

Tagmar II

Guia Rápido de Criação de Personagens



Tagmar II

Guia Rápido de Criação de Personagens



Créditos e Licenciamento

Autores

Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Gustavo Lorena Pinto, Stefano Guimarães Giusini, Carlos Martins, Alex Ladeiras, Alex Resende, Fernando Nascimento Reis da Costa, Geraldo Lucio Cabral da Silva, Andre Luis Tomaz Dionísio, Marcelo Bouzas Barbosa Teixeira

Capa

Eliane Bettocchi Godinho (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Alex Menezes Ladeiras

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 28/4/2011 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.3

Licenciamento

Esta material foi adaptada do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 e está licenciada de acordo as seguintes condições: Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil

Você pode:

- Copiar, distribuir, exhibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento 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.

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/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Índice

1	INTRODUÇÃO	5
1.1	Prepare-se para a aventura!	5
1.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2	5
2	CARACTERÍSTICAS BÁSICAS	6
2.1	Nome do Personagem	6
2.2	Estágio & Experiência	6
2.3	Escolhendo a Raça	6
2.4	Escolhendo a Profissão	6
2.5	Deuses	6
2.6	Posses Iniciais (parte 1)	7
2.7	Definição dos Atributos	7
2.8	Outras características	9
3	HABILIDADES	10
3.1	Aquisição de Habilidades	10
3.2	Calculando o total	10
3.3	Habilidades Restritas	10
3.4	Entrando para uma Guilda	10
3.5	Especialização	11
4	COMBATE	12
4.1	Aprendendo a Usar Armas	12
4.2	Posses Iniciais (parte 2)	12
4.3	Fazendo sua Tabela de Armas	12
4.4	Técnicas de Combate	13
4.5	Lista das Técnicas de Combate	13
4.6	Entrando para uma Academia	13
5	MAGIA	14
5.1	Adquirindo as Habilidades Mágicas	14
5.2	Entrando para uma Ordem ou Colégio	14
6	PERTENCES & AFINS	19
7	EVOLUÇÃO	24
7.1	Estágio	24
7.2	Passando de Estágio	24

1 Introdução

O ser humano é um apaixonado contador de histórias, e histórias de fantasia sempre tiveram um espaço todo especial em nossa preferência — não é a toa que as famosas sagas do ciclo arturiano tenham sobrevivido até os dias atuais. Ou as aventuras de Guilherme Tell, Robin Hood e muitos outros, contadas e recontadas a novas gerações, ávidas de alguma magia e encanto. O RPG nada mais é que uma reinvenção do velho e conhecido hábito de contar histórias, com a diferença de que não existem “ouvintes” — todos participam da criação e desenrolar do épico que está sendo “contado”.

Mas se você chegou até aqui e está lendo este livro, provavelmente já sabe o que é RPG, e com certeza quais são as regras do RPG Tagmar 2 e não precisa de explicações sobressalentes, de forma que podemos partir para o que interessa: o material aqui contido é parte de uma nova edição do primeiro RPG brasileiro de fantasia medieval, Tagmar, agora revisado e expandido por gente como você — jogadores interessados em uma partida boa e divertida.

Aos jogadores veteranos, apresentamos as melhorias do jogo que embalou muitas de suas melhores horas frente a uma mesa junto, com seus amigos, em um manual simples, curto e direto; aos novatos, recomendamos que não use este manual, e que leiam o “Manual de Regras”, pois este manual é destinado exclusivamente aos jogadores experientes. Este livro traz de forma sucinta e organizada as novas regras de criação de personagens para Tagmar, desde seus atributos principais, passando pela escolha de habilidades e magia, até a seleção de equipamento, mas tudo de uma forma resumida e sem textos bonitos e floreados... Por isso, mãos à obra!

1.1 Prepare-se para a aventura!

Neste guia você encontrará:

O nascimento de uma lenda...

Escolha entre os misteriosos elfos, os robustos anões, os sutis pequeninos, os desbravadores humanos ou os versáteis meio-elfos e defina os atributos principais através da atribuição de pontos ou sorteio. A decisão é sua!

...os segredos do ofício...

Guerreiros poderosos, ladinos ardilosos, sacerdotes devotos, magos sábios, ágeis rastreadores ou bardos encantadores: profissões e habilidades detalhadas em regras simples para você criar sua lenda no mundo de Tagmar.

...e suas ferramentas.

Os símbolos sagrados dos sacerdotes, armas e armaduras, equipamento e, é claro, magia — tudo para você encarar os desafios de uma terra indômita e fascinante.

“É um mundo vasto, e já vi algumas coisas — verrogares sedentos de sangue, cidades élficas de uma beleza onírica nas florestas de Lar ou forjas grandes como crateras nos reinos dos anões. Muita coisa bela, terrível ou (frequentemente) as duas coisas ao mesmo tempo. Mas acho que jamais alguém viu tudo, nem mesmo o mais ancestral dos elfos dourados. Ainda assim vale a pena tentar. Duvida? Então venha comigo, e eu lhe prometo lembranças formidáveis, mesmo que para uma vida curta!”

Dhugal, bardo meio-elfo de Ludgrim.

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 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:

- **Email:** se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2, visite a nossa página de contato em <http://www.tagmar2.com.br/EntreEmContato.aspx>
- **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 gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em: <http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.aspx>

2 Características Básicas

2.1 Nome do Personagem

Escolha um e coloque na ficha

2.2 Estágio & Experiência

Estágio = 1 (este é o nível inicial do personagem!)

