

# GUIA DO PERSONAGEM

G U I L D A   H A L I G T R E E

---



# A GUILDA HALIGTREE

A Guilda Haligtree é um sistema de RPG focado na vivência de pertencer a uma **guilda de aventureiros**, ela foi idealizada por um grupo de quatro amigos (Arthur, Erots, Gabriel e Roger) com base de experiências passadas e o objetivo de criar um ambiente agradável e equilibrado onde os jogadores assíduos e casuais possam se sentir em pé de igualdade. Os quatro amigos se conheceram dentro da convivência do **RPG Valhalla** que continha um foco semelhante em relação à experiência de jogo.

A guilda fica na Cidade de Vyr, no antigo reino dos humanos, que presta serviços para os quatro reinos adjacentes, sendo estes: **Zandalar**, reino dos Trolls; **Nôgêmir**, reino dos Anões; **Eleanor**, reino dos Elfos; e **Morgoth**, reino dos Orcs.

*Estes são os reinos que constituem o mundo conhecido de Gera, onde diversas raças e culturas convivem e perseveram. Onde a história é escrita a cada dia e qualquer um pode se tornar parte dela.*

## O SISTEMA

A critério de facilitar e simplificar o sistema, foi escolhido um **sistema de d20**, dado de vinte lados, para a rolagem de atributos. Os personagens não tem nível para tentar equilibrar os jogadores no mesmo patamar, sendo o diferencial do personagem definido por suas habilidades, equipamento, recursos, sejam estes materiais ou intelectuais, e as gemas. Todos estes serão melhor abordados ao decorrer deste PDF com mais detalhes, dito isto, uma boa leitura.

*A equipe da Guilda Haliгtree agradece e te deseja um ótimo RPG. Seja bem vindo ao mundo de Gera!*



# ATRIBUTOS

Existem quatro atributos que compõem a base do seu personagem na **Guilda Haligtree**. Cada um deles afeta de forma diferente a criação do seu personagem e a forma como irá lidar com o mundo, refletindo em sua aptidão para realizar ações.

## QUAIS SÃO OS ATRIBUTOS?

Os quatro atributos do RPG são: *Força, Agilidade, Mente e Corpo*. A seguir as especificações de cada atributo e as interferências que elas causam no seu personagem.

### FORÇA

A força determina o quanto forte você é, ela irá interferir nas ações que exijam um esforço físico do seu personagem. Este atributo afeta também os equipamentos que seu personagem pode utilizar, visto que cada arma e armadura tem seus requisitos correspondentes de força.

### AGILIDADE

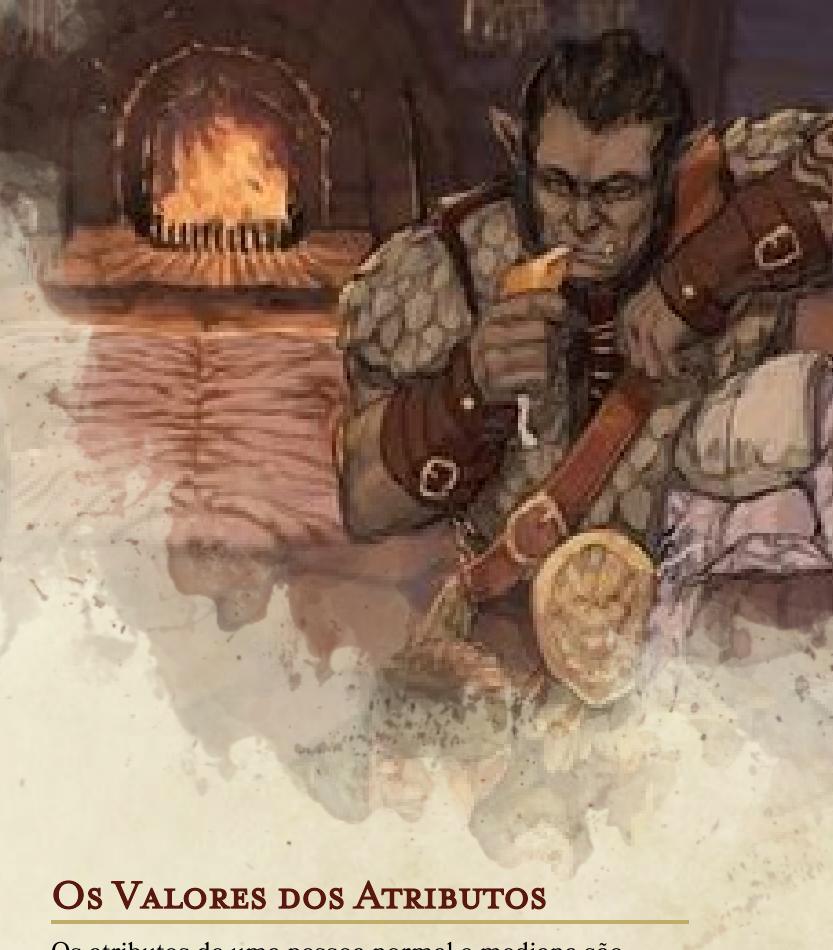
A agilidade determina a destreza, agilidade mental do seu personagem, irá afetar nas ações que exijam raciocínio rápido e precisão. Este atributo afeta também na Classe de Armadura (CA) natural do personagem, representando a capacidade de uma pessoa ágil em esquivar de um ataque.

