Tagmar II

Livro dos Arquétipos

www.tagmar2.com.br

Tagmar II

Livro dos Arquétipos

Créditos

Autores

Diego Guinâncio, "Peter" Luiz a.k.a. Primordial The Only e Marcelo Rodrigues

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Licínio Souza

Capa

Jorge Dukenko (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Ilustrações

Antomio Jironimo Bizerril Neto, Luis Berbert, Licínio Souza, Vinicius Dinofre Dada, Claudio Souza, Sergio Artigas, Eliane Bettocchi Godinho e Jorge Kenko,

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 7/7/2007 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.2.0

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-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil**

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir 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.

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.

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/2.0/br/ com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

1 Introdução

Sempre há uma primeira vez na vida de um jogador RPG que ele é considerado um novato. Isto é sempre marcado pela inexperiência das primeiras sessões num novo RPG. Muitos jogadores, mesmos os mais experientes em outros RPGs sentem uma grande dificuldade em absorver tantas regras novas para uso de jogo, que ficam atordoados com as inúmeras opções criação de personagem.

É pensando nestas situações que este livro foi concebido. Um livro dedicado aos iniciantes do fascinante mundo do Tagmar, que não querem (ou não desejam) perder tanto tempo aprendendo as regras de criação... um livro para ajudar primeiro a aprender a se jogar, para depois aprender a criar personagens.

Composto por 24 Arquétipos (personagens prontos) abrangento as 6 raças e seis profissões básicas, de ambos os sexos, é uma excelente escolha, não apenas para iniciar o jogo, pois os arquétipos foram criados seguindo todas as regras normais. Tendo boas escolhas, os arquétipos permitem inclusive que se evolua normalmente, imprimindo com o tempo as características próprias de um verdadeiro aventureiro, tornando-o único.

Bem vindo ao fascinante mundo de Tagmar!

1.1 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, mande um email para nós: contato@tagmar2.com.br
- **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 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.htm

Arquétipos

Masculinos

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Guerreiro
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	3	
AURA	0	REST. À MAGIA	1	
CARISMA	-2	VELOCIDADE	20	
FORÇA	3	KARMA		
FÍSICO	2	DEFESA	L5	L2
AGILIDADE	3	ENERGIA FÍSICA	26	20
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	20	

ACUMULADOS

HABILIDADES [14 /___]

COMBATE [7 /___ | 7 /___]

MAGIA [___/___]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA	1	3	4
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*	1	1	2
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA	1	3	4
CORRIDA	1	3	4
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	3	4
NATAÇÃO	1	2	3

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR	1	3	4
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA	1	1	2

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO			
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	1	2
SEGUIR TRILHAS	1	1	2
SOBREVIVÊNCIA	1	1	2

MAGIAS

NOME	NÍVEL
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Gládio			4	7	4	0	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1		1		1	1					

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[___]
APARAR*	[___]
ATAQUE DE SURPRESA*	[___]
ATAQUE OPORTUNO*	[___]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[4]
CARGA*	[___]
COMBATE MONTADO*	[1]
COMBATE NÃO LETAL*	[___]
ESQUIVA*	[4]
LUTA ÀS CEGAS*	[___]
RESISTÊNCIA À DOR*	[3]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [___]
MOEDAS DE OURO [___]

Armadura de Couro Leve, Escudo Pequeno, Gládio

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Anão PROFISSÃO: Guerreiro
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	-1	RESIST. FÍSICA	5	
AURA	-2	REST. À MAGIA	-1	
CARISMA	0	VELOCIDADE	18	
FORÇA	3	KARMA		
FÍSICO	4	DEFESA	L4	L2
AGILIDADE	2	ENERGIA FÍSICA	25	19
PERCEPÇÃO	0	ENERGIA HERÓICA	22	

ACUMULADOS

HABILIDADES [14 /___]

COMBATE [7 /___ | 7 /___]

MAGIA [___/___]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*	1	0	1
TRAB. MANUAIS	1	2	3

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.	1	2	3
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	2	3
NATAÇÃO			

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	0	1
COMÉRCIO	1	0	1
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO			
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*	1	0	1
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	0	1
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Machado			3	3	5	0	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1	1		1					1		

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	1
APARAR*	1
ATAQUE DE SURPRESA*	
ATAQUE OPORTUNO*	
ATIRAR EM MOVIMENTO*	
CARGA*	
COMBATE MONTADO*	
COMBATE NÃO LETAL*	
ESQUIVA*	
LUTA ÀS CEGAS*	1
RESISTÊNCIA À DOR*	5

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Armadura de Couro Leve, Escudo Pequeno, Machado

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Ladino
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	3	
AURA	-2	REST. À MAGIA	-1	
CARISMA	2	VELOCIDADE	20	
FORÇA	1	KARMA		
FÍSICO	2	DEFESA	L4	L1
AGILIDADE	3	ENERGIA FÍSICA	21	18
PERCEPÇÃO	2	ENERGIA HERÓICA	14	

ACUMULADOS

HABILIDADES [22/___]

COMBATE [4/___|4/___]

MAGIA [___/___]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA	1	3	4
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	3	4
NATAÇÃO	1	2	3

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS	1	3	4
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES	1	2	3
ESCAPAR	1	3	4
FALSIFICAÇÃO*	1	2	3
FURTAR OBJETOS	1	3	4
JOGATINA	1	2	3

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	2	3
SEDUÇÃO	1	2	3

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	2	3
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*	1	2	3
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	2	3
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Gládio			4	7	4	0	17	13	9	5

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1	1	1								

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[1]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[3]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[4]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Escudo Pequeno, Gládio, Manto com capuz, 20mt de corda

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____

RAÇA: Pequenino PROFISSÃO: Ladino

ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____

DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	-1	REST. À MAGIA	0	
CARISMA	1	VELOCIDADE	12	
FORÇA	1	KARMA		
FÍSICO	0	DEFESA	L5	L1
AGILIDADE	4	ENERGIA FÍSICA	15	12
PERCEPÇÃO	3	ENERGIA HERÓICA	12	

ACUMULADOS

HABILIDADES [22/___]

COMBATE [4/___|4/___]

MAGIA [___/___]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA	1	4	5
CORRIDA			
ESC. SUP.	1	4	5
MALABARISMO	1	4	5
MON. ANIMAIS	1	4	5
NATAÇÃO			

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS	1	4	5
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR	1	4	5
FALSIFICAÇÃO*	1	3	4
FURTAR OBJETOS	1	4	5
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	1	2
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	1	2
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	3	4
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*	1	3	4
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	3	4
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Punhal	20m		5	7	3	0	13	10	7	4

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	CL	CME	CMM	CM	PMA	PML	CPE	CPM	CP	PP
		1	1	1								

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	
APARAR*	
ATAQUE DE SURPRESA*	4
ATAQUE OPORTUNO*	4
ATIRAR EM MOVIMENTO*	
CARGA*	
COMBATE MONTADO*	
COMBATE NÃO LETAL*	4
ESQUIVA*	5
LUTA ÀS CEGAS*	
RESISTÊNCIA À DOR*	

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]

MOEDAS DE PRATA [ ]

MOEDAS DE OURO [ ]

Escudo Pequeno, Punhal, Manto com capuz, 20mt de corda

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Rastreador
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	-1	RESIST. FÍSICA	2	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	-1	VELOCIDADE	19	
FORÇA	3	KARMA	6	
FÍSICO	1	DEFESA	L1	L1
AGILIDADE	0	ENERGIA FÍSICA	22	19
PERCEPÇÃO	2	ENERGIA HERÓICA	16	

ACUMULADOS

HABILIDADES [14 / 0]

COMBATE [5 / 0 | 4 / 0]

MAGIA [9 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS	1	0	1

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA	1	0	1
ESC. SUP.	1	0	1
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	0	1
NATAÇÃO	1	1	2

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO	1	-1	0
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO			
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS	1	2	3
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO	1	2	3
OBSERVAR	1	2	3
SEGUIR TRILHAS	1	2	3
SOBREVIVÊNCIA	1	2	3

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Resistência	[1]
Armadura Elemental	[1]
Abrigo	[1]
Rastreamento	[1]
Empatia Animal	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Arco Simples	120m		1	5	0	-3	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	CL	CME	CMM	CM	PMA	PML	CPE	CPM	CP	PP
		1					1	1				

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[1]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[1]
LUTA ÀS CEGAS*	[1]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Arco Simples, Armadura de couro Leve, Cinto, pederneiras, capa, par de luvas, par de botas.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Elfo Florestal PROFISSÃO: Rastreador
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	1	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	2	REST. À MAGIA	3	
CARISMA	0	VELOCIDADE	16	
FORÇA	3	KARMA	4	
FÍSICO	0	DEFESA	L2	L1
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	18	15
PERCEPÇÃO	3	ENERGIA HERÓICA	15	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[14 / 0]

COMBATE
[5 / 0 | 4 / 0]

MAGIA
[11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA	1	1	2
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO	1	1	2
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA	1	0	1
PERSUASÃO			
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	3	4
LID. ANIMAIS	1	3	4
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO	1	3	4
OBSERVAR	1	3	4
SEGUIR TRILHAS	1	3	4
SOBREVIVÊNCIA	1	3	4

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Elo Animal	[1]
Ler Trilhas	[1]
Empatia Animal	[1]
Rastreamento	[1]
Camuflagem	[1]
Resist. Elemental	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Arco Simples	120m		2	6	1	-2	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1		1			1					

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[4]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[2]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[4]
ESQUIVA*	[ ]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Arco Simples, Armadura de couro Leve, Cinto, pederneiras, capa, par de luvas, par de botas.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Sacerdote
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	3	VELOCIDADE	18	
FORÇA	2	KARMA	6	
FÍSICO	0	DEFESA	L0	L0
AGILIDADE	0	ENERGIA FÍSICA	17	17
PERCEPÇÃO	0	ENERGIA HERÓICA	12	

ACUMULADOS

HABILIDADES [12 / 0]

COMBATE [3 / 0 | 4 / 0]

MAGIA [11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	0	1
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS	1	0	1
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**	1	0	1
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	3	4
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	3	4
LIDERANÇA	1	3	4
PERSUASÃO	1	3	4
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	0	1
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Curas Físicas	[1]
Curas Heróicas	[1]
Ordens	[1]
Sagração de Itens	[1]
Esconjuração	[1]
Maldições	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Martelo de Guerra	25m		1	1	2	-1	18	14	10	6

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
			1			1						

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[1]
APARAR*	[1]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[ ]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Martelo de Guerra, Símbolo sagrado de ferro, água abençoada, manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Elfo Dourado PROFISSÃO: Sacerdote
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	1	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	4	REST. À MAGIA	5	
CARISMA	3	VELOCIDADE	16	
FORÇA	-1	KARMA	8	
FÍSICO	0	DEFESA	L1	L0
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	11	11
PERCEPÇÃO	0	ENERGIA HERÓICA	12	

ACUMULADOS

HABILIDADES [12 / 0]

COMBATE [3 / 0 | 4 / 0]

MAGIA [11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS	1	1	2

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO	1	1	2
LÍNGUAS	1	1	2
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**	1	1	2
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	3	4
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA	1	3	4
PERSUASÃO	1	3	4
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR			
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Curas Físicas	[1]
Curas Heróicas	[1]
Apelo	[1]
Resistência	[1]
Contatos	[1]
Presença Divina	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Gládio			2	5	2	-2	11	8	5	2

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
			1	1								

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[1]
COMBATE NÃO LETAL*	[1]
ESQUIVA*	[2]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Gládio, Símbolo sagrado de ferro, água abençoada, manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____ / ____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Mago
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	3	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	1	VELOCIDADE	18	
FORÇA	0	KARMA	6	
FÍSICO	0	DEFESA	L1	L0
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	15	15
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	6	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[12 / 0]

COMBATE
[1 / 0 | 1 / 0]