Experiência = 0

2.3 Escolhendo a Raça

Raça: uma das seis raças permitidas

2.4 Escolhendo a Profissão

Profissões	Humano	Meio-elfos	Elfos Florestais	Elfos Dourados	Anões	Pequeninos
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	NÃO

Obs: só se pode escolher uma profissão compatível com a raça escolhida

2.5 Deuses

Deus	Esfera de Atuação
Sevides	agricultura, fertilidade
Quiris	plantio.
Liris	colheita.
Ganis	água, mar.
Blator	guerra, conflito.
Crisagom	honra, estratégia, bravura.
Crezir	fúria matança, prazer da luta.
Maira mon	natureza em aspecto mineral.
Maira vet	natureza em aspecto vegetal.
Maira nil	natureza em aspecto animal.
Selimon	paz, amor.
Lena	prazer erótico e prazer no trabalho.
Plandis	paixão cega loucura.
Cambu	diplomacia, comércio, interrelações.
Cruine	morte, protetor das almas, reencarnação.
Palier	conhecimento, magia.
Parom	artífices.

2.6 Posses Iniciais (parte 1)

Profissões	Equipamentos
Guerreiro	Armadura de Couro Leve, escudo pequeno, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Ladino	Escudo pequeno, Manto com capuz, 20 metros de corda, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Sacerdote	Símbolo sagrado de ferro, Água abençoada, Manto com capuz, Cinto, Pederneiras, Mochila de couro, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Mago	Manto com capuz, Cinto, Pederneiras, Mochila de couro, Pena e tinta, Pergaminho, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Rastreador	Couro leve, Cinto, Pederneiras, Capa, Par de luvas, Par de botas, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Bardo	Cinto, Mochila de couro, Capa, Par de botas, Instrumento Musical, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.

OBS: opcionalmente, o jogador em vez de adquirir os equipamentos da lista, pode optar por uma arma de dano máximo 16 e 4 M.P. e 5 M.C. Devendo neste caso fazer a sua própria compra de equipamentos.

2.7 Definição dos Atributos

2.7.1 Atributos Principais

Raça	Intelecto	Aura	Carisma	Força	Físico	Agilidade	Percepção
Humanos	0	0	0	0	0	0	0
Meio-Elfos	0	0	+1	0	0	0	0
Elfos Florestais	+1	0	0	0	-1	+1	+1
Elfos Dourados	+1	+1	+1	-1	-1	+1	0
Anões	0	-1	0	+1	+2	-1	0
Pequeninos	0	0	0	-2	+1	+2	+1

2.7.1.1 Definição por Pontos

O jogador recebe 15 pontos para distribuí-los como quiser entre os 7 atributos. Da forma como quiser nos atributos (Intelecto, Percepção, Aura, Carisma, Força, Físico e Agilidade) respeitando o seguinte procedimento:

- 1) Todos os atributos começarão com 0, mais o ajuste racial. A partir daí, surgirão os números iniciais.
- 2) O número máximo que o atributo pode atingir é o número inicial +4.
- 3) Para se aumentar o valor inicial dos atributos, basta gastar uma quantidade de pontos igual a cada atributo aumentado. A exceção é o aumento de atributos negativos que sempre custam 1 ponto.
- 4) 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.

2.7.1.2 Definição por Sorteio

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 abaixo.

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

2.7.2 Resistência Física

Resistência Física = Estágio + valor do atributo Físico

2.7.3 Resistência à Magia

Resistência à Magia = Estágio + valor do atributo Aura

2.7.4 Velocidade Base

Raça	Velocidade
Humanos	18
Meio-Elfos	17
Elfos Florestais	16
Elfos Dourados	16
Anões	14
Pequeninos	12

Velocidade Base = Velocidade dada pela Raça + Físico

2.7.5 Karma

Karma = Valor do atributo Aura x (Nível atual + 1).

2.7.6 Defesa e Absorção

Equipamento de Defesa	Tipo de Defesa	Abreviatura	Defesa Base	Absorção
Nada	Leve	L	0	0
Couro leve	Leve	L	+1	+3
Couro rígido	Média	M	0	+6
Cota de malha parcial	Média	M	+1	+9
Cota de malha completa	Pesada	P	0	+12
Couração metálica parcial	Pesada	P	+1	+15
Escudo pequeno	---	---	+1	+3
Escudo grande	---	---	+1	+5
Elmo Aberto	---	---	---	+1
Elmo fechado	---	---	---	+2

Valor da Defesa Ativa = Defesa Base + Agilidade + Modificadores

Valor da Defesa Passiva = Defesa Base + Modificadores (que não seja de escudo)

OBS: colocar a Abreviatura na frente do Valor

Modificadores:

- +1 para cada ponto extra que uma armadura mágica que dê bônus na defesa.
- +1 para cada ponto extra que um escudo mágico que dê bônus na defesa.
- +1 para cada ponto extra que um elmo mágico que dê bônus na defesa.

Absorção = soma da absorção dos Equipamentos de Defesa + Absorção dada por bônus mágico.

2.7.7 Energia Física

Energia Física = EF Básica da raça + Força + Físico

Energia Física (com absorção) = EF Básica + Absorção

Raça	EF Básica
Humanos	15
Meio-Elfos	13
Elfos Florestais	12
Elfos Dourados	12
Anões	12
Pequeninos	11

2.7.8 Energia Heróica

No 1º Estágio

Energia Heróica = EH Básica + Físico

Nos demais estágios consultar capítulo 7.

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

2.8 Outras características

2.8.1 Idade

Idade = escolhida livre mente pelo jogador dentro dos padrões de cada raça:

- Humanos e Pequeninos entre 16 e 25 anos
- Anões e os Meio-elfos entre 25 e 100 anos
- Elfos entre 25 aos 300 anos.

