LAFBRE LANDER, NÍVEL 03.
Raça: Humano – **Motivação:** Conseguir recursos para pagar o dote da noiva.
Classe: Guerreiro (Força +1, Agilidade +1)

Força [5] Agilidade [4] Inteligência [3] Vontade [3] Pontos de Vida [60] Pontos de Mana [70] Deslocamento em Metros/Segundo [7] Carga Básica em Kg [35] Carga Pesada em Kg [175] Carga Máxima [350] Bloqueio [23] Esquiva [22] Determinação [21]

Aprendiz de Paladino: Você iniciou o aprendizado de uma Classe diferente daquela que o personagem já segue. Para fazer isso o Mestre pode exigir que ele tenha algum tipo de instrução na classe desejada, normalmente na forma de um mentor. Esse mentor pode ser um PdM com quem ele tenha convivido por algum tempo, ou um do seus companheiros de grupo. Quando seleciona Aprendiz de [Classe] o personagem adquire a Habilidade Automática da Classe da qual se tornou aprendiz ou, se ele já possuir a Habilidade Automática da Classe da qual se tornou aprendiz, uma Habilidade da nova Classe que ele atenda os Requisitos.

Habilidade Automática da Raça: Adaptabilidade - *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você se adaptou ao ambiente em que cresceu ou à atividade que escolheu – ou precisou – desempenhar. Você tem +1 em qualquer um dos seus Atributos a sua escolha.

Habilidade Inicial da Classe: Mestre de Armas 1 - *Habilidade (Técnica) – Suporte*
Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione +3 ao dano do ataque.

Habilidade Inicial da Classe (aprendiz): Cavaleiro Experiente - *Habilidade (Técnica) – Suporte*
Descrição: Você passou muito tempo com animais de montaria e conhece seus hábitos, características e como lidar com eles. Você recebe +1d10 em todas as suas rolagens referentes às criaturas com a Habilidade Montaria – incluindo cavalgar, treinar e atacar.

Atletismo - *Habilidade (Técnica) – Suporte* **- Raças:** Todas
Descrição: Você treinou exercícios físicos durante muito tempo – seja por vontade própria ou por necessidade – e é muito bom nisso. Você recebe +2 em testes para correr, escalar, nadar, se equilibrar, prender o fôlego ou qualquer outra atividade que exija força física e coordenação motora. Esse bônus também se aplica em testes para evitar ser derrubado.

Recursos - *Habilidade – Especial* **Raças:** Todas, exceto Hamelins
Descrição: Você possui (ou possuía) um pequeno negócio ou vem de uma família nobre. Você começa o jogo com o dobro das moedas iniciais. **Especial:** Esta habilidade só pode ser escolhida durante a criação do Personagem.

Combate Montado - *Habilidade (Técnica) – Suporte* **- Requisito:** Cavaleiro Experiente
Descrição: Sempre que fizer um ataque corporal enquanto estiver sobre uma montaria, crescente +6 de dano ao ataque.

Combate Tático - *Habilidade (Técnica) – Reação*
Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal (sem usar qualquer Habilidade de Ação).

Investida Mortal - *Habilidade (Técnica) – Ação* **- Mana:** 10
Descrição: Faça uma manobra de encontrão contra um alvo. Se acertar, esse ataque causa +10 de dano e deixa o alvo *Atordoado* (veja Condições na página 169) por 1 turno.

Equipamentos:

Cavalo de Guerra
Espada de duas Mãos (Claymore) Força +11; FN 5; Duas Mãos; 3,0 kg
Faca (Adaga) Força +4; FN 1; Arremesso; 0,25 kg
Armadura Simples (Cota de Malha); Defesa +3; FN 4; 18 kg, Pesada;

FERNÃO COPPA, NÍVEL 04.
Raça: Humano – **Motivação:** Vingar a morte da família.
Classe: Ladino (Inteligência +1, Agilidade +1)

Força [3] Agilidade [4] Inteligência [4] Vontade [3] Pontos de Vida [60] Pontos de Mana [80] Deslocamento em Metros/Segundo [7] Carga Básica em Kg [21] Carga Pesada em Kg [105] Carga Máxima [210] Bloqueio [15] Esquiva [16] Determinação [21]