MAGIA
[11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS	1	3	4
MISTICISMO**	1	3	4
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	1	2
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	1	2
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	1	2
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO	1	1	2
OBSERVAR			
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA	1	1	2

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Bola de Fogo	[1]
Detecção de Magias	[1]
Mutação	[1]
Manipulação de Luz	[1]
Sono	[1]
Transformação	[1]
Análise	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Cajado			2	3	1	-2	12	9	6	3

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
			1									

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[2]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[ ]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Cajado, Pena e Tinta, pergaminho,manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____ / ____
RAÇA: Elfo Dourado PROFISSÃO: Mago
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	3	RESIST. FÍSICA	0	
AURA	4	REST. À MAGIA	5	
CARISMA	1	VELOCIDADE	15	
FORÇA	-1	KARMA	8	
FÍSICO	-1	DEFESA	L1	L0
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	10	12
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	5	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[12 / 0]

COMBATE
[1 / 0 | 1 / 0]

MAGIA
[11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO			

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO	1	3	4
LÍNGUAS	1	3	4
MISTICISMO**	1	3	4
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE	1	1	2
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	1	2
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	1	2
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	1	2
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR			
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Raio Elétrico	[1]
Invisibilidade	[1]
Transformação	[1]
Desintegração	[1]
Quebra de Encant.	[1]
Manipulação de Luz	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Cajado	20m		2	4	0	-3	11	8	5	2

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1										

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[2]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Punhal, Pena e Tinta, pergaminho,manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Bardo
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	1	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	3	VELOCIDADE	18	
FORÇA	0	KARMA	6	
FÍSICO	0	DEFESA	L1	L0
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	15	15
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	9	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[16 / 0]

COMBATE
[2 / 0 | 2 / 0]

MAGIA
[11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA	1	1	2
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS	1	1	2
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR	1	1	2
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE	1	3	4
BARGANHA	1	3	4
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	3	4
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	3	4
SEDUÇÃO	1	3	4

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	1	2
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	1	2
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Escárnio	[1]
Canção do Medo	[1]
Sugestão	[1]
Controle da Voz	[1]
Canção do Sono	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Gládio			2	5	2	-2	16	12	8	4

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
				1								

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[2]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[2]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Gládio, Cinto, mochila de couro, capa, par de luvas, par de botas, instrumento musical.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Meio-Elfo PROFISSÃO: Bardo
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	3	VELOCIDADE	17	
FORÇA	0	KARMA	6	
FÍSICO	0	DEFESA	L2	L0
AGILIDADE	2	ENERGIA FÍSICA	13	13
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	9	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[16 / 0]

COMBATE
[2 / 0 | 2 / 0]

MAGIA
[11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA	1	2	3
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	2	3
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS	1	0	1
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE	1	3	4
BARGANHA	1	3	4
COMÉRCIO	1	1	2
ETIQUETA	1	3	4
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	3	4
SEDUÇÃO	1	3	4

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	1	2
LID. ANIMAIS	1	1	2
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	1	2
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Canção do Medo	[1]
Canção do ânimo	[1]
Amizade	[1]
Silêncio	[1]
Lendas	[1]
Ventriloquismo	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L0	M0	P0	I00	7S	5O	2S
Arco Simples	120m		3	7	2	-1	16	12	8	4

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
							1					

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[3]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[ ]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Arco Simples, Cinto, mochila de couro, capa, par de luvas, par de botas, instrumento musical.

Arquétipos

Femininos

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Guerreiro
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	3	
AURA	0	REST. À MAGIA	1	
CARISMA	-2	VELOCIDADE	20	
FORÇA	3	KARMA		
FÍSICO	2	DEFESA	L5	L2
AGILIDADE	3	ENERGIA FÍSICA	26	20
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	20	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[14 /___]

COMBATE
[7 /___|7 /___]

MAGIA
[___/___]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA	1	3	4
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*	1	1	2
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA	1	3	4
CORRIDA	1	3	4
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	3	4
NATAÇÃO	1	2	3

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR	1	3	4
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA	1	1	2

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO			
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	1	2
SEGUIR TRILHAS	1	1	2
SOBREVIVÊNCIA	1	1	2

MAGIAS

NOME	NÍVEL
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Gládio			4	7	4	0	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1		1		1	1					

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[___]
APARAR*	[___]
ATAQUE DE SURPRESA*	[___]
ATAQUE OPORTUNO*	[___]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[4]
CARGA*	[___]
COMBATE MONTADO*	[1]
COMBATE NÃO LETAL*	[___]
ESQUIVA*	[4]
LUTA ÀS CEGAS*	[___]
RESISTÊNCIA À DOR*	[3]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [___]
MOEDAS DE OURO [___]

Armadura de Couro Leve, escudo pequeno, Gládio

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Anão PROFISSÃO: Guerreiro
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

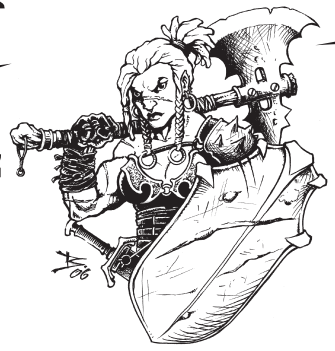
INTELECTO	-1	RESIST. FÍSICA	5	
AURA	-2	REST. À MAGIA	-1	
CARISMA	0	VELOCIDADE	18	
FORÇA	3	KARMA		
FÍSICO	4	DEFESA	L4	L2
AGILIDADE	2	ENERGIA FÍSICA	25	19
PERCEPÇÃO	0	ENERGIA HERÓICA	22	

ACUMULADOS

HABILIDADES [14 /___]

COMBATE [7 /___ | 7 /___]

MAGIA [___/___]



HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*	1	0	1
TRAB. MANUAIS	1	2	3

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.	1	2	3
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	2	3
NATAÇÃO			

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	0	1
COMÉRCIO	1	0	1
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO			
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*	1	0	1
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	0	1
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Machado			3	3	5	0	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1	1		1					1		

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	1
APARAR*	1
ATAQUE DE SURPRESA*	
ATAQUE OPORTUNO*	
ATIRAR EM MOVIMENTO*	
CARGA*	
COMBATE MONTADO*	
COMBATE NÃO LETAL*	
ESQUIVA*	
LUTA ÀS CEGAS*	1
RESISTÊNCIA À DOR*	5

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Armadura de Couro Leve, Escudo Pequeno, Machado

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Ladino
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	3	
AURA	-2	REST. À MAGIA	-1	
CARISMA	2	VELOCIDADE	20	
FORÇA	1	KARMA		
FÍSICO	2	DEFESA	L4	L1
AGILIDADE	3	ENERGIA FÍSICA	21	18
PERCEPÇÃO	2	ENERGIA HERÓICA	14	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[22/___]

COMBATE
[4/___|4/___]

MAGIA
[___/___]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA	1	3	4
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	3	4
NATAÇÃO	1	2	3

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS	1	3	4
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES	1	2	3
ESCAPAR	1	3	4
FALSIFICAÇÃO*	1	2	3
FURTAR OBJETOS	1	3	4
JOGATINA	1	2	3

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	2	3
SEDUÇÃO	1	2	3

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	2	3
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*	1	2	3
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	2	3
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Gládio			4	7	4	0	17	13	9	5

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1	1	1								

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[1]
APARAR*	[___]
ATAQUE DE SURPRESA*	[___]
ATAQUE OPORTUNO*	[3]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[___]
CARGA*	[___]
COMBATE MONTADO*	[___]
COMBATE NÃO LETAL*	[___]
ESQUIVA*	[4]
LUTA ÀS CEGAS*	[___]
RESISTÊNCIA À DOR*	[___]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [___]
MOEDAS DE OURO [___]

Escudo Pequeno, Gládio, Manto com capuz, 20mt de corda

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Pequenino PROFISSÃO: Ladino
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	-1	REST. À MAGIA	0	
CARISMA	1	VELOCIDADE	12	
FORÇA	1	KARMA		
FÍSICO	0	DEFESA	L5	L1
AGILIDADE	4	ENERGIA FÍSICA	15	12
PERCEPÇÃO	3	ENERGIA HERÓICA	12	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[22/___]

COMBATE
[4/___|4/___]

MAGIA
[___/___]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA	1	4	5
CORRIDA			
ESC. SUP.	1	4	5
MALABARISMO	1	4	5
MON. ANIMAIS	1	4	5
NATAÇÃO			

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS	1	4	5
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR	1	4	5
FALSIFICAÇÃO*	1	3	4
FURTAR OBJETOS	1	4	5
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	1	2
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	1	2
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	3	4
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*	1	3	4
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	3	4
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]
	[___]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Punhal	20m		5	7	3	0	13	10	7	4

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1	1	1								

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[___]
APARAR*	[___]
ATAQUE DE SURPRESA*	[4]
ATAQUE OPORTUNO*	[4]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[___]
CARGA*	[___]
COMBATE MONTADO*	[___]
COMBATE NÃO LETAL*	[4]
ESQUIVA*	[5]
LUTA ÀS CEGAS*	[___]
RESISTÊNCIA À DOR*	[___]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [___]
MOEDAS DE OURO [___]

Escudo Pequeno, Punhal, Manto com capuz, 20mt de corda

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Rastreador
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

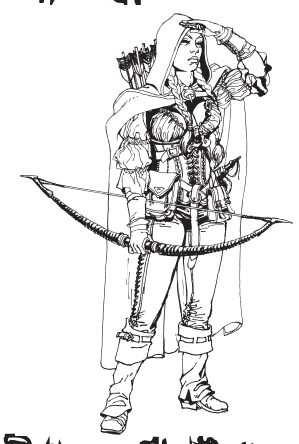
INTELECTO	-1	RESIST. FÍSICA	2	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	-1	VELOCIDADE	19	
FORÇA	3	KARMA	6	
FÍSICO	1	DEFESA	L1	L1
AGILIDADE	0	ENERGIA FÍSICA	22	19
PERCEPÇÃO	2	ENERGIA HERÓICA	16	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[14 / 0]

COMBATE
[5 / 0 | 4 / 0]

MAGIA
[9 / 0]



HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS	1	0	1

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA	1	0	1
ESC. SUP.	1	0	1
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	0	1
NATAÇÃO	1	1	2

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO	1	-1	0
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA			
PERSUASÃO			
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS	1	2	3
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO	1	2	3
OBSERVAR	1	2	3
SEGUIR TRILHAS	1	2	3
SOBREVIVÊNCIA	1	2	3

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Resistência	[1]
Armadura Elemental	[1]
Abrigo	[1]
Rastreamento	[1]
Empatia Animal	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Arco Simples	120m		1	5	0	-3	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1					1	1				

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[1]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[1]
LUTA ÀS CEGAS*	[1]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Arco simples, Armadura de couro Leve, Cinto, pederneiras, capa, par de luvas, par de botas.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Elfo Florestal PROFISSÃO: Rastreador
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	1	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	2	REST. À MAGIA	3	
CARISMA	0	VELOCIDADE	16	
FORÇA	3	KARMA	4	
FÍSICO	0	DEFESA	L2	L1
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	18	15
PERCEPÇÃO	3	ENERGIA HERÓICA	15	

ACUMULADOS

HABILIDADES [14 / 0]

COMBATE [5 / 0 | 4 / 0]

MAGIA [11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA	1	1	2
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO	1	1	2
LÍNGUAS			
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA			
LIDERANÇA	1	0	1
PERSUASÃO			
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	3	4
LID. ANIMAIS	1	3	4
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO	1	3	4
OBSERVAR	1	3	4
SEGUIR TRILHAS	1	3	4
SOBREVIVÊNCIA	1	3	4

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Elo Animal	[1]
Ler Trilhas	[1]
Empatia Animal	[1]
Rastreamento	[1]
Camuflagem	[1]
Resist. Elemental	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Arco Simples	120m		2	6	1	-2	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1		1			1					