2.8.2 Altura e Peso

Altura e Peso = valor mediano da raça, (podendo variar 10% para mais ou para menos).

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

2.8.3 Classe Social

Classe Social = Livre.

3 Habilidades

3.1 Aquisição de Habilidades

Profissão	Pontos para Aquisição	Grupos Penalizados	Habilidades Especializadas
Guerreiro	14	Influência	Nenhuma
Ladino	22	Nenhum	Nenhuma
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Sobrevivência
Bardo	16	Nenhum	Arte e Etiqueta

Profissional		
Habilidade	Custo	Ajuste
Carpintaria	1	Agi
Engenharia**	2	Int
Medicina**	2	Int
Náutica**	1	Per
Trabalho em Metal*	2	Per
Trabalhos Manuais	1	Agi

Manobra		
Habilidade	Custo	Ajuste
Acrobacias	2	Agi
Corrida	1	Agi
Escalar Superfícies	2	Agi
Malabarismo	2	Agi
Montar Animais	1	Agi
Natação	1	Fis

Conhecimento		
Habilidade	Custo	Ajuste
Escrita**...	2	Int
Herbalismo	2	Int
Língua...	2	Int
Misticismo**	2	Int
Religião**	2	Int
Venefício**	2	Int

Subterfúgio		
Habilidade	Custo	Ajuste
Ações Furtivas	2	Agi
Destrancar Fechaduras**	1	Agi
Disfarces	2	Per
Escapar	1	Agi
Falsificação*	2	Per
Furtar Objetos	1	Agi
Jogatina	1	Per

Influência		
Habilidade	Custo	Ajuste
Arte...	1	Car
Barganha	1	Car
Comércio	1	Per
Etiqueta	1	Car
Liderança	2	Car
Persuasão	2	Car
Sedução	2	Car

Geral		
Habilidade	Custo	Ajuste
Escutar	2	Per
Lidar com Animais	1	Per
Manusear Armadilhas*	2	Per
Navegação	1	Per
Observar	2	Per
Seguir Trilhas	1	Per
Sobrevivência	1	Per

“*” Indica que não é possível se fazer sem ter nível na habilidade. “**” indica que é uma habilidade restrita e é necessário um mestre para aprender a habilidade. “...” Indica que esta habilidade tem especialização

3.2 Calculando o total

Total = Nível na Habilidade + valor do Atributo correspondente

3.3 Habilidades Restritas

Todas as Habilidades marcadas com “**” são restritas e não podem ser compradas livremente, necessitando de um mestre para ser aprendidas.

3.4 Entrando para uma Guilda

Somente permitido a Ladinos. Até o 4º Estágio depende de interpretação e do MJ. A partir do 5º estágio é automático.

3.5 Especialização

Ao entrar em uma guilda um Ladino pode se especializar escolhendo até 5 habilidades 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.

Guilda	Habilidades de Especialização
Guilda dos Ladrões	Ações Furtivas, Destruir Fechaduras, Escapar, Falsificação, Furtar Objetos, Jogatina, Manusear Armadilhas e Escalar Superfícies
Guilda dos Assassinos	Ações Furtivas, Disfarces, Escapar, Manusear Armadilhas, Corrida, Herbalismo e Venefício
Guilda dos Piratas	Escapar, Jogatina, Náutica, Comércio, Acrobacias, Escalar Superfícies, Malabarismo, Natação e Navegação

4 Combate

4.1 Aprendendo a Usar Armas

Profissão	Pontos para Grupos de Armas
Guerreiro	7
Ladino	4
Sacerdote	3
Mago	1
Rastreador	5
Bardo	2

4.2 Posses Iniciais (parte 2)

Cada personagem possui uma arma que saiba usar (tenha nível no grupo) e que faça dano no máximo de 16.

4.3 Fazendo sua Tabela de Armas

Grupo	Custo	Arma	Alcance	Altura Mínima				Força Mínima	Armadura			Dano (%)			
				P	A	E	H		L	M	P	100	75	50	25
CD	1	Combate Desarmado	---	1 m	1 m	1 m	1 m	-4	0	-3	-6	4	3	2	1
CI	1	Faca	---	1 m	1 m	1 m	1 m	-4	2	-3	-5	8	6	4	2
		Punhal	20m	1 m	1 m	1 m	1 m	-4	2	-2	-5	12	9	6	3
EI	1	Cajado	---	2 m	2 m	2 m	2 m	-4	1	-1	-4	12	9	6	3
		Porrete	---	1 m	1 m	1 m	1 m	-3	2	-1	-5	12	9	6	3
CmE	2	Gládio	---	1 m	1 m	1 m	1 m	-2	3	0	-4	16	12	8	4
		Espada	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	3	0	-3	20	15	10	5
		Cimitarra	---	2 m	1 m	1 m	1 m	-1	2	1	-3	20	15	10	5
CmM	2	Machado	---	1 m	1 m	1 m	1 m	0	0	2	-3	16	12	8	4
		Machadinha	25m	1 m	1 m	1 m	1 m	-2	1	1	-4	16	12	8	4
		Machado Crescente	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	0	3	-3	20	15	10	5
Em	2	Clava	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	2	0	-3	16	12	8	4
		Maça	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	-1	1	0	20	15	10	5
		Martelo de Guerra	25m	1 m	1 m	1 m	1 m	-1	0	1	-2	16	12	8	4
		Mangual leve	---	2 m	1 m	1 m	1 m	-1	1	1	-2	20	15	10	5
PmA	2	Arco simples	120m	2 m	2 m	2 m	2 m	-2	4	-1	-4	16	12	8	4
		Arco composto	200m	X	X	2 m	2 m	-1	4	-1	-3	20	15	10	5
		Arco de Guerra	160m	X	X	2 m	2 m	0	2	0	-2	20	15	10	5
PmL	2	Lança leve	40m	2 m	1 m	1 m	1 m	-2	2	-1	-3	16	12	8	4
		Lança de guarda	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	2	0	-2	20	15	10	5
		Lança pesada	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	-1	2	-1	20	15	10	5
CpE	3	Espada de mão e meia (com duas mãos)	---	X	1 m	1 m	1 m	1	3	0	-2	20	15	10	5
			---	X	2 m	2 m	2 m	1	0	1	3	20	15	10	5
		Montante	---	X	X	2 m	2 m	2	0	1	5	24	18	12	6
CpM	3	Machado de guerra	---	X	2 m	2 m	2 m	1	1	3	2	20	15	10	5
		Axa de Armas	---	X	X	X	2 m	3	-1	5	2	24	18	12	6
Ep	3	Maça de Armas	---	2 m	1 m	1 m	1 m	1	-1	2	2	20	15	10	5
		Mangual	---	X	X	2 m	2 m	2	1	1	4	24	18	12	6
		Marreta de Guerra	---	X	X	X	2 m	3	-2	4	4	24	18	12	6
Pp	3	Lança de Justa	---	2 m	1 m	1 m	1 m	1	1	0	2	20	15	10	5
		Lança de Cavalaria	---	X	X	1 m	1 m	2	2	3	5	24	18	12	6