Antecedentes: Apotecário - Requisito: Inteligência 4.
Descrição: Você aprendeu a usar plantas e minerais para produzir poções, antídotos – e venenos! Enquanto alguns Apotecários recebem instrução formal em laboratórios de grandes cidades, com o objetivo de se tornarem Alquimistas, um grande número aprende o ofício com outros Apotecários, curandeiros e Druidas, produzindo suas poções em pequenas comunidades e vilas. Entre estes, alguns acabam indo para grandes centros à procura de aperfeiçoar suas habilidades, às vezes para retornar mais bem preparados para suas comunidades, as vezes para se tornarem Alquimistas. Há, é claro, aqueles cujos conhecimentos são empregados no campo de batalha, seja como curandeiros de campo, seja como aventureiros. **Benefícios:** Você recebe a Habilidade Herbalismo (veja o Guia Básico pág 86). **Equipamento Extra:** Duas Poções comuns à sua escolha.

Aprendiz de Patrulheiro: Você iniciou o aprendizado de uma Classe diferente daquela que o personagem já segue. Para fazer isso o Mestre pode exigir que ele tenha algum tipo de instrução na classe desejada, normalmente na forma de um mentor. Esse mentor pode ser um PdM com quem ele tenha convivido por algum tempo, ou um do seus companheiros de grupo. Quando seleciona Aprendiz de [Classe] o personagem adquire a Habilidade Automática da Classe da qual se tornou aprendiz ou, se ele já possuir a Habilidade Automática da Classe da qual se tornou aprendiz, uma Habilidade da nova Classe que ele atenda os Requisitos.

Habilidade Automática da Raça: Adaptabilidade - *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você se adaptou ao ambiente em que cresceu ou à atividade que escolheu – ou precisou – desempenhar. Você tem +1 em qualquer um dos seus Atributos a sua escolha.

Habilidade Automática de Ladino: Gatuno - *Habilidade – Suporte*
Descrição: Você aprendeu com a dura vida nas ruas a sobreviver na selva urbana. Você nunca é considerado Inapto quando tentar furtar bolsos ou arrombar fechaduras usando um kit de arrombamento. Além disso, você rola +1d10 quando tentar escalar, se esconder e tentar passar despercebido.

Habilidade Automática de Patrulheiro: Arqueria - *Habilidades (Característica) – Suporte*
Descrição: Você recebe +2 em todos os seus ataques à distância (incluindo arremessos) e em testes envolvendo Arcos, Bestas, Prodds e fundas de todos os tipos. Você sabe como consertar essas armas e como fabricar a munição para elas. **Especial:** para consertar as armas ou fabricar a munição, você deve ter as matérias primas adequadas e as ferramentas, com isso faça um teste de Inteligência, a dificuldade é 17 (o Mestre pode aumentar a dificuldade no caso de consertos muito complexos ou de uma fabricação do zero)

Recursos - *Habilidade – Especial* **- Raças:** Todas, exceto Hamelins
Descrição: Você possui (ou possuía) um pequeno negócio ou vem de uma família nobre. Você começa o jogo com o dobro das moedas iniciais. **Especial:** Esta habilidade só pode ser escolhida durante a criação do Personagem.

Combate com Duas Armas 1 - *Habilidade (Técnica) – Suporte*
Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que pelo menos uma delas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem. **Especial:** Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Contatos no Crime - *Habilidade (Técnica) – Suporte*
Descrição: Você possui muitos contatos entre os criminosos – pequenos e grandes. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas ou comprar e vender mercadoria roubada.

Furtivo - *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d10 quando fizer testes para se mover em silêncio, se esconder, camuflar, ou usar disfarces.

Eloquente - *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você

recebe +1d10 em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, intimidar ou em qualquer outra interação social.

Ataque Evasivo - *Habilidade – Ação* **- Requisito:** Evasão **- Mana:** 10
Descrição: Você realiza um ataque seguido de uma movimentação errática para confundir seu oponente. Faça um ataque baseado em Agilidade. Se acertar, o alvo realiza seus ataques contra você como se fosse Inapto durante o próximo turno. Se o ataque for à distância e houver alguma cobertura à disposição, você pode se esconder tornando impossível para o alvo lhe atacar enquanto ele não o ver primeiro.

Evasão - *Habilidade (Técnica) – Reação* **- Mana:** 20
Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar. Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por turno.