### MENTE

A mente determina o intelecto, o saber e a articulação verbal do personagem, irá afetar as ações que exijam raciocínio e premeditação em sua execução. Este atributo afeta também a Resistência Mágica (RM) do personagem, visto a relação deste com o espírito e magia do ser.

### CORPO

O corpo determina a beleza, tamanho e resistência do personagem, irá afetar nas ações que exigem expressão corporal e estamina. Este atributo afeta também os Pontos de Vida do personagem, reflexo da vitalidade e resistência que este representa.



## OS VALORES DOS ATRIBUTOS

Os atributos de uma pessoa normal e mediana são representados pelo valor 10, com este valor seu personagem será considerado na média da população neste quesito. Na construção do personagem o valor mínimo estabelecido é de 5 em Força, Agilidade e Mente, e 8 em Corpo, sendo o total de pontos de atributos definidos após a distribuição dos pontos (*Vide Criação de Personagem*). O máximo que as raças jogáveis conseguem alcançar nos atributos naturalmente é 20.

### MODIFICADOR DE ATRIBUTO

Quando pedido uma rolagem de determinado atributo, será utilizado um d20 somado com o bônus que o personagem possuí neste atributo. Este bônus é calculado a partir do valor que o personagem possuí no atributo, como pode ser visto na tabela a seguir.

### TABELA DE MODIFICADOR DE ATRIBUTOS

Valor do Atributo	Bônus
20	+5
18-19	+4
16-17	+3
14-15	+2
12-13	+1
9-11	+0
7-8	-1
5-6	-2
3-4	-3
1-2	-4
0	-5



# PERÍCIAS

As perícias são bonificações em certas ações que refletem o treinamento, aptidão e especificidade do personagem em certos campos. Cada perícia pode ter três níveis, cada nível conferindo mais um de bônus na rolagem em questão.

Os atributos utilizados em conjunto das perícias ficam a critério dos narradores, os quais vão saber perante a narrativa o que lhes parece ser mais condicente em cada situação.

Dito isso, ficam listados a seguir as perícias da Guilda Haligtree.

## ARCANISMO:

Arcanismo é uma perícia que é utilizada para ações como percepção mágica e conhecimento arcano. Muito comum entre os estudiosos das artes místicas do mundo de Gera.

## ATLETISMO:

Atletismo é a perícia utilizada para boa parte das atividades físicas, sejam elas atividades de alto desempenho ou de resistência.

## ENGANAÇÃO:

Enganação é a perícia utilizada para ocultar ou modificar a verdade diante dos outros, mentir, segurar o riso e esconder algum objeto nas vestes são ótimos exemplos de seu uso.

## FURTIVIDADE:

Furtividade é a perícia utilizada para se esconder ou passar desapercebido diante dos outros. Andar entre multidões sem ser reconhecido ou se esconder em um arbusto a espera das coisas ficarem mais calmas são alguns dos usos desta perícia.