'X' = não permitido, '---' = Não se aplica, P=Pequenino, A=Anão, E=Elfo, H=Humano, 1m=Uso com uma mão, 2m=Uso com duas mãos.

4.4 Técnicas de Combate

Profissão	Pontos para Técnicas de Combate
Guerreiro	7
Ladino	4
Sacerdote	4
Mago	1
Rastreador	4
Bardo	2

4.5 Lista das Técnicas de Combate

Técnicas de Combate	Custo	Ajuste
Ambidestria*	2	-
Aparar*	2	-
Ataque Oportuno*	1	Per
Ataque de Surpresa*	1	Per
Atirar em Movimento*	2	Agi
Carga*	1	-
Combate Montado*	2	-
Esquiva*	1	Agi
Luta às Cegas*	1	-
Resistência à Dor*	2	Fís
Combate não Letal*	1	Per
Academia de Infantaria		
Força Interior**	1	-
Golpe Giratório**	2	Agi
Golpe Letal**	2	-
Resistência à Dor*	1	Fís
Voz de Comando**	1	Per
Academia dos Arqueiros		
Atirar em Movimento*	1	Agi
Combate com Arco**	1	Agi
Direcionamento**	1	Per
Flechada Dupla**	2	-
Mira**	2	-
Academia dos Cavaleiros		
Carga de Arremesso**	1	-
Carga Montada**	2	-
Combate com Escudo**	2	Agi
Combate Montado*	1	-
Voz de Comando**	1	Per
Academia dos Gladiadores		
Ambidestria*	1	-
Contra-ataque**	2	-
Desequilibrar**	1	-
Fúria**	2	-
Intimidar**	1	Car

* Indica que é necessário adquirir a Habilidade para poder executá-la.

** Indica que este é uma habilidade restrita e que necessita que se entre antes na academia.

4.6 Entrando para uma Academia

Somente permitido a Guerreiros . Até o 4º Estágio, depende de interpretação e do MJ. A partir do 5º estágio é automático

5 Magia

5.1 Adquirindo as Habilidades Mágicas

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

Pontos para Aprender as Magias (por estágio) = 2 x Valor do Atributo + 5

5.2 Entrando para uma Ordem ou Colégio

Somente permitido a Sacerdotes (Ordens) e Magos (Colégios). Até o 4º Estágio, depende de interpretação e do MJ. A partir do 5º estágio é automático.

5.2.1 Rastreadores

Rastreador (lista básica)			
Magia	Custo	Magia	Custo
Abrigo	1	Escalar Superfícies	1
Ações Furtivas	1	Ler Trilhas	1
Armadura Elemental	3	Montar	2
Despistamento	1	Rastreamento	1
Elo Animal	2	Resistência	2
Empatia Animal	2	Resistência Elemental	3

5.2.1.1 Trilhas

Caçadores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Bote	2	Garras	2
Caçada	2	Peçonha	3
Faro	2	Vigília	2
Fôlego	1	Visão Térmica	2

Exploradores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Conhecimento	2	Proteção Natural	2
Deslocamento	2	Resistência à Fadiga	1
Orientação	2	Visão de Cena	2
Pressentir Perigo	3	Visão Noturna	2

Guardiões			
Magia	Custo	Magia	Custo
Camuflagem	2	Inteligência Animal	2
Convocação Animal	2	Licantropia Lupina	2
Força Mútua	2	Proteção Natural	2
Habilidade Animal	3	Resistência a Fadiga	1

5.2.2 Bardos

Bardos (lista Básica)			
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	Ventriloquismo	1

5.2.2.1 Confrarias

Arautos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Ausência	2	Identificação	2
Boato	3	Leitura Labial	2
Contatos musicais	1	Manipular Confiança	2
Detectar Intenção	2	Motivação	2

Artistas			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Ameaçadora	2	Fascínio	2
Canção de Alento	2	Malabarismo	1
Canção do Sono	3	Ruído	2
Canção do Tormento	2	Tensão	2