Equipamentos:

Cavalo de Guerra
Arco Composto; Força +6; FN 3; Duas Mãos; 3,0 kg
Clava; Força +6; FN 3; 1,5 kg.
Espada Curta (Gládio) Força +6; FN 2; 1,0 kg
Faca (Adaga) Força +4; FN 1; Arremesso; 0,25 kg

TARSO DE MAGIARA, NÍVEL 02.
Raça: Humano – **Motivação:**
Classe: Guerreiro (Força +1, Agilidade +1)

Força [5] Agilidade [3] Inteligência [3] Vontade [3] Pontos de Vida [65] Pontos de Mana [60] Deslocamento em Metros/Segundo [7] Carga Básica em Kg [35] Carga Pesada em Kg [175] Carga Máxima [350] Bloqueio [24] Esquiva [16] Determinação [18]

Aprendiz de Paladino: Você iniciou o aprendizado de uma Classe diferente daquela que o personagem já segue. Para fazer isso o Mestre pode exigir que ele tenha algum tipo de instrução na classe desejada, normalmente na forma de um mentor. Esse mentor pode ser um PdM com quem ele tenha convivido por algum tempo, ou um do seus companheiros de grupo. Quando seleciona Aprendiz de [Classe] o personagem adquire a Habilidade Automática da Classe da qual se tornou aprendiz ou, se ele já possuir a Habilidade Automática da Classe da qual se tornou aprendiz, uma Habilidade da nova Classe que ele atenda os Requisitos.

Antecedentes: Expoente - Requisito: Nenhum.
Descrição: Você é um exemplar notável da sua raça, seja no aspecto físico, psicológico ou cultural – e talvez até mesmo em todos eles! Você é particularmente ligado à cultura da sua raça em algum aspecto, ao menos, e provavelmente despendeu uma boa quantidade de tempo entre os membros do seu próprio povo e provavelmente tem pouco interesse na cultura de outras raças. **Benefícios:** Você recebe uma Habilidade Racial extra, à sua escolha.

Robustez - *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d10 em testes de Força para resistir à fadiga, venenos e doenças.

Habilidade Automática da Raça: Adaptabilidade - *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você se adaptou ao ambiente em que cresceu ou à atividade que escolheu – ou precisou – desempenhar. Você tem +1 em qualquer um dos seus Atributos a sua escolha.

Habilidade Inicial da Classe: Mestre de Armas 1 - *Habilidade (Técnica) – Suporte*
Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

Habilidade Inicial da Classe: Cavaleiro Experiente - *Habilidade (Técnica) – Suporte*
Descrição: Você passou muito tempo com animais de montaria e conhece seus hábitos, características e como lidar com eles. Você recebe +1d10 em todas as suas rolagens referentes à criaturas com a Habilidade Montaria – incluindo cavalgar, treinar e atacar.

Brigão – *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você está acostumado à combater desarmado. Você rola +1 em seus ataques desarmados e adiciona +2 nos danos desses ataques.

Atletismo - *Habilidade (Técnica) – Suporte* **- Raças:** Todas
Descrição: Você treinou exercícios físicos durante muito tempo – seja por vontade própria ou por necessidade – e é muito bom nisso. Você recebe +2 em testes para correr, escalar, nadar, se equilibrar, prender o fôlego ou qualquer outra atividade que exija força física e coordenação motora. Esse bônus também se aplica em testes para evitar ser derrubado.

Combate Pesado - *Habilidade (Técnica) – Reação* **- Requisito:** Combate Tático **- Mana:** 10
Descrição: Sempre que você fizer uma manobra de encontrão ou um ataque corporal enquanto estiver portando uma arma de duas mãos ou um escudo, você pode rolar novamente 1 dos dados em seus testes de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar. Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Égide - *Habilidade (Técnica) – Reação* **- Requisito:** Código da Coragem **- Mana:** 15
Descrição: Você sempre está pronto para se interpor diante do perigo. Se um ataque ou magia for atingir um alvo adjacente
a você, você pode se interpor e sofrer o ataque no lugar do alvo original. Você sofre apenas metade do dano do ataque ou magia, mas sofre quaisquer outros efeitos normalmente.