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[4]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[2]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[4]
ESQUIVA*	[ ]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Arco Simples, Armadura de couro Leve, Cinto, pederneiras, capa, par de luvas, par de botas.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Sacerdote
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	3	VELOCIDADE	18	
FORÇA	2	KARMA	6	
FÍSICO	0	DEFESA	L0	L0
AGILIDADE	0	ENERGIA FÍSICA	17	17
PERCEPÇÃO	0	ENERGIA HERÓICA	12	

ACUMULADOS

HABILIDADES [12 / 0]

COMBATE [3 / 0 | 4 / 0]

MAGIA [11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	0	1
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS	1	0	1
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**	1	0	1
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	3	4
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	3	4
LIDERANÇA	1	3	4
PERSUASÃO	1	3	4
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	0	1
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Curas Físicas	[1]
Curas Heróicas	[1]
Ordens	[1]
Sagração de Itens	[1]
Esconjuração	[1]
Maldições	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Cajado			1	2	0	-3	14	11	8	5

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
			1			1						

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[1]
APARAR*	[1]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[ ]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Cajado, Símbolo sagrado de ferro, água abençoada, manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____

RAÇA: Elfo Dourado PROFISSÃO: Sacerdote

ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____

DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	1	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	4	REST. À MAGIA	5	
CARISMA	3	VELOCIDADE	16	
FORÇA	-1	KARMA	8	
FÍSICO	0	DEFESA	L1	L0
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	11	11
PERCEPÇÃO	0	ENERGIA HERÓICA	12	

ACUMULADOS

HABILIDADES [12 / 0]

COMBATE [3 / 0 | 4 / 0]

MAGIA [11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS	1	1	2

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO	1	1	2
LÍNGUAS	1	1	2
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**	1	1	2
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	3	4
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	3	4
LIDERANÇA	1	3	4
PERSUASÃO	1	3	4
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR			
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Curas Físicas	[1]
Curas Heróicas	[1]
Apelo	[1]
Resistência	[1]
Contatos	[1]
Presença Divina	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Cajado			2	3	1	-2	11	8	5	2

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
			1			1						

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[1]
COMBATE NÃO LETAL*	[1]
ESQUIVA*	[2]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Cajado, Símbolo sagrado de ferro, água abençoada, manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____ / ____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Mago
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	3	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	1	VELOCIDADE	18	
FORÇA	0	KARMA	6	
FÍSICO	0	DEFESA	L1	L0
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	15	15
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	6	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[12 / 0]

COMBATE
[1 / 0 | 1 / 0]

MAGIA
[11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS	1	3	4
MISTICISMO**	1	3	4
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE			
BARGANHA	1	1	2
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	1	2
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	1	2
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR			
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO	1	1	2
OBSERVAR			
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA	1	1	2

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Bola de Fogo	[1]
Detecção de Magias	[1]
Mutação	[1]
Manipulação de Luz	[1]
Sono	[1]
Transformação	[1]
Análise	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Cajado			2	3	1	-2	12	9	6	3

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
			1									

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[2]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[ ]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Cajado, Pena e Tinta, pergaminho,manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____ / ____
RAÇA: Elfo Dourado PROFISSÃO: Mago
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	3	RESIST. FÍSICA	0	
AURA	4	REST. À MAGIA	5	
CARISMA	1	VELOCIDADE	15	
FORÇA	-1	KARMA	8	
FÍSICO	-1	DEFESA	L1	L0
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	10	12
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	5	

ACUMULADOS

HABILIDADES [12 / 0]

COMBATE [1 / 0 | 1 / 0]

MAGIA [11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO			

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO	1	3	4
LÍNGUAS	1	3	4
MISTICISMO**	1	3	4
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE	1	1	2
BARGANHA			
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	1	2
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	1	2
SEDUÇÃO			

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	1	2
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR			
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Raio Elétrico	[1]
Invisibilidade	[1]
Transformação	[1]
Desintegração	[1]
Quebra de Encantos	[1]
Manipulação de Luz	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Cajado			2	3	1	-2	11	8	5	2

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
			1									

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[2]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Cajado, Pena e Tinta, pergaminho,manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II — FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Humano PROFISSÃO: Bardo
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	1	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	3	VELOCIDADE	18	
FORÇA	0	KARMA	6	
FÍSICO	0	DEFESA	L1	L0
AGILIDADE	1	ENERGIA FÍSICA	15	15
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	9	

ACUMULADOS

HABILIDADES [16 / 0]

COMBATE [2 / 0 | 2 / 0]

MAGIA [11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA			
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA	1	1	2
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	1	2
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS	1	1	2
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR	1	1	2
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE	1	3	4
BARGANHA	1	3	4
COMÉRCIO			
ETIQUETA	1	3	4
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	3	4
SEDUÇÃO	1	3	4

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	1	2
LID. ANIMAIS			
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	1	2
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Escárnio	[1]
Canção do Medo	[1]
Sugestão	[1]
Controle da Voz	[1]
Canção do Sono	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Gládio			2	5	2	-2	16	12	8	4

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
				1								

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[2]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[ ]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[2]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Gládio, Cinto, mochila de couro, capa, par de luvas, par de botas, instrumento musical.

WWW.TAGMAR2.COM.BR

TAGMAR II FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO: 1 EXPERIÊNCIA: ____/____
RAÇA: Meio-Elfo PROFISSÃO: Bardo
ALTURA: ____ PESO: ____ IDADE: ____ OLHOS: _____ CABELOS: _____ PELE: _____
DEUS: _____ APARÊNCIA: _____

ATRIBUTOS

INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	1	
AURA	3	REST. À MAGIA	4	
CARISMA	3	VELOCIDADE	17	
FORÇA	0	KARMA	6	
FÍSICO	0	DEFESA	L2	L0
AGILIDADE	2	ENERGIA FÍSICA	13	13
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	9	

ACUMULADOS

HABILIDADES
[16 / 0]

COMBATE
[2 / 0 | 2 / 0]

MAGIA
[11 / 0]

HABILIDADES

PROFISSIONAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
CARPINTARIA	1	2	3
ENGENHARIA**			
MEDICINA**			
NÁUTICA**			
TRAB. METAIS*			
TRAB. MANUAIS			

MANOBRA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ACROBACIA			
CORRIDA			
ESC. SUP.			
MALABARISMO			
MON. ANIMAIS	1	2	3
NATAÇÃO	1	0	1

CONHECIMENTO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCRITA**			
HERBALISMO			
LÍNGUAS	1	0	1
MISTICISMO**			
RELIGIÃO**			
VENEFÍCIO**			

SUBTERFÚGIO	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AÇÕES FURTIVAS			
DEST. FECHAD.**			
DISFARCES			
ESCAPAR			
FALSIFICAÇÃO*			
FURTAR OBJETOS			
JOGATINA			

INFLUÊNCIA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ARTE	1	3	4
BARGANHA	1	3	4
COMÉRCIO	1	1	2
ETIQUETA	1	3	4
LIDERANÇA			
PERSUASÃO	1	3	4
SEDUÇÃO	1	3	4

GERAL	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
ESCUTAR	1	1	2
LID. ANIMAIS	1	1	2
MAN. ARMAD.*			
NAVEGAÇÃO			
OBSERVAR	1	1	2
SEGUIR TRILHAS			
SOBREVIVÊNCIA			

MAGIAS

NOME	NÍVEL
Canção do Medo	[1]
Canção do ânimo	[1]
Amizade	[1]
Silêncio	[1]
Lendas	[1]
Ventriloquismo	[1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L0	M0	P0	I00	7S	5O	2S
Arco Simples	120m		3	7	2	-1	16	12	8	4

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
							1					

TÉCNICAS DE COMBATE

	TOTAL
AMBIDESTRIA*	[ ]
APARAR*	[ ]
ATAQUE DE SURPRESA*	[ ]
ATAQUE OPORTUNO*	[ ]
ATIRAR EM MOVIMENTO*	[3]
CARGA*	[ ]
COMBATE MONTADO*	[ ]
COMBATE NÃO LETAL*	[ ]
ESQUIVA*	[ ]
LUTA ÀS CEGAS*	[ ]
RESISTÊNCIA À DOR*	[ ]

POSSES

MOEDAS DE COBRE [5]
MOEDAS DE PRATA [ ]
MOEDAS DE OURO [ ]

Arco Simples, Cinto, mochila de couro, capa, par de luvas, par de botas, instrumento musical.

Arquétipos

Verso das Fichas

Humano Sacerdote

Magias

Curas Físicas

Evoc.: instantânea - Alcance: toque - Duração: permanente
Esta magia cura instantaneamente ferimentos, reparando total ou parcialmente qualquer dano na EF do favorecido com o milagre. A quantidade de dano que é restaurada depende do Efeito utilizado. Note que a EF de uma criatura não pode ultrapassar o máximo que ela tem.
>Curas Físicas 1: cura 2 pontos de dano na EF.

Curas Heróicas

Evoc.: instantânea - Alcance: toque - Duração: instantânea
Durante os combates, o heroísmo dos lutadores é facilmente abatido. O cansaço e a perda de confiança são mortais em certos casos. Esse milagre recupera imediatamente a EH do ser tocado. Uma cura, que levaria horas ou dias, se faz em um instante. O processo, ainda assim, é apenas uma recuperação. Pontos de cura que levem a EH acima do máximo da criatura curada são perdidos. Para efetuar a cura, o sacerdote **deverá fazer uma rolagem na coluna do nível que possuir na magia**. De acordo com o resultado obtido na rolagem, uma certa quantidade de EH será curada. A quantidade recuperada será dada pela fração conseguida na rolagem (exatamente como são aplicados os danos). Um resultado crítico (cor cinza) será contado como a porcentagem máxima possível na rolagem, em caso de erro ou falha (branco e verde) nenhum ponto de EH é recuperado.
>Curas Heróicas 1: Cura um valor máximo de 16 pontos de EH.

Ordens

Evoc.: instantânea - Alcance: 30 metros - Duração: variável
Através deste encanto o evocador força outro indivíduo a obedecer um comando seu, caso este falhe em Resistir à Magia e entenda o que foi ordenado, Esta magia serve como sagração para uma missão sagrada ou de penitência como se verá nas descrições.
> Ordens 1: 0 evocador dá urna ordem de 2 palavras a um indivíduo que a cumprirá por uma rodada. 0 oponente não pode ser ordenado a se matar.

Sagração de Itens

Evoc.: ritual - Alcance: toque - Duração: variável
Este milagre faz com que objetos normais recebam capacidades mágicas temporárias. A magia acaba quando o propósito for cumprido ou quando se esgotar a duração, o que acontecer primeiro. Só é permitido aos Sacerdotes ter três objetos encantados simultaneamente, ou seja: quando o sacerdote sagra o terceiro objeto, a magia só pode voltar a ser evocada quando algum deles voltar a ser um item comum (cumpriu seu objetivo, a duração acabou ou a magia foi quebrada).
>Sagração de Itens 1: uma arma comum passa a conseguir atingir mesmo seres que só seriam feridos por armas mágicas (Demônios, mortos-vivos, etc). A duração é de uma semana.

Esconjuração

Evoc.: instantânea - Alcance: 20 metros - Duração: 1 dia
Esse feitiço canaliza forças positivas para derrotar mortos-vivos e demônios. Caso um destes falhe em resistir a essa magia, ele será imediatamente forçado a fugir, como que um pânico terrível.
A magia afeta criaturas que estejam dentro do alcance até um certo total de estágios. Vai-se somando os estágios dos oponentes até atingir o limite da magia. Ela afeta primero os seres de menor estágio.
Note que todo ser afetado, deixa imediatamente de ser controlado.
> Esconjuração 1: Expulsa 4 Estágios.

Maldições

Evoc.: 3 rodadas - Alcance: 10 metros - Duração: variável
Esse encanto maléfico afeta um indivíduo com punições incontáveis caso este falhe em resistir à magia.
> Maldições 1: Permite a criação de um símbolo no corpo da vítima que identifica o portador como amaldiçoado. O símbolo é permanente, só saindo se a magia for quebrada.