Eruditos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Emocional	2	Leitura	1
Conhecimento	2	Leitura de Hábitos	2
Convivência	2	Lenda Viva	2
Criptograma Místico	2	Perspicácia	3

5.2.3 Sacerdotes

Sacerdotes (lista Básica)			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Apelo	3	Ordens	2
Contatos	2	Presença Divina	1
Curas Físicas	2	Quebra Encantos	3
Curas Heróicas	2	Resistência	1
Esconjuração	1	Sagração Itens	2
Maldições	2	Solo Sagrado	1

5.2.3.1 Ordens

Selimon			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Área de Paz	2	Recuperação Física	2
Cobertura	2	Regeneração	1
Corrente	2	Ressurreição	1
Curas Espirituais	1	Restauração	2
Curas Físicas	1	Sacrifício	2
Proteção Divina	1	Serenidade	3
Purificação	1	Vigor	1

Sevides			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Campo abençoado	2	Maldições	1
Controle Climático	1	Purificação	1
Corrente	2	Recuperação Física	1
Curas Espirituais	1	Regeneração	2
Curas Físicas	1	Ressurreição	2
Graça divina	2	Serenidade	1
Ira Divina	3	Sexto Sentido	2

Ganis			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Auxílio Natural	2	Hidrotolerância	2
Comunhão natural	2	Ira Divina	2
Controle Climático	1	Purificação	1
Corrente	2	Recuperação Física	1
Curas Espirituais	1	Regeneração	2
Curas Físicas	1	Relâmpagos	3
Hidromanipulação	1	Ressurreição	2

Parom			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Análise	1	Ícone Sagrado	2
Avaliação	1	Ira Divina	2
Controle Mecânico	1	Onda Destrutiva	3
Corrente	2	Ressurreição	2
Deteção de Magia	2	Restauração	1
Fabricação	1	Runas	2
Forma de Pedra	2	Sagração de Itens	1

Crizagom			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Benção	2	Fanatismo	1
Bravura	1	Ira Divina	2
Cobertura	1	Presença Intimidad.	2
Convocação	2	Proteção Divina	2
Coordenação	3	Relâmpagos	2
Corrente	2	Resistência Fadiga	1
Curas Heróicas	1	Vigor	1

Crezir			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Ataque Impetuoso	3	Fanatismo	1
Benção	2	Ira Divina	2
Bravura	1	Marca da Morte	1
Convocação	2	Ódio	1
Corrente	2	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Resistência Fadiga	1
Degeneração Fís.	2	Ritual de Sangue	2

Blator			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Benção	2	Fanatismo	1
Bravura	1	Força Sagrada	3
Convocação	2	Ira Divina	2
Corrente	2	Ódio	1
Covardia	2	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Resistência Fadiga	1
Degeneração Física	2	Visão de Batalhas	1

Cruine			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Aura Divina	1	Ira Divina	2
Benção	3	Lâmina de Luz	2
Corrente	2	Manipulação Luz	1
Curas Espirituais	2	Necroconhecimento	1
Curas Heróicas	1	Necropotência	2
Deteções	1	Piroteproteção	2
Fanatismo	2	Ressurreição	1

Cambu			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Análise	1	Empatia	1
Avaliação	1	Ira Divina	2
Contatos	1	Lendas	1
Corrente	2	Linguagem	2
Curas Espirituais	1	Modificar Espírito	2
Deteção Magia	2	Ressurreição	2
Detectar Intenções	2	Sexto Sentido	3

Plandis			
Nome	Custo	Nome	Custo
Ato Falho	1	Fanatismo	1
Auxílio Incerto	2	Ira Divina	2
Azar	1	Modificar Espírito	2
Convocação	2	Obstinação	2
Corrente	2	Previsibilidade	1
Curas Espirituais	1	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Sorte	3

Maira			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Abrigo	2	Empatia Animal	1
Auxílio Natural	2	Ira Divina	2
Comunhão natural	2	Purificação	1
Controle Climático	1	Relâmpagos	3
Corrente	2	Ressurreição	2
Curas Espirituais	1	Transf. Metálica (Mon)	1
Curas Físicas	1	Unidade Natural (Vet)	1
Elo Animal (Nil)	1	Visão Noturna	2

Palier			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Análise	1	Leitura	2
Anulação Mística	2	Lendas	1
Corrente	2	Proteção Mental	1
Curas Espirituais	1	Quebra de Encantos	2
Deteção Magia	2	Ressurreição	2
Fogo Divino	3	Restauração	1
Ira Divina	2	Runas	2

Lena			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Corrente	2	Ligação Afetiva	2
Curas Espirituais	1	Persistência	3
Curas Físicas	1	Recuperação Física	2
Detectar Intenções	2	Regeneração	2
Empatia	1	Rejuvenescimento	2
Força Sentimental	1	Ressurreição	2
Ira Divina	2	Sedução	1

5.2.3.2 Magos

Magos (lista básica)			
Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	2	Manipulação de Luz	1
Análise	1	Mutação	2
Bola de Fogo	2	Quebra de Encantos	2
Contatos Mentais	1	Raio Elétrico	2
Desintegração	2	Sono	1
Detecção de Magia	2	Telecinese	1
Invisibilidade	2	Transformação	2
Levitação	1	Transporte Dimensional	2

5.2.3.3 Colégios

Elemental			
Nome	Custo	Nome	Custo
Aeroataque	1	Elemental da Terra	1
Aeromanipulação	1	Geomanipulação	1
Armadura Elemental	1	Geoproteção	1
Bola de Fogo	1	Hidromanipulação	1
Dardos de Gelo	1	Meteoros	1
Desintegração	1	Piroproteção	1
Domínio	2	Piromanipulação	1
Elemental da Água	1	Prisão	2
Elemental do Ar	1	Resistência Elemental	1
Elemental do Fogo	1	Retorno	1