## INTIMIDAÇÃO:

Intimidação é a perícia empregada para ameaçar e subjugar a vontade alheia perante a sua ação. Utilizar a força física para arrancar informações ou relatar coisas ediondas são formas de intimidar.

## INVESTIGAÇÃO:

Investigação é a perícia utilizada para encontrar pistas, descobrir informações e localizar objetos e pessoas. Uma perícia comum para aqueles que gostam de desvendar os mistérios do mundo ao jogar.

## MÃOS ÁGEIS:

Mãos Ágeis é a perícia utilizada para fazer truques de mágica, trapacear em jogos, roubar, abrir fechaduras e esconder objetos. Muito versátil, assim como os jogadores que a utilizam com seus personagens.

## PERCEPÇÃO:

Percepção é a perícia utilizada para observar e sentir o entorno, sendo ela de forma instintiva ou premeditada. De longe umas das perícias mais utilizadas ao longo de uma aventura, visto que reflete como os sentidos do personagem lidam com o ambiente.

## PRIMEIROS SOCORROS:

Primeiros Socorros é a perícia utilizada para cuidar de feridas simples e condições que possam afetar as pessoas. Desde estancar uma ferida, cuidar de uma fratura e remediar uma doença. **Está perícia não tem efeitos curativos em relação a recuperar vida.**

## SABER:

Saber é a perícia utilizada para tirar informações da natureza ou da localidade, encontrar recursos e lembrar de alguma informação sobre o ambiente, saber sobre a cultura local, informações relevantes do mundo.

## SOBREVIVÊNCIA:

Sobrevivência é a perícia utilizada pelo aventureiro quando precisa acender uma fogueira, procurar provisões (Comida, água, etc.), se guiar através de um bioma e se adaptar diante das adversidades do local.

## LÍNGUAGEM:

Linguagem é uma perícia passiva que tem como finalidade desbloquear uma língua a mais para o personagem. Simples e prático.

# CONSTRUÍNDΟ SEU PERSONAGEM

Para jogar a Guilda Haligtree, você precisará primeiramente fazer o seu personagem. É com este personagem que você irá interagir com os demais jogadores, com o mundo e com a história, logo, é importante decidir bem como você quer que isso ocorra. Para facilitar a sua vida, vamos dividir isso por passos.

## PASSO 1: IDEALIZAÇÃO

Primeiramente vamos pensar como você quer que o personagem seja, como você quer que ele interaja e sinta o mundo? Ele tem amigos e familiares? Teve algum acontecimento que marcou o seu passado? Quais suas motivações para entrar na guilda? São perguntas interessantes a serem respondidas para criar o personagem.

*Meu personagem se chama Terin, ele tem por volta de uns 30-40 anos, está cansado da vida monótona e decidiu procurar um pouco de emoção como aventureiro.*

## PASSO 2: A RAÇA

Uma vez definida a história e moldes do personagem, a escolha da raça é fundamental. Esta escolha irá refletir em como o mundo irá se portar perante você e dará um incremento na sua história e de como o personagem lidará em determinadas situações. Para ver as raças que existem no mundo de Gera, recomendamos dar uma olhada no PDF **As Raças de Gera - Guilda Haligtree**, onde apresentamos as raças jogáveis do RPG e o que elas oferecem.

*Devido a natureza mais comum que quero trazer para Terin, decidi escolher a raça Humano. Em parte para que eu possa lidar com o mundo de forma mais pacífica e amigável, e, por outro lado, para ter acesso a duas línguas extras a minha escolha (Élfico e Trollês).*



## PASSO 3: OS ATRIBUTOS

Uma vez tendo a raça e o esboço do personagem em mente, podem ir de fato para o que irá lhe conferir suas características físicas e mentais como indivíduo.

Cada jogador irá começar com os valores iniciais descritos no capítulo **Atributos** e receberá 23 pontos para distribuir como melhor lhe convier.

