



Criação de Personagens

1 - Distribua seus Atributos

Você tem **25** Pontos de Personagem para comprar pontos em Atributos . O custo para aumentar cada ponto de Atributo é progressivo:

Valor de Atributo	1	2	3	4	5	6	7	8+
Custo em Pontos	2	3	5	8	13	20	25	30

Descrição dos Atributos

- Força - Poder físico, carga e dano corpo a corpo.
- Habilidade - Coordenação manual, velocidade e furtividade.
- Mira - Precisão em ataques à distância.
- Resistência - Robustez; PV e resistência a venenos.
- Inteligência - Raciocínio, conhecimento e PM.
- Carisma - Persuasão social e barganhas.

Exemplos de Arquétipos

Arquétipo	FOR	HAB	MIR	RES	INT	CAR
Guerreiro	4	2	1	4	2	1
Arqueira	2	3	4	2	2	1
Mago	0	1	1	2	5	3
Bardo	1	3	1	2	4	3

2 - Tipos de Equipamentos

Armas

- Leve:** sem requisitos e sem bônus.
- Pesada:** requer 2 de Força ; +1 de dano.
- Complexa:** requer 3 de Habilidade ; +1 em testes ou dano.
- Rara:** requer 4 de Força ; +2 em testes ou +1d6 de dano.

Armaduras

- Leve:** sem requisitos e sem bônus.
- Couro:** reduz 1 de Movimentação , reduz 1 de dano.
- Malha:** requer 2 de Força ; reduz 2 de Movimentação , reduz 2 de dano.
- Pesada:** requer 4 de Força ; reduz 4 de Movimentação , reduz 3 de dano.

Nota: **Movimentação** é uma regra opcional, pode significar casas/hex de um tabuleiro, metros ou então apenas efeitos narrativos.

3 - Habilidades, Profissões & Evolução

- Evolução:** Ao fim de cada aventura, receba Pontos de Personagem para investir em Atributos ou Habilidades.
- Habilidades:** Compre habilidades dos Panfletos 4 em diante, com regras de **classes**, **magias** e **profissões**.