Ilusão			
Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	1	Invisibilidade	1
Alucinação	1	Medo	1
Armadilha	1	Pesadelo	1
Barreira mística	2	Possessão	1
Clarividência	2	Projeção	1
Covardia	1	Pseudoconsciência	1
Empatia	1	Pseudomatéria	1
Escuridão	1	Sugestão	1
Ilusões	1	Ventriloquismo	1
Imagem	1	Vínculo	1

Alquímico			
Nome	Custo	Nome	Custo
Animação Metálica	1	Escudo Místico	1
Anulação Mística	1	Explosão Mística	1
Assimilação	2	Detecção de Magia	1
Aura Mágica	1	Geoanimação	1
Bloqueio	1	Libertação	1
Cataclisma	1	Mutualidade	1
Conversão Energética	1	Quebra de Encantos	1
Encantamento	1	Réplicas	2
Encolhimento	1	Retenção Mágica	1
Escrituras Místicas	1	Transmutação	1

Necromântico			
Nome	Custo	Nome	Custo
Assombração	1	Mutação	1
Círculo de Proteção	1	Necroanimação	1
Controle	1	Necroconhecimento	1
Criação	1	Paralisia	1
Degeneração Física	1	Pesadelo	1
Doenças	1	Possessão	2
Esconjuração	1	Putrefação	1
Escuridão	1	Toque Gélido	1
Maldições	2	Transformação	1
Medo	1	Visão Noturna	1

Naturalista			
Nome	Custo	Nome	Custo
Animação Vegetal	1	Escudo térmico	1
Armadura Natural	1	Feixes Incandescentes	1
Ataque térmico	1	Fitogênese	1
Biogerminação	2	Mutação	1
Chuva Ácida	2	Prisão vegetal	1
Conjuração Natural	1	Proteção Vegetal	1
Controle Climático	1	Raízes Místicas	1
Desertificação	1	Relâmpagos	1
Desintegração	1	Sentido Natural	1
Domínio Natural	1	Terremoto	1

Conhecimento			
Nome	Custo	Nome	Custo
Anulação Mística	1	Onda Psíquica	1
Criptograma Místico	1	Plano Místico	1
Detecção de Magia	1	Previsibilidade	1
Domínio Mental	2	Projeção Sensorial	1
Escrituras Místicas	1	Proteção Mental	1
Esquecimento	1	Quebra de Encantos	1
Lágrima de Dragão	1	Refletir	1
Leitura	1	Restauração	1
Marca Arcana	1	Sósia	2
Memorização	1	Visão Mística	1

6 Pertences & Afins

6.1.1 Animais

Animais	Preço
Águia domesticada	6 m.o.
Boi	1 m.o.
Búfalo	3 m.o.
Burro	5 m.p.
Canários	1 m.c.
Carneiro	5 m.p.
Cão comum	3 m.p.
Cão de raça ("Alão")	1 m.o.
Cavalo comum	1 m.o.
Cavalo de carga	15 m.p.
Cavalo de guerra leve	4 m.o.
Cavalo de guerra pesado	8 m.o.
Cavalo treinado	2 m.o.
Coelho	5 m.c.
Corvo	8 m.c.
Galinha	3 m.c.
Ganso	7 m.c.
Gato	1 m.p.
Gavião domesticado	3 m.o.
Lebre	1 m.p.
Mula	7 m.p.
Ovelha	5 m.p.
Pônei	8 m.p.
Pônei de guerra leve	15 m.p.
Porco	5 m.p.
Vaca	1 m.o.

6.1.2 Refeições

Refeições	Preço
Água fresca	1 m.c.
Barril d'água	5 m.c.
Banquete para 5 pessoas c/ bebidas e comidas variadas	5 m.o.
Banquete nobre para 5 pessoas c/ bebidas e comidas variadas	15 m.o.
Cesta de frutas	3 m.c.
Copo de vinho comum	2 m.c.
Copo de vinho bom	1 m.p.
Condimentos (sal, alho, coentro, temperos diversos e etc)	5 m.p.
Especiarias (azeite, vinagre, pimenta, alecrim, ervas finas e etc)	2 m.o.
Grãos (500 gramas)	6 m.c.
Odre de vinho comum	8 m.c.
Odre de vinho bom	1 m.o.

Hortalças e legumes	2 m.c.
Tonel de vinho comum	2 m.p.
Ração para uma semana	3 m.p.
Insetos comestíveis preparados - fritos ou assados (150 gramas) – aranhas, escorpião, grilos, gafanhotos, larvas e etc.	1 m.c.
Refeição barata (moídos de frango e porco sem tempero, pão e fruta)	3 m.c.
Refeição Normal (carne de frango ou suína e etc. pouco temperada e grãos)	5 m.c.
Refeição boa (carne bovina temperada e grãos)	3 m.p.
Refeição cara (carne nobre bovina temperada, carnes exóticas, grãos e etc)	5 m.p.
Ração para animais (saco médio) – 3 dias	5 m.c.
Ração para animais (saco Grande) – uma semana	1 m.p.