*Terin é um homem simples e comum, decidi que vou procurar manter seus atributos o mais próximo da média e levar em consideração seu passado como fazendeiro pacato. seus atributos ficaram assim:*

### TERIN

Força	Corpo	Mente	Agilidade
12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

### REFLEXOS DOS ATRIBUTOS

Uma vez distribuindo os atributos, estes irão refletir em alguns aspectos do personagem, como Pontos de Vida, Classe de Armadura e Resistência Mágica.

### PONTOS DE VIDA

Os pontos de vida são a representação direta da sua vitalidade, em resumo, é o quanto você pode apanhar, o quanto resistente você é. Este valor é definido a partir do valor de Corpo vezes três (COR\*3).

### CLASSE DE ARMADURA

O valor da CA é calculado a partir da base dez mais o modificador do atributo Agilidade do personagem (10+Mod. AGI).

### RESISTÊNCIA MÁGICA

O valor de RM é calculado a partir da base dez mais o modificador do atributo Mente do personagem (10+Mod. MEN).

*Uma vez tendo isso em consideração, temos os valores de Vida, CA e RM do Terin, nosso aventureiro novato.*

### TERIN, AVENTUREIRO NOVATO

CA	Vida	RM	
11	36	10	
Força	Corpo	Mente	Agilidade
12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

## PASSO 4: AS PERÍCIAS

A próxima etapa da construção do personagem é a distribuição de quatro pontos entre as perícias desejadas.

*Terin é uma pessoa observadora, então irei colocar um ponto em Percepção. Como ele tem seu passado como fazendeiro, irei alocar dois pontos em saber e um em sobrevivência.*

### PERÍCIAS DO TERIN

Nome	Nível	Bônus
Arcanismo	0	+0
Atletismo	0	+0
Enganação	0	+0
Furtividade	0	+0
Intimidação	0	+0
Investigação	0	+0
Mãos Ágeis	0	+0
Percepção	1	+1
Primeiros Socorros	0	+0
Saber	2	+2
Sobrevivência	1	+1
Línguagem	0	



## PASSO 5: OS EQUIPAMENTOS

Uma das últimas etapas antes de finalizar o personagem, é a escolha dos equipamentos iniciais deste. Para isso você terá oito pratas para gastar em seus equipamentos, cujos preços estão disponíveis no servidor do Discord do RPG, nos canais **Armeiro** e **Ferreiro**.

*Para Terin, escolhi comprar uma armadura de couro, que me oferece mais um de CA, e uma espada mediana, tal qual o Terin. Após a compra, ainda me sobraram três pratas que poderão ser úteis para comprar itens melhores ou utilizáveis para as missões.*



## PASSO 6: AS HABILIDADES

Para completar e deixar o personagem jogável, precisamos definir sua primeira habilidade. As habilidades são o recurso que torna os personagens mais únicos e interessantes ao olho do jogador. São estes que conferem ao personagem a capacidade de fazer ações especiais, seja lançando uma magia, executando um movimento marcial, tendo passivas ou alterando o entorno.

Para isso, o jogador deverá dar uma descrição do que gostaria que o personagem fizesse ou tivesse como habilidade, em base disso, os narradores irão se reunir para criar três habilidades das quais o jogador poderá escolher uma para equipar.

*Entre as três habilidades que Terin poderia escolher, decidi escolher a seguinte:*

### A FÚRIA DO TRABALHADOR

Duas vezes ao combate você pode adicionar a fúria de um trabalhador ao seu ataque de arma, possibilitando que ele cause 1d4 de dano a mais.

# A MORTE

O QUE É A MORTE? BEM, NÃO ENTRAREI EM DETALHES metafísicos bixo. No entanto saiba que a vida e a morte são faces da mesma moeda, um complementa o outro e não podem existir sem o outrem. A morte é inevitável, porém não é algo necessariamente determinante, médicos, ritualistas, sábios e tolos, todos estes já buscaram meios de revertê-la...

Talvez você tenha sorte ao conversar com algum destes. Agora que já me amolou, vaza daqui!

— Zah'dir, *Estudioso Espiritual*

## SISTEMA DE MORTE

A morte aparece para o jogador no momento que este zera seus pontos de vida, neste momento ele está entre a vida e a morte, no limbo, recebendo o beijo da morte. Inde dependente de como queira chamar, nesta condição, a morte ainda pode ser evitada, ela estará no aguardo para saber se é a sua hora.

