

MAZES & MINOTAURS

O RPG de aventura heróica na Era Mítica

LIVRO UM: LIVRO DO JOGADOR

Dedicatória da Edição Original de M&M: Este jogo é dedicado a Ray Harryhausen. Os autores também desejam agradecer Gary Gygax & Dave Arneson, Ken St-André, Greg Stafford & Steve Perrin, Ian Livingsstone & Steve Jackson, Dave Morris e Oliver Johnson...e todos os outros exploradores de lendas, sem os quais este jogo nunca teria existido. Esta tem sido uma odisséia estranha e maravilhosa!

Dedicatória da edição revisada: Este novo livro é dedicado aos jogadores do mundo todo que têm contribuído para toda a experiência de *Maze & Minotaurs* com seu talento, inspiração, dedicação, suporte e aconselhamentos críticos. As regras originais de M&M foram escritas por um jogador francês, oriundas dos conceitos criados por um jogador britânico. Desde então, o jogo tem sido enriquecido pelas contribuições criativas de jogadores americanos, italianos, suecos e espanhóis e tem despertado o interesse de pessoas de todo o mundo, de Portugal à Alemanha, Polônia, Israel, Canadá, Grécia...fazendo da odisséia de *Mazes & Minotaurs* uma experiência verdadeiramente única e internacional. Jogadores de todos os países unidos!!!

Créditos

Conceito Original: Paul Elliot

Design do jogo original: Olivier Legrand

Material extra: Luigi Castellani, Reid San Filippo

Supervisor da edição revisada: Olivier Legrand

Arte da capa: Luigi Castellani

Arte interior: Várias pessoas

Algumas ilustrações © são marca registrada do clipart.com

Todo o texto © Legendary Games Studio

Revisão de texto 2008: Matthew Rees

Uma forte saudação minotaurica a toda legião de fiéis hoplitas de M&M, especialmente a (em ordem alfabética) Luigi Castellani, Hoplite Nomad, Guy Hoyle, John Marron, Carlos de la Cruz, Lyzi Shadow, Carl David Quaif, Jeff Rients, Emmanuel "Croquefer" Roudier, Reid "Reidzilla" San Filippo, Erik Sieurin, Matt Staggs, Garry "Doc" Weinberger, Joseph C. Wolf e, claro, Paul Elliott.

Agradecimento especial a Sérgio Mascarenhas, extraordinário especialista em jogos (e muito bom homem).

MAZES & MINOTAURS

Segunda Edição Revisada

Livro I: Livro do Jogador

Inclui regras completas para criação de personagem (com 12 classes!), combate e magia.

Livro II: Livro do Mestre

Incluindo capítulos de tradição mítica, criaturas e jogo original, experiência pelo mundo da Mythika e um catálogo de itens míticos!

Livro III: Livro dos Monstros

Excelente coleção de mais de 150 povos, bestas, monstros, espíritos e outras criaturas, incluindo variantes e subespécies especiais.

Em breve: M&M Companion

Toneladas de novas opções para a edição revisada de M&M, incluindo habilidades secundárias, combate homérico, influência de PNJs, bigas e mais!

PREFÁCIO DA SEGUNDA EDIÇÃO

Então aqui estamos nós, em 1987...quinze anos (Santo Zeus, 15 anos!!!) se passaram desde que o RPG *Mazes & Minotaurs* foi inicialmente publicado por uma pequena companhia chamada **Legendary Games Studio**.

Desde aqueles dias primórdiais (e quase míticos), jogos de RPG têm se tornado um grande hobby e também como uma parte estabelecida da cultura popular, lado a lado com as histórias em quadrinhos, romances de fantasia e filmes de ficção científica.

Voltando a 1972, quando **Paul Elliot** e eu estávamos trabalhando no jogo original de M&M, muitas pessoas nos diziam o quão boba era nossa ideia e como nosso jogo poderia nunca ser publicado, porque ninguém estaria interessado em um irreal “jogo aventureiro de guerra” irreal... Mas nosso estranho joguinho finalmente foi publicado e entrou na imaginação de milhões de pessoas ao redor do mundo.

Mais tarde, durante os primeiros anos da jornada de M&M, os mesmos oráculos continuaram dizendo que os RPGs eram apenas modismos e nunca sobreviveriam aos anos 80. Novamente errado. A comunidade de jogadores de RPG prosperou e

aqui estamos nós, quinze anos depois, com uma nova versão completamente revisada das regras de M&M.

Esta segunda edição do *Mazes & Minotaurs* leva a forma de três livros centrais: **O Livro dos Jogadores** (o qual vocês está lendo atualmente), o **Livro do Mestre** e o **Livro dos Monstros**.