Técnicas de Combate

Aparar

Esta habilidade permite aparar os ataques de seus oponentes reduzindo assim o dano sofrido, podendo mesmo chegar a anular o golpe. O combatente deverá fazer um teste de ataque usando como coluna o total na arma. O resultado do teste definirá o dano reduzido, ou seja, o dano que seria causado pela arma diminuirá o dano causado pelo golpe do oponente. O ajuste de força do personagem e o bônus de armas mágicas devem ser somados no dano absorvido normalmente. Caso o personagem consiga resultado cinza (crítico) no teste do total na arma, o golpe do atacante será completamente absorvido e o atacante ainda precisará passar em um teste difícil no total da arma usada para não ser desarmado. Golpes críticos não podem ser aparados em hipótese alguma. Para usar a habilidade "Aparar" é **necessário que, no inicio da rodada, o jogador anuncie ao MJ que irá usá-la**, nessa rodada o personagem não poderá tomar mais nenhuma outra ação além de se mover lentamente. Se o personagem já tiver realizado alguma ação nesta rodada ele não poderá usar a habilidade "Aparar". Só é possível aparar golpes feitos por armas de combate corpo-a-corpo, não é possível aparar ataques feitos com arcos, armas arremessadas, magias e hálitos encantados.

Ambidestria

O jogador deve rolar os dois ataques normalmente. No entanto a porcentagem conseguida na rolagem de cada um dos dois ataques sofrerá uma redução de um (1) nível de dificuldade no dano. Ou seja, um resultado amarelo (25%) na tabela de resolução, será contado como branco (0%), um resultado laranja (50%), será contado como amarelo (25%), e assim por diante. Note que essa diminuição na fração do dano das armas não afeta os resultados especiais: falha (cor verde) e crítico (cor cinza) que por ventura venham a ser obtidos. Caso um crítico ou uma falha seja obtido na rolagem, estes serão resolvidos normalmente (sem a redução na fração do dano). A capacidade de usar duas armas em um combate depende do conhecimento que o combatente possuir na técnica "Ambidestria" aliado a sua aptidão com as armas usadas. Por isso, para que a técnica funcione sem receber penalidades nos ataques será preciso que o combatente possua um nível na técnica "Ambidestria" igual ou maior do que o nível que possuir no Grupo da Arma usada (CmE, CmM, Em, etc). Note que se o nível que o combatente possuir na técnica "Ambidestria" for menor do que o nível que possuir no grupo das armas utilizadas (CmE, CmM, Em, etc.) uma penalidade será aplicada ao ataque de ambas às armas, equivalente a diferença de níveis totais.
Obs: Não é possível utilizar esta Técnica com armas Pesadas

Elfo Dourado Sacerdote

Magias

Curas Físicas

Evoc.: instantânea - Alcance: toque - Duração: permanente
Esta magia cura instantaneamente ferimentos, reparando total ou parcialmente qualquer dano na EF do favorecido com o milagre. Note que a EF de uma criatura não pode ultrapassar o máximo que ela tem.
>Curas Físicas 1: cura 2 pontos de dano na EF.

Curas Heróicas

Evoc.: instantânea - Alcance: toque - Duração: instantânea
Esse milagre recupera imediatamente a EH do ser tocado. O processo, ainda assim, é apenas uma recuperação. Pontos de cura que levem a EH acima do máximo da criatura curada são perdidos. Para efetuar a cura, o sacerdote **deverá fazer uma rolagem na coluna do nível que possuir na magia**. De acordo com o resultado obtido na rolagem, uma certa quantidade de EH será curada. A quantidade recuperada será dada pela fração conseguida na rolagem (exatamente como são aplicados os danos). Um resultado de erro ou falha (branco e verde) nenhum ponto de EH é recuperado.
>Curas Heróicas 1: Cura um valor máximo de 16 pontos de EH.

Apelo

Evoc.: variável - Alcance: 5 metros - Duração: variável
Com esse milagre, o sacerdote pede ajuda ao seu deus, que responde mandando enviados (seres divinos) para solucionar seus problemas ou ajudá-lo em suas funções.
O ser conjurado permanece com o invocador por 30 rodadas, normalmente. Esta magia não deverá ser evocada levianamente, apenas em caso de extrema necessidade. Caso seja evocada em uma situação que não seja de extrema necessidade ou se for evocado por um motivo efêmero e/ou mundano, a magia falhará e o sacerdote será punido pelo seu deus, o que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição. Caso o enviado morra ou a duração chegue ao fim, ele desaparece, voltando para junto de seu deus.
>Apelo 1: conjura um enviado menor.

Resistência

Evoc.: instantânea - Alcance: pessoal - Duração: 10 rodadas
Com este encanto, o invocador canaliza energia espiritual para torná-lo mais protegido física e magicamente. O efeito final é um aumento da sua Resistência Física e Resistência à Magia pelo número de pontos indicados abaixo. Os pontos ganhos não são cumulativos.
>Resistência 1: aumenta 1 ponto.

Contatos

Evoc.: variável - Alcance: pessoal - Duração: variável
Este encanto traz conhecimentos de fatos do passado ou do presente. O efeito de dificuldade 1 tem evocação instantânea, mas todos os demais são rituais.
Algumas magias mascaram a verdade, tornando esta mágica inútil. Outras vezes a entidade pode não saber ou não qerer transmitir a resposta; neste caso a mágica falha. Estas ocasiões são muito raras.
> Contatos 1: o evocador recebeuma intuição geral sobre um assunto. O assunto deve ser definido por duas palavras, no máximo (líder bandido,o castelo, as negociações, etc) e a assunto sem controle por parte do evocador (eu sinto falsidade, há forças demoníacas agindo, há um grande ódio nele etc). Diversas perguntas causam respostas iguais.

Presença Divina

Evoc.: variável - Alcance: 10 km - Duração: instantânea
Um milagre extremamente comum e muito utilizado pelos sacerdotes, a presença divina tem o poder de destacar a presença e a inluência da divindade do sacerdote. O sacerdote deve fazer uma oração aonde lhe é fornecida na mente a resposta. Os efeitos 1,2 e 4 tem evocação e uma rodada.
> Presença Divina 1: detecta algum templo ou Ordem de seu deus.

Técnicas de Combate

Combate não Letal

Esta habilidade confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo. Cada tipo de arma exige uma perícia diferente para a aplicação desta técnica. Os machados e espadas têm a lamina virada na hora exata do contado com o corpo do adversário para não cortá-lo. As lanças são usadas com a parte lateral para não perfurar e as armas de esmagamento são aplicadas em pontos não letais. Esta técnica é utilizada no momento do golpe que levar a EF do oponente a valores menores que 1. A dificuldade é dada pela força deste golpe. Caso obtenha sucesso, o oponente fica inconsciente e estável (como em um desmaio), sem risco de morrer. Em falha aplica-se o dano normal.
Fácil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 1 e – 10
Médio: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 11 e – 15
Difícil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre –16 e – 20
Muito Difícil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 21 e – 25
Absurdo: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 26 e – 30

Combate Montado

Uma das vantagens de combater montado é que se a montaria for treinada para guerra ela também ataca (junto de seu dono). Animais não treinados para o combate não podem atacar, mesmo que fiquem no combate. Mas a grande vantagem desta técnica é a seguinte: no começo do combate o personagem soma a EH de sua montaria à sua própria Energia Heróica. Todo dano na Energia Heróica do combatente é recebido primeiro nos pontos adicionados. Esta vantagem dura até que ele seja derrubado ou que a montaria morra (a Energia Heróica da montaria é contada separada dos pontos adicionados). Entretanto os pontos de EH que podem ser adicionados estão condicionados ao nível do personagem em Combate Montado, de modo que o personagem só pode receber EH até o máximo de cinco vezes o seu nível nesta técnica, mesmo se a montaria possuir mais EH que isso. Para usar esta técnica o cavaleiro **precisa testar a habilidade Montar Animais antes do combate começar**. Se a montaria for treinada para o combate a dificuldade do teste é fácil, caso contrário é médio e se o cavaleiro falhar não receberá a EH da montaria.

Esquiva

Ao usar a técnica Esquiva, o personagem se põe totalmente em posição defensiva procurando se desviar dos ataques inimigos. É importante notar que um personagem não pode fazer qualquer outra ação (ataque, magia, habilidades, etc.) na rodada que ele anunciar a Esquiva e se já tiver agido não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada. Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente pois **todas as colunas de ataque dos que atacarem o personagem serão diminuídas do total dele nesta técnica**.

Pequenino Ladino

Técnicas de Combate

Ataque de Surpresa

Esta técnica dá ao personagem a capacidade de utilizar ao máximo a vantagem da surpresa, atacando pontos vitais e desprotegidos do oponente. Somente quando ocorrer uma surpresa em combate (parcial ou completa) é que esta habilidade é utilizada, o efeito é **somar o total de Ataque de Surpresa à coluna de ataque contra seu adversário**. Assassinos são especializados em Ataque de Surpresa de forma que além de receberem as colunas a mais, estes ataques causam um (1) nível a mais de dano (erro se torna 25%, 25% se torna 50%, 50% se torna 75% e assim por diante). Não são somados níveis em falhas e críticos.

Ataque Oportuno

Esta técnica dá ao combatente a capacidade de acertar os pontos vulneráveis da defesa de um adversário que esteja em uma situação de desvantagem, fazendo com que seu ataque seja mais efetivo. Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo do ataque estiver caído, em uma situação de desequilíbrio, fuga, ou tenha sofrido um descontrole ocasionado por falhas. Ao usar esta técnica o personagem deverá **somar seu total em "Ataque Oportuno" à coluna de ataque do golpe aplicado**.
Piratas são especializados em Ataque Oportuno de forma que além de receberem as colunas a mais, estes ataques causam um (1) nível a mais de dano (erro se torna 25%, 25% se torna 50%, 50% se torna 75% e assim por diante). Não são somados níveis em falhas e críticos.

Combate não Letal

Esta habilidade confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo. Cada tipo de arma exige uma perícia diferente para a aplicação desta técnica. Os machados e espadas têm a lamina virada na hora exata do contado com o corpo do adversário para não cortá-lo. As lanças são usadas com a parte lateral para não perfurar e as armas de esmagamento são aplicadas em pontos não letais. Esta técnica é utilizada no momento do golpe que levar a EF do oponente a valores menores que 1. A dificuldade é dada pela força deste golpe. Caso obtenha sucesso, o oponente fica inconsciente e estável (como em um desmaio), sem risco de morrer. Em falha aplica-se o dano normal.
Fácil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 1 e – 10
Médio: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 11 e – 15
Difícil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre –16 e – 20
Muito Difícil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 21 e – 25
Absurdo: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 26 e – 30

Esquiva

Ao usar a técnica Esquiva, o personagem se põe totalmente em posição defensiva procurando se desviar dos ataques inimigos. É importante notar que um personagem não pode fazer qualquer outra ação (ataque, magia, habilidades, etc.) na rodada que ele anunciar a Esquiva e se já tiver agido não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.
Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente pois **todas as colunas de ataque dos que atacarem o personagem serão diminuídas do total dele nesta técnica**. Note que não é possível se esquivar de um adversário que não se vê. Ladrões são especializados em Esquiva de forma que além seus atacantes receberem a redução de colunas, seus ataques causam um (1) nível a menos de dano (25% se torna erro, 50% se torna 25%, 75% se torna 50% e assim por diante). Não são reduzidos níveis em falhas ou críticos e erros não se tornam falhas.