6.1.3 Armas, Armaduras e Afins

Armas	Preço	Armas	Preço
Arco composto	2 m.o.	Lança leve	8 m.p.
Arco de guerra	25 m.p.	Lança pesada	15 m.p.
Arco simples	1 m.o.	Maça	15 m.p.
Axa de armas	5 m.o.	Maça de armas	3 m.o.
Cajado	5 m.c.	Machadinha	6 m.p.
Cimitarra	25 m.p.	Machado	1 m.o.
Clava	15 m.c.	Machado crescente	22 m.p.
Espada	2 m.o.	Machado de guerra	35 m.p.
Espada de mão e meia	3 m.o.	Marreta de guerra	3 m.o.
Faca	2 m.p.	Martelo de guerra	11m.p.
Flecha (10 unidades)	10 m.c.	Mangual	3 m.o.
Gládio	12 m.p.	Mangual leve	25 m.p.
Lança de cavalaria	6 m.o.	Montante	5 m.o.
Lança de justa	35 m.p.	Porrete	3 m.c.
Lança de guarda	17 m.p.	Punhal	5 m.p.

Armaduras	Preço
Couro leve	2 m.p.
Couro rígido	8 m.p.
Cota de malha parcial	2 m.o.
Cota de malha completa	4 m.o.
Couraça parcial	10 m.o.
Cota de malha para montaria	4 m.o.
Cota de malha completa para montaria	8 m.o.

Escudos e Elmos	Preço
Escudo pequeno	2 m.p.
Escudo grande	15 m.p.
Elmo aberto	2 m.p.
Elmo fechado	5 m.p.
Elmo para montaria	7 m.p.

6.1.4 Instrumentos Musicais

Instrumentos	Preço	Instrumentos	Preço
Alaúde	3 m.o.	Flauta de madeira	12 m.c.
Atabaque	6 m.c.	Flauta longa de metal	3 m.p.
Apito	1 m.c.	Gaita	6 m.p.
Balalaica	12 m.p.	Harpa	5 m.o.
Bandolim	2 m.o.	Pandeiro	5 m.c.
Banjo	1 m.o.	Rabeca	8 m.c.
Berrante	1 m.p.	Sino	2 m.c.
Clarinete	3 m.p.	Tambor	1 m.p.
Chocalho	3 m.c.	Triângulo de metal	3 m.c.

6.1.5 Transportes

Transportes	Capacidade	Preço
Carro de boi	2 pessoas + carga	8 m.p.
Carroça	4 pessoas + carga	12 m.p.
Charrete rápida (p/2 cavalos)	3 pessoas	22 m.p.
Carruagem (p/2 cavalos)	6 pessoas	20 m.o.
Carruagem pesada (p/4 cavalos)	6 pessoas + carga	35 m.o.
Barcaça escravista	45 pessoas + carga	60 m.o.
Barco a remo	2 pessoas	1 m.o.
Barco grande a remo	4 pessoas + carga	2 m.o.
Canoa de troncos	1 pessoa	3 m.p.
Canoa	1 pessoa + carga	5 m.p.
Canoa longa	2 pessoas + carga	15 m.p.
Caravela	60 pessoas + carga	80 m.o.
Galera pequena	15 pessoas + carga	35 m.o.
Veleiro pequeno	8 pessoas + carga	20 m.o.
Trenó para neve (p/até 10 cachorros)	1 pessoa + carga	10 m.p.

6.1.6 Residências

Residências	Preço	Residências	Preço
Barraca de Lona	5 m.p.	Muralha (50 metros)	50 m.o.
Tenda	8 m.p.	Farol	350 m.o.
Choupana	16 m.p.	Forte	500 m.o.
Casa simples	4 m.o.	Torreão	1000 m.o.
Casa confortável	8 m.o.	Fortaleza	2300 m.o.
Casa de ofício	16 m.o.	Castelo pequeno	5000 m.o.
Casa grande	30 m.o.	Castelo Grande	10000 m.o.

6.1.7 Estalagens

Estalagens	Preço
Hospedagem coletiva (10 pessoas)	3 m.c.
Hospedagem barata (individual)	6 m.c.
Hospedagem média (individual com banho)	1 m.p.
Hospedagem boa (até 4 pessoas, banho e refeição boa)	5 m.p.
Hospedagem nobre (até 6 pessoas, banho, refeição cara e serviçal)	3 m.o.

6.1.8 Material Profissional

Material Profissional	Conteúdo	Preço
Estojo para higiene pessoal	Sabonete, pano de rosto, pente, palito de dente, repelente, pinico e etc.	15 m.c.
Estojo para arrombamento	Pé de cabra, martelo, aste de metal	5 m.p.
Estojo para disfarces	Tinta facial, peruca, roupas, acessórios e etc.	5 m.p.
Estojo para jogos	Dados, cartas, copos, peças e etc.	8 m.c.
Estojo para pesca	Anzol, linha, puçá, faca, tarrafa, rede, vara de pesca e etc.	12 m.p.
Estojo de primeiros socorros	Bandagens, tala, pomadas cicatrizantes, agulha, fio, sal e etc.	5 m.p.
Estojo para trabalhos em madeira	Machadinha, serrote pequeno, cola, pregos, martelo, drena, plaina e etc.	8 m.p.
Estojo para trabalhos manuais	Agulha, barbante, cola, dedal, fios, linhas, martelinho, navalha, tachas e tesoura.	15 m.c.
Estojo para trabalho em metal	Carvão mineral, fole, fômas diversas, jogo de torquês, malho, martelos e pedra de amolar.	2 m.o.
Material completo para construção, agricultura ou mineração	Pá, balde, picareta, inchada, arado, peneira, vassoura, roldanas, cordas, gancho e etc.	3 m.o.
Material completo para escalada	100 metros de corda, ganchos, 10 pítions, e etc.	2 m.o.
Material completo para montaria	Cela, cabresto, ferradura, rédeas e etc.	12 m.p.
Material completo para trabalhos em metais	Bigorna, fornalha e estojo para trabalho em metais. Este conjunto não pode ser transportado.	5 m.o.