Essa trilogia básica será seguida por um quarto livro, o **Mazes & Minotaurs Companion**, o qual oferecerá uma variedade de opções para expandir o jogo básico.

Mas por que uma nova versão, você pergunta? E o que “revisado” significa, afinal?

Primeiro, uma palavra para todos os jogadores veteranos de M&M: este ainda é o mesmo jogo! Nobres e clérigos, criaturas e feiticeiros, cíclopes e quimeras e é claro, labirintos e minotauros! O sistema de jogo também é o mesmo - exceto por ele ter se tornado mais ágil, claro, e bem como revisado em algumas coisas aqui e ali, não para mudar o jogo, mas para torna-lo melhor.

Essa nova edição também incorpora material revisado publicado originalmente nos suplementos da primeira edição, no venerável **Homens & Monstros, Mito & Magia** e do mais recente **Irrevelável Addenda** e **Hekatoteratos**... junto com o novo, nunca antes publicado, incluindo material de antecedentes do mundo de Mythika (o qual será revelado no próximo lançamento - Livro do Mestre)

Nós também esperamos que esta nova edição traga toda uma nova geração de heróicos jogadores para o mundo mítico de **Mazes & Minotaurs**... A aventura os espera!

Deixemos a Odisséia começar... outra vez!

Olivier Legrand

QUADRO de Conteúdos

I: PERSONAGENS

Criando um Personagem	5
Classes de Guerreiro	
Classes de Especialista	
Classes de Magos	
Divindades Patronais	
Níveis dos Personagens	
Sobrecarga	

II: COMBATE

Sequência de Ação
Surpresa
Movimento
Combate Corporal
Armas de Combate Corporal
Dano & Ferimento
Táticas especiais
Situações Especiais
Combate com Armas de Disparo
Combate Desarmado

III: MAGIA

Conceitos Básicos
Talentos Mágicos
Força Mítica & Poder
Usando Magia
Resistindo à Magia
Recuperando Poder
Prodígios Divinos
Magia Elementar
Dádivas da Natureza
Magia Poética
Feitiçaria

IV: AVENTURAR

Viagem & Movimentação
Navios & Navegação
Feitos & Perigos
PNJs & Reações
Seguidores
Avanço

I: PERSONAGENS

Criando um Personagem

Criar um personagem-jogador para *Mazes & Minotaurs* segue um procedimento de sete passos muito simples:

Passo 1: Selecionar a classe do personagem.

Passo 2: Jogar seis atributos básicos.

Passo 3: Determinar nome, gênero e idade.

Passo 4: Determinar valores de combate.

Passo 5: Determinar outros resultados.

Passo 6: Determinar riqueza e equipamento.

Passo 7: Adicionar detalhes ao personagem

Passo 1: Seleção de Classe

Em M&M, cada personagem-jogador pertence a uma classe. Esta classe pode revelar a ocupação, vocação ou antecedentes sociais do personagem. Estas regras descrevem doze classes, divididas em três categorias gerais:

Guerreiros

Amazonas, Orgulhosas e destemidas mulheres guerreiras

Bárbaros, guerreiros selvagens de terras indomitas

Centauros, destemidos e ruidosos homens-cavalos

Nobres, senhores e campeões de nações civilizadas

Lanceiros, soldados de elite e bravos defensores

Magos

Elementalistas, mestres do ar, terra, fogo e água

Liristas, poetas e músicos inspirados divinamente

Ninfas, fascinantes espíritos femininos da natureza

Sacerdotes, servos e mensageiros dos Deuses

Feiticeiros, mestres da ilusão e das magias da mente

Especialistas

Caçadores, peritos rastreadores e atiradores

Ladinos, mestres da dissimulação e subterfugio.

O nível de realizações do personagem em sua classe é refletido pelo seu nível. Todos os jogadores-personagens iniciam no nível 1 e ganharão novos níveis durante o curso do jogo, até o nível 6.

Passo 2: Atributos Básicos

As capacidades físicas e mentais dos personagens de M&M são representadas por seis atributos:

PODER (força física)

Perícia (destreza treinamento marcial)

RACIOCÍNIO (precaução e inteligência)

SORTE (boa sorte e favor divino)

Vontade (determinação e auto-disciplina)

GRAÇA (encanto e atração)

Um nobre guerreiro pronto para Aventura!

Jogue 2D6+6 seis vezes e distribua os seis valores entre os atributos do seu personagem.

Em M&M, supõem-se que todos os jogadores-personagens são indivíduos acima da média, favorecidos pela sorte e destino. Por esta razão, se a soma dos seis resultados for menor que 75 ou se eles não incluírem pelo menos dois resultados de 13+, simplesmente descarte os seis resultados e jogue um novo conjunto de atributos; se necessário, repita este procedimento até que os dados dêem a você um total de 75 pontos ou mais, com pelo menos dois resultados acima de 12.