Humano Ladino

Técnicas de Combate

Ambidestria

O jogador deve rolar os dois ataques normalmente. No entanto a porcentagem conseguida na rolagem de cada um dos dois ataques sofrerá uma redução de um (1) nível de dificuldade no dano. Ou seja, um resultado amarelo (25%) na tabela de resolução, será contado como branco (0%), um resultado laranja (50%), será contado como amarelo (25%), e assim por diante. Note que essa diminuição na fração do dano das armas não afeta os resultados especiais: falha (cor verde) e crítico (cor cinza) que por ventura venham a ser obtidos. Caso um crítico ou uma falha seja obtido na rolagem, estes serão resolvidos normalmente (sem a redução na fração do dano). A capacidade de usar duas armas em um combate depende do conhecimento que o combatente possuir na técnica "Ambidestria" aliado a sua aptidão com as armas usadas. Por isso, para que a técnica funcione sem receber penalidades nos ataques será preciso que o combatente possua um nível na técnica "Ambidestria" igual ou maior do que o nível que possuir no Grupo da Arma usada (CmE, CmM, Em, etc). Note que se o nível que o combatente possuir na técnica "Ambidestria" for menor do que o nível que possuir no grupo das armas utilizadas (CmE, CmM, Em, etc.) uma penalidade será aplicada ao ataque de ambas às armas, equivalente a diferença de níveis totais.
Obs: Não é possível utilizar esta Técnica com armas Pesadas

Ataque Oportuno

Esta técnica dá ao combatente a capacidade de acertar os pontos vulneráveis da defesa de um adversário que esteja em uma situação de desvantagem, fazendo com que seu ataque seja mais efetivo. Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo do ataque estiver caído, em uma situação de desequilíbrio, fuga, ou tenha sofrido um descontrole ocasionado por falhas. Ao usar esta técnica o personagem deverá **somar seu total em "Ataque Oportuno" à coluna de ataque do golpe aplicado**.
Piratas são especializados em Ataque Oportuno de forma que além de receberem as colunas a mais, estes ataques causam um (1) nível a mais de dano (erro se torna 25%, 25% se torna 50%, 50% se torna 75% e assim por diante). Não são somados níveis em falhas e críticos.

Esquiva

Ao usar a técnica Esquiva, o personagem se põe totalmente em posição defensiva procurando se desviar dos ataques inimigos. É importante notar que um personagem não pode fazer qualquer outra ação (ataque, magia, habilidades, etc.) na rodada que ele anunciar a Esquiva e se já tiver agido não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.
Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente pois **todas as colunas de ataque dos que atacarem o personagem serão diminuídas do total dele nesta técnica**. Note que não é possível se esquivar de um adversário que não se vê. Ladrões são especializados em Esquiva de forma que além seus atacantes receberem a redução de colunas, seus ataques causam um (1) nível a menos de dano (25% se torna erro, 50% se torna 25%, 75% se torna 50% e assim por diante). Não são reduzidos níveis em falhas ou críticos e erros não se tornam falhas.

Humano Rastreador

Magias

Resistência

Evoc.: instantânea - Alcance: pessoal - Duração: 10 rodadas
Com este encanto, o invocador canaliza energia espiritual para torná-lo mais protegido física e magicamente. O efeito final é um aumento da sua Resistência Física e Resistência à Magia pelo número de pontos indicados abaixo. Os pontos ganhos não são cumulativos.
>Resistência 1: aumenta 1 ponto.

Armadura Elemental

Evoc.: instantânea - Alcance: pessoal - Duração: 15 rodadas
Com o uso deste encantamento o invocador forma em torno de si um campo de energia mágica que o protege de ataques de elementos naturais como fogo, gelo, eletricidade, etc. Esta magia pode ser usada fora de ambiente natural sem nenhum problema. Este feitiço pode absorver certa quantidade de dano feito por ataques elementais antes de ser dissipada. A quantidade de dano que pode ser absorvida antes do feitiço entrar em colapso é determinada pela dificuldade do efeito usado como explicado abaixo. Caso a duração do feitiço se esgote, a armadura se desfaz e os pontos restantes de absorção são perdidos.
>Armadura Elemental 1: absorve 6 de dano.

Abrigo

Evoc.: uma rodada - Alcance: pessoal - Duração: instantânea
Permite que o invocador encontre abrigos relativamente seguros, dentro de uma área de 5 quilômetros de raio. Caso não haja nenhum abrigo na área, esta informação é obtida. Os abrigos encontrados serão seguros no que diz respeito a perigos "ambientais" (chuva, sol, inundações, desabamentos, terremotos,, etc), mas não quanto a perigos "vivos" (ursos, trols, dragões, etc). A quantidade de pessoas que pode ser abrigada varia com a dificuldade do feitiço, como indicado abaixo. Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural.
>Abrigo 1: encontra um abrigo capaz de proteger apenas uma pessoa.

Rastreamento

Evoc.: uma rodada - Alcance: pessoal - Duração: 1 uso
Com o uso deste encantamento, o Rastreador ganha urna redução no Nível de Dificuldade em um rolamento da habilidade Seguir Trilhas. Para poder usar esta magia, o Rastreador deve possuir ao menos 1 nível na habilidade Seguir Trilhas.
>Rastreamento 1: dá um ajuste de - 1 Nível de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.

Empatia Animal

Evoc.: instantânea - Alcance: 10 metros - Duração: variável
Este feitiço permite que o invocador se comunique com os animais, transmitindo emoções, ordens ou mesmo se comunicando com eles. Os animais têm direito a uma Resistência à Magia. Caso obtenham sucesso, não serão afetados pelo encanto. Note que este feitiço só atua em seres de inteligência animal que não tenham nenhuma capacidade mágica. Se o invocador e/ou qualquer membro de seu grupo atacar um animal que esteja sob o efeito desta magia, a mesma será instantânea e irrevogavelmente quebrada.
>Empatia Animal 1: impede que 1 animal ataque o invocador por 10 rodadas.

Técnicas de Combate

Combate Montado

Uma das vantagens de combater montado é que se a montaria for treinada para guerra ela também ataca (junto de seu dono). Animais não treinados para o combate não podem atacar, mesmo que fiquem no combate.
Mas a grande vantagem desta técnica é a seguinte: no começo do combate o personagem soma a EH de sua montaria à sua própria Energia Heróica. Todo dano na Energia Heróica do combatente é recebido primeiro nos pontos adicionados. Esta vantagem dura até que ele seja derrubado ou que a montaria morra (a Energia Heróica da montaria é contada separada dos pontos adicionados). Entretanto os pontos de EH que podem ser adicionados estão condicionados ao nível do personagem em Combate Montado, de modo que o personagem só pode receber EH até o máximo de cinco vezes o seu nível nesta técnica, mesmo se a montaria possuir mais EH que isso. Para usar esta técnica o cavaleiro **precisa testar a habilidade Montar Animais antes do combate começar**. Se a montaria for treinada para o combate a dificuldade do teste é fácil, caso contrário é médio e se o cavaleiro falhar não receberá a EH da montaria.

Esquiva

Ao usar a técnica Esquiva, o personagem se põe totalmente em posição defensiva procurando se desviar dos ataques inimigos. É importante notar que um personagem não pode fazer qualquer outra ação (ataque, magia, habilidades, etc.) na rodada que ele anunciar a Esquiva e se já tiver agido não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.
Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente pois **todas as colunas de ataque dos que atacarem o personagem serão diminuídas do total dele nesta técnica**. Note que não é possível se esquivar de um adversário que não se vê. Ladrões são especializados em Esquiva de forma que além seus atacantes receberem a redução de colunas, seus ataques causam um (1) nível a menos de dano (25% se torna erro, 50% se torna 25%, 75% se torna 50% e assim por diante). Não são reduzidos níveis em falhas ou críticos e erros não se tornam falhas.

Luta às Cegas

Com esta habilidade, os personagens podem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ver com menos ou nenhuma penalidade. **Cada nível da habilidade reduz em 1 a penalidade recebida**, assim, em caso de uma luta em escuridão parcial, onde há um ajuste de –7 colunas, se o lutador tiver nível 5 em luta às cegas receberá apenas 2 colunas de penalidade. Se tiver nível 7 ou mais, não receberá qualquer penalidade na luta.
Esta técnica foi desenvolvida para lutas corpo-a-corpo e não diminui penalidades para ataques ou magias à distância. Luta às Cegas não é somada com a capacidade inata dos anões de enxergar no escuro nem ao uso da magia Visão Noturna. Observe que o fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa habilidade não dá qualquer bônus em habilidades ou outros testes na escuridão.

Elfo Florestal Rastreador

Magias

Elo Animal

Evoc.: variável - Alcance: variável - Duração: variável
O ser não pode ter intenções hostis em relação ao místico. Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural. O elo criado permite que o evocador transmita ordens e receba informações do animal, mesmo à distância. O modo de comunicação é muito rudimentar e deve se restringir a sensações e conceitos de 4 palavras ou menos. Caso o animal morra, o invocador fica atordoado por 3 horas, sem poder usar magias nesse tempo. O invocador desta magia oferece ao animal uma aliança para ajuda e proteção mútua. Qualquer que seja a forma da aliança, ela é muito séria, e causar problemas ao animal com que se tem o elo para tirar proveito disso (por exemplo: mandar o animal na frente para que as armadilhas caiam nele, mandar o animal para a morte para poder arranjar alianças com animais melhores, etc) é uma ofensa gravíssima aos deuses, que deverá ser punida com extremo rigor pelo MJ.
>Elo Animal 1: cria uma aliança com um animal de Estágio 1. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas e a Duração é de 24 horas.

Ler Trilhas

Alcance: pessoal - Evoc.: 5 rodadas - Duração: uma rodada
Esta magia permite que o Rastreador obtenha informações de uma trilha. Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural. Este encantamento não diz qual a direção seguida pelos seres na trilha lida nem dá qualquer ajuste para tentativas de seguir esta trilha. Para isto o encantamento Rastreamento deve ser utilizado. 0 feitiço não exige nenhum tipo de rolamento para que as informações sejam btidas, mas não pode ser usado para obter informações de urna trilha que tenha sido feita há mais de 10 dias. É importante notar que as informações obtidas são sempre a respeito do último grupo a passar pelo local, embora o Rastreador sempre obtém a informação de que mais de um grupo passou pelo local (se for o caso).
● **Ler Trilhas 1: indica o número aproximado de criaturas que passaram na trilha e há quanto tempo eles passaram (Ex: mais ou menos 6 criaturas passaram por esta trilha há cerca de 6 horas).**

Empatia Animal

Evoc.: instantânea - Alcance: 10 metros - Duração: variável
Este feitiço permite que o invocador se comunique com os animais, transmitindo emoções, ordens ou mesmo se comunicando com eles. Os animais têm direito a uma Resistência à Magia. Caso obtenham sucesso, não serão afetados pelo encanto. Note que este feitiço só atua em seres de inteligência animal que não tenham nenhuma capacidade mágica. Se o invocador e/ou qualquer membro de seu grupo atacar um animal que esteja sob o efeito desta magia, a mesma será instantânea e irrevogavelmente quebrada.
>Empatia Animal 1: impede que 1 animal ataque o invocador por 10 rodadas.

Rastreamento

Evoc.: uma rodada - Alcance: pessoal - Duração: 1 uso
Com o uso deste encantamento, o Rastreador ganha urna redução no Nível de Dificuldade em um rolamento da habilidade Seguir Trilhas. Para poder usar esta magia, o Rastreador deve possuir ao menos 1 nível na habilidade Seguir Trilhas.
>Rastreamento 1: dá um ajuste de - 1 Nível de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.

