se gastar 4 pontos. Os pontos de Atributo recebidos ao passar dos níveis podem ser gastos imediatamente ou acumulados em sua ficha para aumentar atributos maiores

As regras para o aumento dos atributos são as seguintes:

- O personagem não poderá ultrapassar o limite racial ao aumentar seus atributos;
- Um mesmo atributo pode ser aumentado, no máximo, duas vezes;
- O personagem só pode aumentar atributos que tenha usado frequentemente (a critério do Mestre de Jogo), não faz sentido o Guerreiro que nunca usa a cabeça aumentar Intelecto ou o Mago que jamais usa Habilidades físicas aumentar Agilidade;
- É permitido amenizar ou mesmo anular atributos negativos, desde que as outras regras sejam seguidas.

**OBS:** estas regras são válidas tanto para personagens construídos por pontos quanto para personagens criados através de sorteio de atributos.