Uma vez que você tenha gerado o valor dos seis atributos, você pode diminuir um deles em 1 ou 2 pontos para aumentar outro resultado na mesma proporção. Isso pode ser feito apenas uma vez e pode não elevar o valor do atributo acima de 18.

Os dois valores mais altos devem sempre ser distribuídos para os dois atributos primários da classe do personagem (ver Quadro A da próxima página).

Os outros resultados podem ser distribuídos conforme a vontade do jogador entre os outros atributos do personagem.

Cada valor de atributo gera um **modificador ('mod')**, o qual poderá ser usado para vários cálculos (ver Quadro 1B).

Um típico grupo de aventureiros, da esquerda para a direita: Pyros, o Lanceiro; Lythia, a Caçadora; Faros, o Nobre e Xenon, o Elementalista

Quadro 1A: Atributos Primários

Amazonas

Perícia & Graça

Bárbaros	Poder & Determinação
Centaurus	Poder & Perícia
Elementalistas	Determinação & Raciocínio
Caçadores	Perícia & Raciocínio
Liristas	Graça & Sorte
Nobres	Sorte & Outro *
Ninfas	Graça & Sorte
Sacerdotes	Sorte & Determinação
Feiticeiros	Determinação & Raciocínio
Lanceiros	Perícia & Determinação
Ladino	Raciocínio & Sorte

* Ver descrição de classe para mais detalhes.

Quadro 1B: Valor dos Atributos

Resultado	Descrição	Mod
1-2	Abismal	-4
3-4	Patético	-3
5-6	Inferior	-2
7-8	Pobre	-1
9-12	Mediano	0
13-14	Bom	+1
15-16	Superior	+2
17-18	Excepcional	+3
19-20	Extraordinário	+4

Passo 3: Nome, Gênero & Idade

O nome do personagem é escolhido pelo jogador – tente encontrar um nome relacionado à *Grécia* ou ao *Mediterrâneo*.

O gênero de um personagem é normalmente o mesmo que o do jogador mas há exceções. Algumas classes também têm restrições específicas para gênero.

A idade inicial do personagem é normalmente jogada em 2D6+15 para Guerreiros ou Especialistas e um D6+20 para Feiticeiros, exceto para Ninfas que não possuem idade.

Passo 4: Valores de Combate

As habilidades de combate do personagem são refletidas por diversos valores importantes, todos derivados de seus atributos, conforme detalhado abaixo.

O modificador de Combate Corporal de um personagem é aplicado a todas as suas jogadas de ataque em combate desarmado. É igual à soma do modificador de Poder do personagem (força física), modificador de Perícia (treinamento armado) e modificador de Sorte (fortune em batalha).

O modificador de **Armas de Disparo** de um personagem é aplicado a todas as suas jogadas de ataque em combate com armas de disparo. É igual à soma do modificador de Perícia do personagem (precisão), modificador de Raciocínio (precaução) modificador de Sorte (golpe de sorte).

O valor da **Iniciativa** de um personagem reflete sua habilidade de golpear primeiro em um combate. Este número é igual a 10 mais o Modificador de Perícia do personagem (treinamento em combate) e o modificador de Astúcia (precaução).

A Classe de **Defesa** de um personagem reflete o quão difícil é atingi-lo em combate. A Classe de Defesa Básica de um personagem é igual a 12 mais o seu modificador de Sorte. A **CDE** (Classe de Defesa Efetiva) de um personagem é igual a sua Classe de Defesa Básica mais 2 para cada peça de equipamento protetor: armadura, capacete, escudo.

O **Total de Pontos** de Vida de um personagem representa a quantidade de ferimentos que ele pode suportar antes de ser morto. É igual aos seus Pontos Básicos de Vida (12 para guerreiros, 10 para especialistas e 8 para magos), modificado por seu mod de Poder.

Valores de Combate

Combate Corporal = mod de Poder + mod de Perícia + mod de Sorte

Armas de Disparo = mod de Perícia + mod de Raciocínio + mod de Sorte

Iniciativa = 10 + mod de Perícia + mod de Raciocínio

Classe de Defesa = 12 + mod de Sorte + armadura

Total de Pontos de Vida = Pontos Básicos de Vida + mod de Poder

Passo 5: Outros Valores

Jogadas de Salvamento

Um personagem tem quatro tipos de jogadas de salvamento possíveis durante o jogo e que podem ser utilizadas durante a aventura em várias situações.

Cada valor de jogada de salvamento é igual à soma de três modificadores de atributos (os quais sempre incluem modificador de Sorte, como um reflexo direto da boa sorte e favor divino dos personagens).