O personagem de fato morre após passar dez minutos neste estado ou quando algum efeito ou dano fazer que sua vida fique a baixo de menos quinze pontos de vida, quando isto ocorrer, a morte leva o personagem.

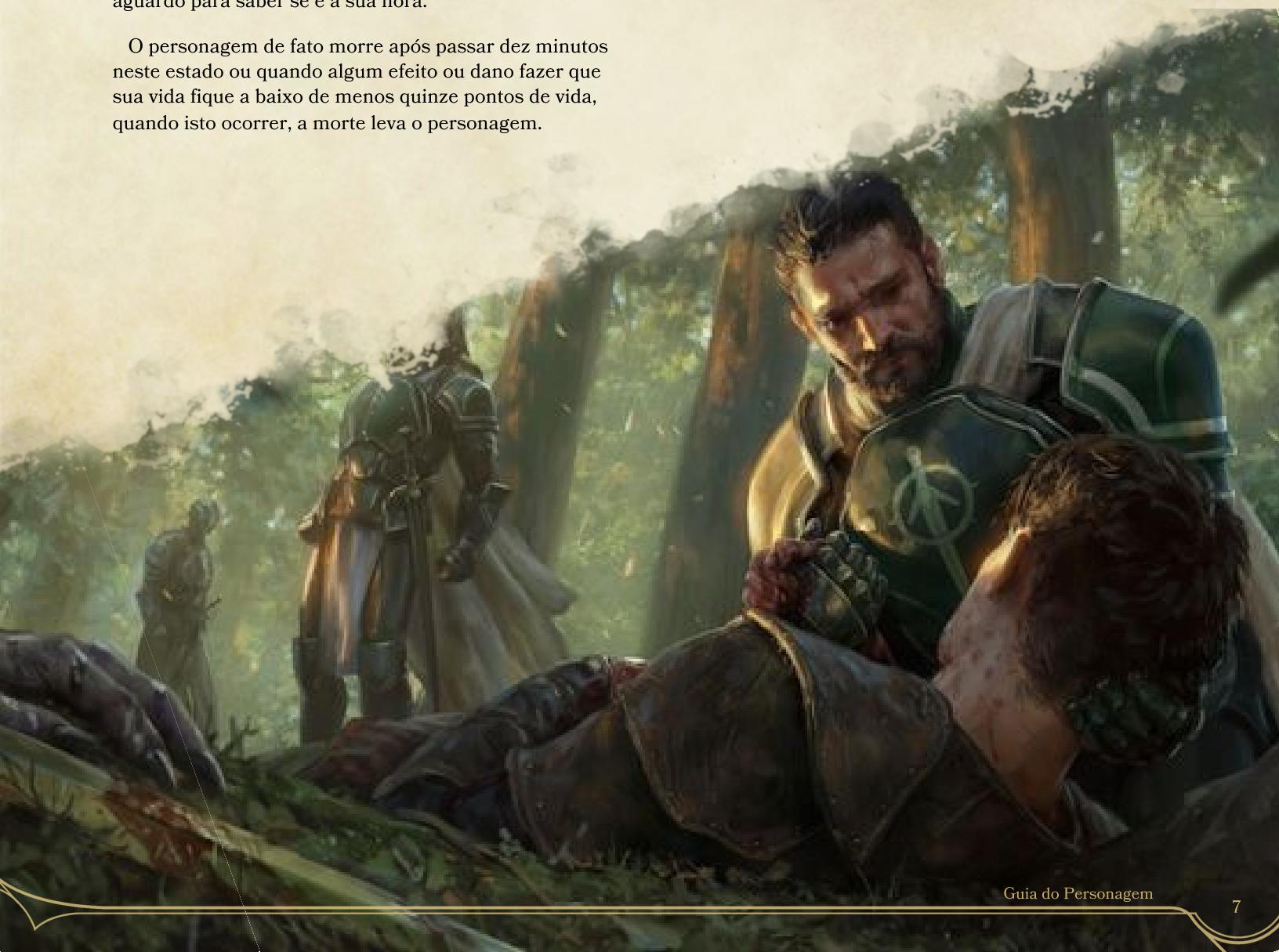
## EVITANDO A MORTE

Enquanto estiver no estado entre a vida e a morte, diversas coisas podem ser feitas. Habilidades de cura, poções, habilidades de estabilização, qualquer uma delas seria capaz de trazer o personagem de volta à vida ao deixar os pontos de vida acima de zero.