Camuflagem

Evoc.: 3 rodadas - Alcance: toque - Duração: variável
Este feitiço permite que o Rastreador use o ambiente à sua volta para camuflar a si mesmo ou outras pessoas próximas, dando a essas pessoas uma redução no Nível de Dificuldade de seus rolamentos de Ações Furtivas enquanto permanecerem imóveis, não fizerem qualquer ataque ou usarem qualquer feitiço. 0 efeito da camuflagem dura até a pessoa camuflada se mexer. Este feitiço pode ser usado apenas ao ar livre e em ambiente natural.
● **Camuflagem 1: dá -1 Nível de Dificuldade para o rolamento de Ações Furtivas de uma pessoa.**

Resistência Elemental

Evoc.: instantânea - Alcance: pessoal - Duração: 1 dia
Este feitiço protege Rrastreador contra extremos de frio e calor de origem natural. Também o protege contra o excesso e falta de umidade do ar, tornando-o praticamente invunerável às condições ambientais.
Caso a temperatura esteja fora dos limites do efeito, o feitiço protegerá o Rastreador por 5 rodadas e então entrará em colapso. O Rastreador sabe qual efeito de menor nível o protegerá da temperatura ambiente.
● **Resistência Elemental 1: protege o Rastreador de 5 a 45 graus.**

Técnicas de Combate

Ataque de Surpresa

Esta técnica dá ao personagem a capacidade de utilizar ao máximo a vantagem da surpresa, atacando pontos vitais e desprotegidos do oponente. Somente quando ocorrer uma surpresa em combate (parcial ou completa) é que esta habilidade é utilizada, o efeito é **somar o total de Ataque de Surpresa à coluna de ataque contra seu adversário**.

Atirar em Movimento

Com esta técnica o combatente será capaz de ignorar o movimento e efetuar um ataque com arco enquanto estiver correndo ou cavalgando. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atirar enquanto estiver andando ou cavalgando lentamente. Para fazer isso o personagem deve realizar um teste na coluna de seu total na técnica "Atirar em Movimento" antes de efetuar o ataque.
Fácil: Atirar para frente ou para os lados em uma corrida de fundo
Médio: Atirar para frente ou para os lados em uma corrida curta
Difícil: Atirar para traz, em uma corrida de fundo.
Muito Difícil: Atirar para trás, em uma corrida curta.

Combate não Letal

Esta habilidade confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo. Esta técnica é utilizada no momento do golpe que levar a EF do oponente a valores menores que 1. A dificuldade é dada pela força deste golpe. Caso obtenha sucesso, o oponente fica inconsciente e estável (como em um desmaio), sem risco de morrer. Em falha aplica-se o dano normal.
Fácil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 1 e – 10
Médio: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 11 e – 15
Difícil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre –16 e – 20
Muito Difícil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 21 e – 25
Absurdo: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre – 26 e – 30

Elfo Dourado Mago

Magias

Raio Elétrico

Evoc.: instantânea - Alcance: variável - Duração: instantânea
Este feitiço cria uma acumulação de energia elétrica nas mãos do invocador, que pode lançá-la contra um adversário que esteja dentro do alcance da magia.
0 raio elétrico criado é bem preciso, atingindo apenas aqueles que o invocador escolher. A partir do efeito 6, o raio pode se bifurcar, acertando até dois alvos simultaneamente. O crítico (que venha a acontecer) é resolvido na tabela de magia.
>Raio Elétrico 1: Causa 16 de dano máximo e o alcance é de 5 metros.

Invisibilidade

Evoc.: instantânea - Alcance: toque - Duração: 10 minutos
Este encanto causa uma invisibilidade a todo tipo de onda luminosa. 0 recebedor da magia se torna opticamente indetectável, porém ainda possível de ser achado por seu odor e pelo barulho causado, além das marcas que sua passagem cria. Todo objeto que estiver em contato direto com o beneficiado pela magia também se torna invisível. Se ele deixar algo cair, porém, o objeto se tomará visível.
- **Invisibilidade 1: Torna um objeto pequeno (máximo de 50cm x 50cm x 50cm) invisível.**

Transformação

Evoc.: Duas rodadas - Alcance: 20 metros - Duração: variável
Transformação dá ao evocador o poder de transformar uma criatura em outra, caso falhe em uma Resistência à Magia. Caso a criatura afetada concorde com a transformação não será necessário fazer uma resistência à magia. Mas se não concordar, a magia só funcionará se ela falhar na sua Resistência a Magia. A criatura em que foi transformada mantém as suas capacidades mentais e seus conhecimentos. Caso a nova forma permita, ela poderá até mesmo usar as suas habilidades e feitiços, a critério do MJ (um humano transformado em um orco, poderia falar e usar as suas habilidades normalmente, mas um transformado em sapo não conseguiria sequer falar). A EF e a EH da criatura permanecem inalteradas. Os efeitos de Dificuldade 4 ou menos não têm a capacidade de transformar o equipamento da criatura. Nos efeitos restantes o equipamento se funde ao corpo da criatura transformada (armadura vira pele, espadas viram garras ou unhas, etc). Cada Efeito pode manipular apenas uma certa quantidade de matéria ou menos. Tanto o peso da criatura original quanto o da criatura formada devem ser inferiores a este limite de peso. Em nenhum caso se pode transformar uma criatura em uma outra que pese menos de 300 gramas ou metade do seu peso, o que for menor (em outras palavras, não é possível se transformar um humano em uma formiga, mas é possível se transformar uma formiga em outra menor).
- **Transformação 1: tem Duração de meia hora. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). 0 limite de peso é de 120 kg.**

Desintegração

Evoc.: uma rodada - Alcance: variável - Duração: instantânea
Esta magia destrói as forças de coesão da matéria transformando objetos ou criaturas em uma tênue nuvem (a matéria dispersada).
Este encanto é muito eficiente contra objetos mas qualquer ser com aura é dificilmente atingido por ele. Mesmo os vegetais, tem mana suficiente para atrapalhar o encanto. Qualquer criatura viva tem o direito a um teste de Resistência à Magia para escapar de seus efeitos. Minerais e vegetais mortos (madeira) não têm esse direito.
Uma criatura só pode ser atingida por este encanto se toda a sua aura for ameaçada, ou seja, o efeito deve ser grande o suficiente para atingir todo o corpo da vítima, ou a magia falha. Objetos, porém, podem ser desintegrados parcialmente (uma parede pode ser destruída aos poucos). Os Efeitos indicam o tipo de material que pode ser atingido, as dimensões e volumes, a quantidade de alvos afetados de uma vez e seu alcance. Alguns efeitos desta magia permitem que o mago desintegre vários objetos e/ou criaturas com apenas uma evocação, basta que a soma dos volumes (dimensões), e a quantidade de objetos afetados não ultrapasse o total que o nível da magia suporta. Outra limitação é que o(s) objeto(s) afetado(s) deve(m) estar no campo de visão do mago.
>Desintegração 1 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O alcance é de 5 metros.

Quebra de Encantos

Evoc.: variável - Alcance: 20 metros - Duração: instantânea
Quebra de encantos serve para desfazer outros fetiços que afetam o evocador ou outros ao seu redor. O mago precisa se mover e falar para realizar este feitiço.
O tempo de evocação desta magia é exatamente igual à evocação do encanto utilizado. O nível desta magia, determina o nível da magia que ela poderá quebrar.
Se a magia não for uma das que o mago sabe evocar, é necessário gastar um Karma adicional igual ao que o outro mago utilizou para fazer o encanto. Para quebrar uma magia feita pelo próprio mao, basta ter quebra de encantos no mesmo nível da magia, não precisando gastar Karma algum. Para quebrar uma magia pemanente, é necessário ter o mesmo nível na magia utilizada.
Não se pode quebrar as propriedades mágicas dos objetos mágicos e também não ´possível quebrar mágicas instantâneas.

Manipulação de Luz

Evoc.: instantânea - Alcance: 20 metros - Duração: variável
Esta magia permite ao invocador criar luz ou escuridão que ocupa um círculo de diâmetro variável (conforme indique o efeito). O centro do círculo é o local de maior intensidade do efeito, ou seja, a luz ou escuridão é mais forte. O centro do círculo pode ser posto em um objeto ou criatura, ou seja, onde ele for, o círculo se moverá com ele.
>Manipulação de Luz 1: Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.

Técnicas de Combate

Esquiva

Ao usar a técnica Esquiva, o personagem se põe totalmente em posição defensiva procurando se desviar dos ataques inimigos. É importante notar que um personagem não pode fazer qualquer outra ação (ataque, magia, habilidades, etc.) na rodada que ele anunciar a Esquiva e se já tiver agido não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.
Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente pois **todas as colunas de ataque dos que atacarem o personagem serão diminuídas do total dele nesta técnica**. Note que não é possível se esquivar de um adversário que não se vê. Ladrões são especializados em Esquiva de forma que além seus atacantes receberem a redução de colunas, seus ataques causam um (1) nível a menos de dano (25% se torna erro, 50% se torna 25%, 75% se torna 50% e assim por diante). Não são reduzidos níveis em falhas ou críticos e erros não se tornam falhas.

Humano Mago

Magias

Bola de Fogo

Evoc.: instantânea - Alcance: 50 metros - Duração: instantânea
Essa magia cria uma pequena bola de fogo que voa da mão do invocador em direção a um alvo escolhido. Ao se aproximar do alvo ela explode, causando um dano na área de explosão. Veja que o encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um na área de efeito da explosão. Isto é resolvido com um ataque individual em cada um que estiver na área de efeito da magia. O dano máximo é dito no efeito.
>Bola de Fogo 1: causa 12 pontos de dano em uma esfera de um metro de raio.

Detecção de Magia

Evoc.: Instantânea - Alcance: variável - Duração: uma rodada
Este encantamento permite que o invocador detecte a aura emanada por qualquer objeto mágico ou local onde haja magia em operação. O objeto ou local testado brilha de maneira visível caso haja magia no mesmo. Para poder usar essa magia o invocador deve ter uma linha de visão para o objeto.
Note que, caso uma área esteja sob o efeito de uma magia, toda a área brilhará. Deste modo, não se poderá determinar se existe algum objeto que brilha a área, por exemplo, pois não será possível se distinguir o brilho do objeto do brilho do local. No caso de pessoas, também não será possível se distinguir o efeito. Tanto para um quanto para outro, se houver mais de um encanto, as informações obtidas serão sempre a do feitiço mais poderoso (maior nível).
>Nível 1: detecta magia em 1 objeto ou local tocado pelo invocador.

Mutação

Evoc.: uma rodada - Alcance: pessoal - Duração: urna hora
Este feitiço causa uma mutação no evocador, permitindo-lhe tomar a forma de diferentes tipos de criatura. Note que em certas formas o uso de magia é impossibilitado: não é possível fazer os gestos ou pronunciar as palavras místicas que compõem a Evocação. A mutação não altera nem a E.H. nem a E.F. do evocador. Ao tomar a forma de um ser humanóide não se ganham as habilidades que ele possua, a não ser que sejam eminentemente físicas (escalar, para um macaco; nadar, para um peixe, etc). Apesar disso, o evocador pode utilizar todos os outros recursos não mágicos da forma assumida. Uma vez que uma forma é assumida, ela não pode ser mudada.
- **Mutação 1: Causa uma modificação na aparência do evocador, como se fosse um disfarce perfeito, embora a voz não mude. Para tomar a aparência de uma pessoa específica é necessária muita pesquisa e contato com o indivíduo.**

Manipulação de Luz

Evoc.: instantânea - Alcance: 20 metros - Duração: variável
Esta magia permite ao invocador criar luz ou escuridão que ocupa um círculo de diâmetro variável (conforme indique o efeito). O centro do círculo é o local de maior intensidade do efeito, ou seja, a luz ou escuridão é mais forte. O centro do círculo pode ser posto em um objeto ou criatura, ou seja, onde ele for, o círculo se moverá com ele.
>Manipulação de Luz 1: Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.