Equipamentos:

Cavalo de Guerra

Espada de duas Mãos (Claymore) Força +11; FN 5; Duas Mãos; 3,0 kg
Lança de Justa (Cavalaria) Força +11; FN 5; 6,0 kg; Montado.
Espada Curta (Gládio) Força +6; FN 2; 1,0 kg
Armadura Simples (Cota de Malha); Defesa +3; FN 4; 18 kg, Pesada;
Escudo de Corpo (Grande); Defesa +3; FN 5, 9 kg.

MARCUS MOLDI, NÍVEL 04.
Raça: Humano – **Motivação:** Ajudar na construção da Universidade em Pechara.
Classe: Feiticeiro (Inteligência +1, Vontade +1)

Força [3] Agilidade [4] Inteligência [4] Vontade [3] Pontos de Vida [60] Pontos de Mana [90] Deslocamento em Metros/Segundo [7] Carga Básica em Kg [21] Carga Pesada em Kg [105] Carga Máxima [210] Bloqueio [16] Esquiva [16] Determinação [27]

Antecedentes: Nobre - Requisito: Inteligência 4.
Descrição: Você nasceu em uma família pertencente à nobreza do seu reino. Sua família (ou você, se for o único herdeiro da sua linhagem) possui terras onde vivem aldeões que trabalham para sua família e todos na região sabem quem você é. **Equipamento Extra:** Você possui status e muitos contatos e é reconhecido na região onde suas terras ficam e provavelmente pelas famílias nobres das regiões vizinhas à sua.

Habilidade Automática da Raça: Adaptabilidade - *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você se adaptou ao ambiente em que cresceu ou à atividade que escolheu – ou precisou – desempenhar. Você tem +1 em qualquer um dos seus Atributos a sua escolha.

Habilidade Automática de Classe: Conhecimento Arcano - *Habilidade (Técnica) – Ação*
Descrição: Você é capaz de decifrar e canalizar os fenômenos do sobrenatural. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Runas Arcanas (veja a página 36 para regras sobre magia). Você também é capaz de canalizar sua energia para a conjuração de fenômenos mágicos com eficiência. Sempre que usar uma Habilidade do tipo Magia, você pode gastar Pontos de Vida ao invés de Pontos de Mana para pagar seu custo. Nesse caso, cada 2 Pontos de Vida equivalem à 1 Ponto de Mana.

Assuntos Diversos - *Habilidade (Característica) – Ação* **- Mana:** 30
Descrição: Você estudou e praticou um pouco de tudo ao longo da sua vida. Você pode rolar +1d10 em um teste qualquer à sua escolha.

Detectar Magia - *Habilidade (Técnica) – Ação* **- Mana:** 0 **- Dificuldade da Magia:** 12
Descrição: Concentrando- se nos fluxos de energias mágicas, você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Levitar - *Habilidade (Magia) – Ação* **- Requisito:** Telecinésia **- Mana:** 20 **- Dificuldade da Magia:** 17
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você faz com que ela seja capaz de voar livremente no ar para qualquer direção no seu deslocamento normal. Essa Runa Arcana dura 1 hora, mas se dissipa automaticamente se alvo tocar o solo.

Relâmpago 1 - *Habilidade (Magia) – Ação* **- Requisito:** Eletricidade Estática **- Mana:** 20 **- Dificuldade da Magia:** 15
Descrição: A partir de uma Runa Arcana que desenha no ar você dispara uma faísca elétrica contra um alvo dentro de seu campo de visão. O alvo sofre um dano igual a 20/Eletricidade e fica Atordoado por 2 rodadas. Alvos usando armaduras de metal sofrem o dobro do redutor (-2 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes). A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Telecinésia - *Habilidade (Magia) – Ação* **- Mana:** 10 **- Dificuldade da Magia:** Variável.
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e um objeto ou criatura dentro de sua linha de visão, você pode mover o alvo através de uma energia mágica invisível. O alvo pode ser movido à vontade em qualquer direção, e até mesmo ser erguido no ar, mas apenas de forma lenta (1 metro por turno no máximo). A dificuldade será igual ao peso do alvo dividido por 4 (arredondado para baixo).

Mente Disciplinada - *Habilidade (Característica) – Suporte*
Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +4 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 2.

Equipamentos:

Cavalo de Guerra
Espada Curta (Gládio) Força +6; FN 2; 1,0 kg