## ADIANDO A MORTE

A perícia Primeiros Socorros e algumas habilidades podem ser utilizadas para adiar o tempo que o personagem permanece do estado entre a vida e a morte.

Vale ressaltar que o tempo que se consegue extender deste estado vai depender arbitrariamente do narrador a partir do que ele acreditar fazer sentido dentro da narrativa da situação.



# SISTEMA DE COMBATE

O combate é uma parte sustancial do RPG, uma hora ou outra o personagem irá se deparar com uma situação que deverá ser resolvida por um conflito que envolva uma briga. Assim sendo, ficam listadas a seguir algumas regras e apontamentos que possam facilitar o entendimento referente a este tópico.

## TURNO

Há apenas um turno de ação por rodada para cada personagem. Ações de fala, movimentação ou pequenas ações são permitidas como exceções a critério do narrador.

### ROLAGENS:

Determinadas ações irão lhe exigir rolagens de atributos, por exemplo, uso de armas geralmente irão exigir rolagens de Força e Agilidade, enquanto que uso de magias geralmente exigirão Mente. Já outras ações exigirão rolagens dos inimigos ou pessoas ao redor, o que denominamos de rolagens de resistência.

### TURNO DE REAÇÃO

Não existe turno de reação, exceto se for uma ação preparada ou uma habilidade que diga o contrário. Em caso de uma ação que foi preparada, o personagem gasta sua ação do turno para preparar.

## ATAQUES DESARMADOS

Quando o personagem está desarmado ou deseja fazer uma ação de ataque sem armas, entrará na categoria de ataque desarmado. O ataque desarmado exige uma rolagem de Força o qual, caso bem sucedido, causará  $(1d2+Mod. FOR)$  de dano.

## ACERTOS CRÍTICOS

Acertos críticos são determinados no momento que a rolagem obtiver seu valor máximo no dado, ou seja, vinte. No caso de ser uma rolagem de ataque, o dano vai ser maximizado, causando valor máximo e ideal que aquele ataque poderia causar.

*Tenhamos como exemplo um golpe de espada que causaria  $1d8 + Mod. FOR$ , o dano causado será  $8+ Mod. FOR$  diretamente. Assim refletindo o potencial máximo que o personagem poderia causar.*

## ATAQUE COM DUAS ARMAS

Para utilizar duas armas simultaneamente, o personagem deve cumprir com os requisitos somados das duas armas. Uma vez tendo essa possibilidade, o personagem poderá em uma ação efetuar o ataque com ambas armas, as rolagens de ataque serão feitas separadamente, simbolizando cada movimento do braço.

## FURTIVIDADE

A furtividade funciona da mesma forma em combate do que seria fora de combate, a CD é calculada pelo narrador em base do cenário, situação e narração do jogador. Uma vez sucedida neste teste, o personagem poderá ser detectado pelo oponente a partir de um teste de percepção. Enquanto em furtividade o personagem recebe vantagem para as ações contra o alvo que não tiver lhe detectado.

### VANTAGEM E DESVANTAGEM

Ter vantagem ou desvantagem em alguma ação é uma condição que representa uma facilidade ou dificuldade para realizar uma ação, respectivamente. Enquanto a ação tiver vantagem para realizar, está terá um dado a mais para tentar realizá-lo, sendo ignorado o resultado menor. Quando tiver desvantagem na ação, também serão rolados dois dados, no entanto o maior valor que será ignorado, prevalecendo o menor dado.

### OBSERVAÇÕES RELEVANTES

Vale ressaltar que diante de qualquer dúvida, as habilidades são as únicas coisas que podem tornar-se exceções além das opções já citadas.