Sono

Evoc.: instantânea - Alcance: 20 metros - Duração: variável
A magia Sono faz com que uma ou mais vítimas durmam ou sejam acometidas de grande sonolência. Todas as vítimas têm direito de tentar resistir à magia. Aquelas que resistem não são afetadas. Esta magia tem evocação muito discreta e dificilmente o evocador será percebido. A sonolência é um estado de semi-inconsciência no qual o individuo tem grande dificuldade em perceber o que se passa a sua volta, porém, qualquer barulho, por menor que seja, pode despertá-lo. Caso alguém queira se aproximar de uma vítima sobre efeito de sonolência sem acordá-la, um teste da habilidade "Ações Furtivas" deverá ser efetuado (a critério do mestre do jogo). Uma vítima em estado de sonolência não esta totalmente inconsciente e reagirá caso seja atacada de maneira óbvia (um ataque direto). Nesta situação ela pode receber um ataque de surpresa parcial com grande facilidade mas só sofrerá ataques de surpresa completos de atacantes cuja presença ela desconhecia antes de receber a magia. Note que deixar alguém sonolento ou em sono leve durante uma batalha seria inútil pois ele despertaria imediatamente devido ao barulho.
- **Sono 1: Faz com que uma vítima fique sonolenta por duas rodadas.**

Análise

Evoc.: ritual - Alcance: toque - Duração: 1 uso
Esta magia permite que o evocador analise a aura de um objeto e descubra as propriedades mágicas deste. Se usado em objetos não mágicos, ele descobre que não é mágico, mas desperdiça o dinheiro do ritual.
- **Análise 1: magias de nível 1; focus +2; absorção +1.**

Transformação

Evoc.: Duas rodadas - Alcance: 20 metros - Duração: variável
Transformação dá ao evocador o poder de transformar uma criatura em outra, caso falhe em uma Resistência à Magia. Caso a criatura afetada concorde com a transformação não será necessário fazer uma resistência à magia. Mas se não concordar, a magia só funcionará se ela falhar na sua Resistência a Magia. A criatura em que foi transformada mantém as suas capacidades mentais e seus conhecimentos. Caso a nova forma permita, ela poderá até mesmo usar as suas habilidades e feitiços, a critério do MJ (um humano transformado em um orco, poderia falar e usar as suas habilidades normalmente, mas um transformado em sapo não conseguiria sequer falar). A EF e a EH da criatura permanecem inalteradas. Os efeitos de Dificuldade 4 ou menos não têm a capacidade de transformar o equipamento da criatura. Nos efeitos restantes o equipamento se funde ao corpo da criatura transformada (armadura vira pele, espadas viram garras ou unhas, etc). Cada Efeito pode manipular apenas uma certa quantidade de matéria ou menos. Tanto o peso da criatura original quanto o da criatura formada devem ser inferiores a este limite de peso. Em nenhum caso se pode transformar uma criatura em uma outra que pese menos de 300 gramas ou metade do seu peso, o que for menor (em outras palavras, não é possível se transformar um humano em uma formiga, mas é possível se transformar uma formiga em outra menor).
- **Transformação 1: tem Duração de meia hora. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). 0 limite de peso é de 120 kg.**

Humano Guerreiro

A raça mais numerosa de Tagmar. Eles podem viver em qualquer ambiente e se reproduzem com muito mais rapidez que os anões e os elfos. Os humanos são o modelo de comparação para as outras raças, e por isso não recebem qualquer ajuste, Enfim, eles são o elo com o mundo real, são os humanos que você conhece. Em Tagmar, devido a melhor compreensão da natureza e da disponibilidade da mágica o tempo de vida dos seres humanos é muito maior que o de um ser humano da Idade Média de nossa realidade, chegando a cerca de 80 anos.

Técnicas de Combate

Atirar em Movimento

Com esta técnica o combatente será capaz de ignorar o movimento e efetuar um ataque com arco enquanto estiver correndo ou cavalgando. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atirar enquanto estiver andando ou cavalgando lentamente. Para fazer isso o personagem deve realizar um teste na coluna de seu total na técnica "Atirar em Movimento" antes de efetuar o ataque.
Fácil: Atirar para frente ou para os lados em uma corrida de fundo
Médio: Atirar para frente ou para os lados em uma corrida curta
Difícil: Atirar para traz, em uma corrida de fundo.
Muito Difícil: Atirar para trás, em uma corrida curta.

Esquiva

Ao usar a técnica Esquiva, o personagem se põe totalmente em posição defensiva procurando se desviar dos ataques inimigos. É importante notar que um personagem não pode fazer qualquer outra ação (ataque, magia, habilidades, etc.) na rodada que ele anunciar a Esquiva e se já tiver agido não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.
Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente pois **todas as colunas de ataque dos que atacarem o personagem serão diminuídas do total dele nesta técnica**. Note que não é possível se esquivar de um adversário que não se vê. Ladrões são especializados em Esquiva de forma que além seus atacantes receberem a redução de colunas, seus ataques causam um (1) nível a menos de dano (25% se torna erro, 50% se torna 25%, 75% se torna 50% e assim por diante). Não são reduzidos níveis em falhas ou críticos e erros não se tornam falhas.

Combate Montado

Uma das vantagens de combater montado é que se a montaria for treinada para guerra ela também ataca (junto de seu dono). Animais não treinados para o combate não podem atacar, mesmo que fiquem no combate.
Mas a grande vantagem desta técnica é a seguinte: no começo do combate o personagem soma a EH de sua montaria à sua própria Energia Heróica. Todo dano na Energia Heróica do combatente é recebido primeiro nos pontos adicionados. Esta vantagem dura até que ele seja derrubado ou que a montaria morra (a Energia Heróica da montaria é contada separada dos pontos adicionados). Entretanto os pontos de EH que podem ser adicionados estão condicionados ao nível do personagem em Combate Montado, de modo que o personagem só pode receber EH até o máximo de cinco vezes o seu nível nesta técnica, mesmo se a montaria possuir mais EH que isso. Para usar esta técnica o cavaleiro **precisa testar a habilidade Montar Animais antes do combate começar**. Se a montaria for treinada para o combate a dificuldade do teste é fácil, caso contrário é médio e se o cavaleiro falhar não receberá a EH da montaria.

Resistência à Dor

Alguns Guerreiros acreditam que o ápice da força é não se deixar derrubar e que cada um é seu pior inimigo. Com o mais árduo treinamento em resistência e concentração estes lutadores desenvolveram a capacidade de ignorar todo tipo de dor, mantendo o corpo completamente subjugado pela mente.
Na pratica guerreiros com "Resistência à Dor" ignoram penalidades causadas pela dor extrema e são capazes de continuar lutando mesmo quando já deveriam estar inconscientes. Para continuar lutando em condições de inconsciência o personagem deve ser bem sucedido em um teste de "Resistência à Dor", caso falhe perderá os sentidos normalmente. Para continuar de pé com 0 EF até –5 EF é necessário passar em um teste médio de "Resistência à Dor" e de –6 a –10 o teste se torna difícil. Mesmo para estes não é possível ficar de pé com -11 de EF ou menos.
Caso o personagem sofra penalidades devido à dor extrema ele pode realizar um teste de "Resistência à Dor" para ignorar este efeito e agir normalmente. A dificuldade do teste fica a critério do MJ.

Anão Guerreiro

Técnicas de Combate

Ambidestria

Ajuste: Nenhum
O jogador deve rolar os dois ataques normalmente. No entanto a porcentagem conseguida na rolagem de cada um dos dois ataques sofrerá uma redução de um (1) nível de dificuldade no dano. Ou seja, um resultado amarelo (25%) na tabela de resolução, será contado como branco (0%), um resultado laranja (50%), será contado como amarelo (25%), um resultado vermelho (75%), será contado como laranja (50%) e assim por diante. Note que essa diminuição na fração do dano das armas não afeta os resultados especiais: falha (cor
verde) e crítico (cor cinza) que por ventura venham a ser obtidos. Caso um crítico ou uma falha seja obtido na rolagem, estes serão resolvidos normalmente (sem a redução na fração do dano). A capacidade de usar duas armas em um combate depende do conhecimento que o combatente possuir na técnica "Ambidestria" aliado a sua aptidão com as armas usadas. Por isso, para que a técnica funcione sem receber penalidades nos ataques será preciso que o combatente possua um nível na técnica "Ambidestria" igual ou maior do que o nível que possuir no Grupo da Arma usada (CmE, CmM, Em, etc). Note que se o nível que o combatente possuir na técnica "Ambidestria" for menor do que o nível que possuir no grupo das armas utilizadas (CmE, CmM, Em, etc.) uma penalidade será aplicada ao ataque de ambas às armas, equivalente a diferença de níveis totais. Para saber qual será a penalidade aplicada aos ataques basta seguir os seguintes passos:
1. O jogador deverá verificar o nível que possui no grupo das armas usadas e na técnica "Ambidestria".
Em seguida ele deverá fazer a seguinte subtração:
2. (nível no grupo da arma usada) – (nível na técnica 'Ambidestria')
3. A penalidade aplicada à coluna de ataque do jogador será igual ao resultado desta subtração.
Obs: Caso o combatente esteja usando duas armas de grupos diferentes. Para cada arma será aplicada uma
penalidade diferente (se houver diferença entre os níveis dos grupos).
Obs: Não é possível utilizar esta Técnica com armas Pesadas

Aparar

Esta habilidade permite aparar os ataques de seus oponentes reduzindo assim o dano sofrido, podendo mesmo chegar a anular o golpe. O combatente deverá fazer um teste de ataque usando como coluna o total na arma. O resultado do teste definirá o dano reduzido, ou seja, o dano que seria causado pela arma diminuirá o dano causado pelo golpe do oponente. O ajuste de força do personagem e o bônus de armas mágicas devem ser somados no dano absorvido normalmente.
Caso o personagem consiga resultado cinza (crítico) no teste do total na arma, o golpe do atacante será completamente absorvido e o atacante ainda precisará passar em um teste difícil no total da arma usada para não ser desarmado. Golpes críticos não podem ser aparados em hipótese alguma.
Para usar a habilidade "Aparar" é **necessário que, no inicio da rodada, o jogador anuncie ao MJ que irá usá-la**, nessa rodada o personagem não poderá tomar mais nenhuma outra ação além de se mover lentamente. Quando receber algum ataque, o combatente realizará o teste de "Aparar". Se o personagem já tiver realizado alguma ação nesta rodada ele não poderá usar a habilidade "Aparar". Só é possível aparar golpes feitos por armas de combate corpo-a-corpo, não é possível aparar ataques feitos com arcos, armas arremessadas, magias e hálitos encantados.

Luta às Cegas

Com esta habilidade, os personagens podem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ver com menos ou nenhuma penalidade. **Cada nível da habilidade reduz em 1 a penalidade recebida**, assim, em caso de uma luta em escuridão parcial, onde há um ajuste de –7 colunas, se o lutador tiver nível 5 em luta às cegas receberá apenas 2 colunas de penalidade. Se tiver nível 7 ou mais, não receberá qualquer penalidade na luta.
Esta técnica foi desenvolvida para lutas corpo-a-corpo e não diminui penalidades para ataques ou magias à distância. Luta às Cegas não é somada com a capacidade inata dos anões de enxergar no escuro nem ao uso da magia Visão Noturna. Observe que o fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa habilidade não dá qualquer bônus em habilidades ou outros testes na escuridão.

Resistência à Dor

Alguns Guerreiros acreditam que o ápice da força é não se deixar derrubar e que cada um é seu pior inimigo. Com o mais árduo treinamento em resistência e concentração estes lutadores desenvolveram a capacidade de ignorar todo tipo de dor, mantendo o corpo completamente subjugado pela mente.
Na pratica guerreiros com "Resistência à Dor" ignoram penalidades causadas pela dor extrema e são capazes de continuar lutando mesmo quando já deveriam estar inconscientes. Para continuar lutando em condições de inconsciência o personagem deve ser bem sucedido em um teste de "Resistência à Dor", caso falhe perderá os sentidos normalmente. Para continuar de pé com 0 EF até –5 EF é necessário passar em um teste médio de "Resistência à Dor" e de –6 a –10 o teste se torna difícil. Mesmo para estes não é possível ficar de pé com -11 de EF ou menos.
Caso o personagem sofra penalidades devido à dor extrema ele pode realizar um teste de "Resistência à Dor" para ignorar este efeito e agir normalmente. A dificuldade do teste fica a critério do MJ.

