**Criando um personagem**

1- Role 3d6 para cada um dos atributos força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma.

2- Role uma raça na tabela de raças.

2.1- Altere os valores de atributo correspondentes.

2.1.2- Calcule os modificadores (Atributo-10) /2.

“Todos os valores são arredondados para baixo.”

2.2- Anote as habilidades raciais, idiomas e tamanho.

2.2.1- A partir do tamanho anote o deslocamento.

2.2.2- A partir do tamanho anote a capacidade de carga. Normal: ((5 + mod. Força) \* CargaTamanho) Alta: ((10 + mod. Força) \* CargaTamanho)

2.3- Role o dado de vida da raça e some com o modificador de constituição para determinar os pontos de vida do personagem, o valor mínimo é 1

2.4 Role 1d100 + 13 e multiplique pelo coeficiente de idade da raça para determinar a idade do personagem.

3- Role uma ocupação na tabela de ocupações.

3.1- Anote a arma.

3.2- Anote o item.

4- Role uma tendência na tabela de tendências.

5- Role 5d10 para a quantidade inicial de moedas de cobre

Os personagens sabem usam usar todas as armaduras, armas simples e escudos, exceto escudo de corpo e broquel.

10 moedas pesam 0,1.

6- Calcule a classe de armadura do personagem.

10 + mod.Des (limitado pela armadura) + Armadura + Escudo + Nível.

7- Os personagens começam no nível 0 e precisam acumular 1000xp para subir para o nível 1.

8- Nomeie o seu personagem e escolha seu gênero se desejar.

**Criando uma equipe**

1- Selecione ao menos dois personagens para formar a equipe.

Sugestão: faça uso de um software de tabelas para facilitar esse controle.

2- Anote os valores de CA, HP de todos os membros da equipe.

2.1- Sinalize a qual personagem esses valores se referem.

Sugestão: anote a CA em ordem decrescente.

3- Anote os maiores, menores e o valor médio de cada um dos atributos.

3.1- Sinalize a qual personagem esses valores se referem.

4- Anote o menor valor de deslocamento.

5- Some o valor de carga de todos os personagens.

5.1- Diga quais itens estão nos inventários dos personagens e quais itens estão no inventário da equipe.

**Habilidades Raciais**

**Luta em bando** – Ao realizar um ataque conjunto, o valor utilizado aumenta em 1 (Máximo 6) para cada um dos aliados com essa habilidade no ataque.

**Audição aguçada** - +1 Para qualquer para notar coisas utilizando a audição

**Imunidade a sono** – Imunidade a efeitos mágicos de sono.

**Visão no escuro** – 30m de visão no escuro.

**Sangue ancestral** – Ganha um sopro elemental (menor) de fogo, ácido, elétrico ou gelo.

**Sopro Elemental** (Menor)

Alcance: Linha 3M

Dano: 1d4 + Mod. Carisma (Do tipo selecionado)

**Sangue primal** – Capazes de se comunicarem de forma limitada com qualquer criatura não social (em geral animais) através de seus sentimentos

**Ferocidade** – Ao receber dano que nocautearia, consegue continuar lutando por mais um turno. Caso continue em condições que levaria ao nocaute, o personagem cai.

**Estômago forte** – Capaz de se alimentar de comida em qualquer condição, estragada, seca, podre sem sofrer danos quanto a isso.

**Corpo inorgânico** – Imune a efeitos de doenças.

**Imitar sons** – Consegue reproduzir qualquer som desde que já tenha escutado, sons complexos ou incomuns podem não ser reproduzidos com perfeição, como a voz de alguém ou todas os sons de uma banda.

**Escalador** – Consegue escalar utilizando apenas metade de seus membros + 1, permitindo que tenha membros livres.

**Anfíbio** – Capaz de respirar tanto na terra quanto na água.

**Galopar** – Capaz de servir como montaria para personagens de um tamanho menor.

**Vôo** – Capaz de realizar seu deslocamento voando ao invés de andar

**Autótrofo** – Desde que haja sol e água consegue produzir seus alimentos sem necessidade de comida

**Corpo forte** – Capaz de utilizar equipamentos para criaturas de um tamanho maior como se fosse adequada ao seu tamanho.