6.1.9 Vestimentas

Vestimentas	Preço	Vestimentas	Preço
Cachecol de lã	3 m.c.	Par de luvas	3 m.c.
Capa	2 m.c.	Par de luvas de couro	5 m.c.
Capa Longa	5 m.c.	Par de luvas metálicas (manoplas)	2 m.p.
Casaco de lã	5 m.c.	Par de sandálias	2 m.c.
Chapéu	2 m.c.	Pele de animal selvagem	5 m.p.
Cinto	1 m.c.	Roupa comum	3 m.c.
Cinto multiuso	1 m.p.	Roupa íntima	1 m.c.
Cobertor	8 m.c.	Roupa tingida	6 m.c.
Manta de carneiro	5 m.c.	Roupa de linho	12 m.c.
Manto com capuz	8 m.c.	Roupa para inverno	2 m.p.
Par de botas	5 m.c.	Sobretudo	3 m.p.
Par de botas de couro	8 m.c.	Tecido bom (1 metro)	5 m.c.
Par de botas para Cavalaria	5 m.p.	Tecido nobre (1 metro)	5 m.p.
Par de botas para Infantaria	5 m.p.	Traje nobre (pronto)	3 m.o.

6.1.10 Miscelâneas

Itens	Preço	Itens	Preço
Água abençoada	5 m.c.	Funil	6 m.c.
Alforje	3 m.p.	Gancho	4 m.p.
Alforje grande p/ montaria	12 m.p.	Gancho de três pontas	1m.o.
Algemas	1 m.p.	Gaiola para pássaros	3 m.c.
Algibeira	8 m.p.	Giz de cera	5 m.c.
Aljava	5 m.p.	Incensos	3 m.c.
Ampulheta	8 m.p.	Lamparina a óleo	12 m.c.
Artesanato	3 m.c.	Lamparina a vela	5 m.c.

Guia Rápido de Criação

Bacia para banho	5 m.c.	Lanterna a óleo	5 m.p.
Bainha para punhais e espadas	12 m.c.	Lanterna direcional	8 m.p.
Balança	12 m.p.	Leque	5 m.c.
Baú c/ hastes de metal	5 m.p.	Leque ornamentado	8 m.p.
Baú de madeira	1 m.p.	Maca	6 m.p.
Baú de madeira grande	8 m.p.	Mochila de Aventureiro	12 m.p.
Baú metálico	1 m.o.	Mochila de couro	12 m.c.
Bengalas e raquete para neve	5 m.p.	Mochila grande	5 m.p.
Bijuterias e penduricalhos	2 m.c.	Mochila de pano fivelada	10 m.c.
Cachimbo	3 m.c.	Mochila para provisões	6 m.c.
Cadeado pequeno	8 m.c.	Navalha	1 m.p.
Cadeado médio	1 m.p.	Odre	6 m.c.
Cadeado grande	3 m.p.	Óleo de lanterna (300 ml)	8 m.c.
Cama de palha	1 m.p.	Papiro	3 m.c.
Caneca de madeira	2 m.c.	Pederneiras	5 m.c.
Cantil	6 m.c.	Pena e tinta	5 m.p.
Canudo de respiração para mergulho	12 m.c.	Pergaminho	8 m.p.
Componentes místicos	5 m.p.	Porta mapas	3 m.c.
Cola natural	1 m.p.	10 pítons para alpinismo	5 m.p.
Coleira de couro	8 m.c.	Rédeas para cães puxadores de Trenó	3 m.p.
Coleira de metal	2 m.p.	Remos	2 m.p.
Corda (20 metros)	1 m.p.	Repelente vegetal	2 m.p.
Corda trançada (50 metros)	8 m.p.	Saco de dormir	12 m.c.
Corrente de metal	3 m.p.	Saco pequeno	2 m.c.
Corrente de metal grossa	5 m.p.	Saco grande	5 m.c.
Escada de madeira de 5 metros	1 m.p.	Sementes para plantio (diversos)	1 m.p.
Escada de madeira de 10 metros	2 m.p.	Símbolo sagrado de madeira	2 m.c.
Espelho de cobre	5 m.c.	Símbolo sagrado de ferro	1 m.p.
Espelho de prata	5 m.p.	Símbolo sagrado de prata	8 m.p.
Fechadura simples	5 m.c.	Símbolo sagrado de ouro	8 m.o.
Fechadura normal	1 m.p.	Tábuas de Madeira comum	6 m.c.
Fechadura complexa	5 m.p.	Tábuas de Madeira maciça	12 m.c.
Estopa	1 m.c.	Tábuas de pedra	8 m.p.
Frasco de coco	3 m.c.	Tábuas de pedra nobre	3 m.o.
Frasco de cerâmica	5 m.c.	Tochas (10 uni.)	3 m.p.
Frasco de vidro	5 m.p.	Travesseiro de penas de ganso	8 m.p.
Frasco de metal	8 m.p.	Utensílios de cozinha	12 m.p.
Feno	1 m.c.	Utensílios de limpeza	8 m.p.
Ferradura para neve	8 m.p.	Vigas de Ferro bruto (5 quilos)	1 m.o.
Flores	2 m.c.	Vela (10 uni.)	1 m.p.
Fumo	3 m.c.	Velas coloridas para ritual (10 uni.)	3 m.p.

7 Evolução

7.1 Estágio

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

7.2 Passando de Estágio

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

Energia Heróica = E.H. Sorteada + Valor do Físico

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.

7.2.1 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.