>>Cavalo de Guerra Leve - Velocidade Base: 30 -Est.4 -Def.L1 -EF.45 -EH.20 -Coice -L0.6 -M0.3 -P0.-1 -Dano[20-15-10-5] -RF.5 -RM.4 -Moral.6

Humano Bardo

Magias

Escárnio

Alcance: 30 metros - Evoc.: 10 rodadas - Duração: 4 semanas
Este encantamento permite que o Bardo cante urna canção ou conte uma história depreciativa sobre uma pessoa ou um grupo de pessoas. A história, ou conto, será tão impressionante que quem é depreciado por este feitiço sofrerá penalidades para todos os seus rolamentos de Persuasão contra os que estiverem sob o efeito desta magia (enquanto a mesma durar). A magia afeta todas as pessoas que falharem em
suas Resistências à Magia e que estejam dentro do alcance (até o número máximo). 0 Bardo deve estar em condições de ver todas as vítimas deste feitiço. Caso o número de pessoas dentro da área exceda o número máximo de pessoa afetadas, o Bardo escolhe quais as pessoas que não serão afetadas.
● **Escárnio 1: dá um ajuste de +I Nível de Dificuldade e afeta até 10 pessoas.**

Canção do Medo

Evoc.: 4 rodadas - Alcance: 20 metros - Duração: 10 rodadas
Este poderoso encanto permite que o Bardo cante uma canção que imporá medo no coração de seu inimigos, caso estes falhem em suas Resistências à Magia. Esta magia afetará 2 ou mais pessoas e o grau de medo imposto a estas pessoas dependerá da dificuldade do efeito utilizado. Todas as vítimas deste feitiço devem estar no campo de visão do Bardo. Os pontos de EH perdidos devem ser ecuperados normalmente (eles não voltam no fim da duração da magia). As pessoas que fugirem por causa deste feitiço se moverão à maior velocidade possível e continuarão a fuga pela duração do feitiço. Caso uma vítima deste feitiço perca mais pontos de EH do que ela tiver no momento, ela fugirá como se o efeito usado a obrigasse a isso, mesmo que esse não seja o caso.
● **Canção do Medo 1: faz com que até 2 pessoas percam 5 pontos de EH.**

Sugestão

Evoc.: instantânea - Alcance: 20 metros - Duração: variável
Este feitiço permite que seu evocador implante uma sugestão na mente de uma vítima, que tentará cumpri-la diligentemente caso falhe em sua Resistência à Magia. As frases devem ser gramaticalmente corretas para que a magia entre em efeito. Sugestões que vão de encontro à natureza ou às inclinações da vítima dão direito a uma Resistência à Magia por rodada enquanto a mesma estiver sendo cumprida. Sugestões que induzam a vítima ao suicídio simplesmente não são cumpridas. Se a sugestão não for algo contrário à natureza da vítima, a mesma não perceberá que foi vítima de um encanto mesmo que obtenha sucesso em sua Resistência à Magia. A Duração deste feitiço é o tempo que a sugestão permanece válida. Ou seja, a sugestão dada à vítima deve ser cumprida dentro deste tempo, ou o encantamento perderá o efeito e não cumprirá a sugestão a não ser que o deseje.
● **Sugestão 1: a sugestão pode ter até 3 palavras e durar até 5 rodadas.**

Controle da Voz

Evoc.: instantânea - Alcance: pessoal - Duração: 20 rodadas
Esta magia permite que o Bardo controle a sua voz de maneira perfeita, fazendo com que ele ganhe ajustes para o Nível de Dificuldade dos seus rolamentos da habilidade Canto. 0 Bardo deve ter habilidade em Canto para poder se beneficiar com este feitiço.
● **Controle da Voz 1: dá - 1 Nível de Dificuldade para o rolamento.**

Canção do Sono

Evoc.: uma rodada - Alcance: 20 metros - Duração: variavel
Esta magia permite que o Bardo, toque algumas notas musicais que combinadas com a sua mágica, pode fazer com que um ou mais seres sintam sono.
Se não especificado na descrição do efeito, a duração é de 20 rodadas ou o tempo que o evocador permanecer concentrado (continuar tocando). Se o Bardo parar de tocar, ou sair do alcance, ou a vítima ficar fora do sua linha de visão, o feitiço permanecerá até o final da duração 9ou se quebra se a duração já tiver se esgotado).
● **Canção do Sono 1: torna uma vítima sonolenta, causando um ajuste de -5 para as Percepções.**

Técnicas de Combate

Ataque de Surpresa

Esta técnica dá ao personagem a capacidade de utilizar ao máximo a vantagem da surpresa, atacando pontos vitais e desprotegidos do oponente. Somente quando ocorrer uma surpresa em combate (parcial ou completa) é que esta habilidade é utilizada, o efeito é **somar o total de Ataque de Surpresa à coluna de ataque contra seu adversário**. Assassinos são especializados em Ataque de Surpresa de forma que além de receberem as colunas a mais, estes ataques causam um (1) nível a mais de dano (erro se torna 25%, 25% se torna 50%, 50% se torna 75% e assim por diante). Não são somados níveis em falhas e críticos.

Esquiva

Ao usar a técnica Esquiva, o personagem se põe totalmente em posição defensiva procurando se desviar dos ataques inimigos. É importante notar que um personagem não pode fazer qualquer outra ação (ataque, magia, habilidades, etc.) na rodada que ele anunciar a Esquiva e se já tiver agido não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.
Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente pois **todas as colunas de ataque dos que atacarem o personagem serão diminuídas do total dele nesta técnica**. Note que não é possível se esquivar de um adversário que não se vê. Ladrões são especializados em Esquiva de forma que além seus atacantes receberem a redução de colunas, seus ataques causam um (1) nível a menos de dano (25% se torna erro, 50% se torna 25%, 75% se torna 50% e assim por diante). Não são reduzidos níveis em falhas ou críticos e erros não se tornam falhas.

>>Cavalo Comum - Velocidade Base: 30 -Est.3 -Def.L1 -EF.40 -EH.0 -Coice -L0.5 -M0.2 -P0.-2 -Dano[16-12-8-4] -RF.4 -RM.3 -Moral.0

Meio-Elfo Bardo

Magias

Canção do Ânimo

Evoc.: 4 rodadas - Alcance: 5 metros - Duração: 20 rodadas
Com o uso deste feitiço, o Bardo pode dar a um ou mais de seus companheiros ânimo e coragem para enfrentar o combate. O encanto dá ajuste na EH e no ataque do personagem que esteja sob o seu efeito. O ajuste na EH se dá como um certo número de pontos que são somados à EH do beneficiado, podendo mesmo passar do máximo da pessoa.Caso um personagem ainda tenha mais pontos de EH que o seu máximo no fim da duração desta magia, estes pontos adicionais desaparecem. O ajuste no ataque que é ganho toma a forma de um ajuste na coluna de resolução final do personagem. Assim sendo, o personagem soma o ajuste ganho com a sua coluna de resolução para obter a coluna na qual o ataque é feito.
● **Canção de Animo 1: dá +3 nos ataques para 1pessoa.**

Canção do Medo

Evoc.: 4 rodadas - Alcance: 20 metros - Duração: 10 rodadas
Este poderoso encanto permite que o Bardo cante uma canção que imporá medo no coração de seu inimigos, caso estes falhem em suas Resistências à Magia. Esta magia afetará 2 ou mais pessoas e o grau de medo imposto a estas pessoas dependerá da dificuldade do efeito utilizado. Todas as vítimas deste feitiço devem estar no campo de visão do Bardo. Os pontos de EH perdidos devem ser ecuperados normalmente (eles não voltam no fim da duração da magia). As pessoas que fugirem por causa deste feitiço se moverão à maior velocidade possível e continuarão a fuga pela duração do feitiço. Caso uma vítima deste feitiço perca mais pontos de EH do que ela tiver no momento, ela fugirá como se o efeito usado a obrigasse a isso, mesmo que esse não seja o caso.
● **Canção do Medo 1: faz com que até 2 pessoas percam 5 pontos de EH.**

Amizade

Evoc.: instantânea - Alcance: 20 metros - Duração: variável
Esse encanto torna a vítima mais receptiva a idéias do evocador, caso ela falhe em sua Resistência à Magia. Conforme o poder do efeito, mais subserviente se toma a vítima, até o ponto em que sua personalidade se anula. Muitas vezes se falará sobre a índole do alvo da magia. Esta pode ser definida como o padrão de conduta. Fora da sua índole está tudo aquilo que ele não faria nem por um amigo. Se o evocador pedir a uma vítima desta magia, que roube algo ou mate alguém, ela somente atenderá o pedido se isso não contrariar sua índole. Sendo assim, mesmo que uma vítima, que tenha boa índole, considere o evocador como seu melhor amigo, esta jamais matará alguém ou fará algo muito grave pelo evocador. Isso porque sua índole não permite fazer essas coisas nem mesmo por seu melhor amigo.
Note que ao final do efeito a vítima se lembrará de tudo que fez e sentiu, por isso, existirão situações em que a vítima poderá perceber que foi enfeitiçada. Para perceber basta realizar um teste de percepção com nível de dificuldade determinado pelo mestre do jogo de acordo com a situação. Considera-se que quanto mais incomum for o comportamento da vítima durante o tempo em que esteve enfeitiçada, mais fácil será o teste para saber se foi enfeitiçada.
● **Amizade 1: toma urna criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.**

Silêncio

Evocação. instantânea - Alcance: variável - Duração: 5 rodadas
Com a utilização deste encantamento, o evocador pode criar silêncio absoluto em tomo de um ser ou uma área em volta de um ponto escolhido. Nenhum som se propaga na área de efeito desta magia, em nenhuma direção. 0 valor da área de efeito do feitiço depende do
efeito escolhido. Caso o evocador decida lançar esta magia contra uma pessoa e essa pessoa resista à magia, o encantamento não tem nenhum efeito. Caso a vítima falhe na Resistência a área do silêncio fica centrada nela, e se move com ela. Seres que estejam dentro da área do encanto poderão usar apenas magias cuja evocação seja instantânea. Magias que tenham evocação mais longa não poderão ser utilizadas, pois os seus evocadores não poderão fazer o componente vocal da evocação.
● **Silêncio 1: silencia uma área de meio metro de raio em tomo do ponto escolhido.**

Lendas

Evoc.: ritual - Alcance: toque - Duração: 1 uso
Esta mágica permite que o evocador descubra fatos relevantes do passado de um objeto ou local.
As informações são sempre bastante gerais e muita vezes vêm em forma de charadas ou versos de difícil entendimento.
● **Lendas 1: diz se existe alguma lenda sobre o objeto examinado.**

Ventriloquismo

Evoc.: instantânea - Alcance: variável - Duração: 15 rodadas
Esta magia permite que o evocador projete a sua voz, fazendo com que ela pareça estar vindo de qualquer ponto dentro do acance.
Enquanto a duração do feitiço continuar, o evocador poderá mover o ponto de onde a sua voz sai à vontade. Estamagia pode serevocada conjuntamente com qualquer outra magia que altere ou produza som.
● **Ventriloquismo 1: permite lançar a voz a até 1 metro de distância.**

Técnicas de Combate

Atirar em Movimento

Com esta técnica o combatente será capaz de ignorar o movimento e efetuar um ataque com arco enquanto estiver correndo ou cavalgando. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atirar enquanto estiver andando ou cavalgando lentamente. Para fazer isso o personagem deve realizar um teste na coluna de seu total na técnica "Atirar em Movimento" antes de efetuar o ataque.
Fácil: Atirar para frente ou para os lados em uma corrida de fundo
Médio: Atirar para frente ou para os lados em uma corrida curta
Difícil: Atirar para traz, em uma corrida de fundo.
Muito Difícil: Atirar para trás, em uma corrida curta.

>>Cavalo Comum - Velocidade Base: 30 -Est.3 -Def.L1 -EF.40 -EH.0 -Coice -L0.5 -M0.2 -P0.-2 -Dano[16-12-8-4] -RF.4 -RM.3 -Moral.0