Jogadas de **Façonha Atlética** são usadas quando os personagens tentam ações como escalada, natação etc. O modificador de Façonha Atlética do personagem é igual à soma de seu modificador de Poder (músculos e boa condição física), modificador de Perícia (habilidade) e modificador de Sorte.

Jogadas de **Evasão de Perigo** são usadas para evitar perigo e reagir rapidamente a situações inesperadas. O modificador de Evasão de Perigo de um personagem é igual à soma de seu modificador de Raciocínio (estado de alerta), modificador de Determinação (resolução e auto-disciplina) e modificador de Sorte.

Jogadas de **Fortitude Mística** são usadas para resistir aos efeitos de magia hostil e outros poderes sobrenaturais. O modificador de Fortitude Mística do personagem é igual à soma do seu modificador de Determinação (força da mente e espírito), modificador de Graça (aura) e modificador de Sorte.

Jogadas de **Vigor Físico** são usadas para resistir aos efeitos de veneno, doença, dor, fadiga e outras dificuldades. O modificador de Vigor do personagem é igual à soma do seu modificador de Poder (força e vigor), modificador de Determinação (força de vontade) e modificador de Sorte.

Façonha Atlética = md de Poder + md de Perícia + md de Sorte

Evasão de Perigo = md de Raciocínio + md de Detrminação + md de Sorte

Fortitude Mística = md de Determinação + md de Graça + md de Sorte

Vigor Físico = md de Poder + md de Determinação + md de Sorte

Jogadas de salvamento em Jogo

Todas as jogadas de salvamento seguem o mesmo procedimento:

Jogue 1D20, adicione o modificador de jogada de salvamento apropriado e compare o resultado final ao número-alvo requerido. Este número-alvo irá variar de acordo com o tipo de jogada ou de situação: quanto maior o número-alvo, maior o perigo ou desafio.

Se o resultado final for igual ou maior que o número-alvo, a jogada de salvamento é bem-sucedida.

Se o resultado final for menor do que o número-alvo, a jogada de salvamento fracassa.

O Capítulo IV (Aventurando) possui regras detalhadas sobre os diversos tipos de jogadas de salvamento.

Às vezes, um grande Carisma Pessoal pode ser tão útil quanto um total alto de Pontos

Carisma Pessoal

Todos os personagens têm um modificador de Carisma Pessoal, o qual reflete sua presença, aura pessoal e qualidades naturais de liderança.

O Carisma **Pessoal** do personagem é igual à soma do seu modificador de Determinação (força da personalidade), modificador de Graça (charme natural) e modificador de Sorte.

O carisma Pessoal do personagem afetará as reações de outras pessoas quando estas o conhecerem, assim como sua técnica para atrair e comandar acólitos e outros seguidores.

Talentos Especiais

Especialistas têm um valor especial que reflete o domínio em suas especialidade: Caça para os Caçadores e Roubo para os Ladinos.

Em ambos os casos, este resultado é igual à soma dos mods de seus dois atributos primários.

O valor de Caça de um Caçador é igual à soma dos seus modificadores de Perícia e Raciocínio.

O valor de Ladroagem de um Ladino é igual à soma dos seus modificadores de Raciocínio e Sorte.

Então, um Ladrão de primeiro nível com Raciocínio de 16 (+2) e uma Sorte de 13 (+1) terá um valor de Ladroagem de +3.

Ver capítulo IV (Aventurar) para maiores detalhes sobre os talentos especiais de Ladinos e Caçadores.

Habilidades Mágicas

Todas as magias também têm três valores adicionais que refletem suas habilidades mágicas: Força Mística, pontos de poder e um valor de talento especial que varia de acordo com as suas classes.

Essas habilidades mágicas e suas várias aplicações em jogo são descritas detalhadamente no capítulo III.

Dois aventureiros indo para a fase Equipamento

Passo 6: Riqueza & Equipamento

Cada personagem inicia o jogo com o equipamento listado na descrição da sua classe (assim como seus itens básicos como roupas, sandálias etc).

Personagens também recebem uma certa quantidade de dinheiro, expressa em peças de prata (PP). A peça de prata (pp) é a unidade básica monetária no mundo dos *Mazes & Minotaurs* mas existem outros tipos de moedas:

1 moeda de ouro (mo) = 100 peças de prata (pp)

1 peça de prata (pp) = 100 peças de cobre (pc)

Esta riqueza inicial pode ser guardada para mais tarde ou gasta em equipamento extra: ver a *Lista Padrão de Preços*.

Ver também as regras de sobrecarga a seguir neste capítulo para mais detalhes sobre o peso e volume de armas, armaduras e outros itens.

Passo 7: CONCRETIZAÇÃO

Personagens de M&M devem ser mais do que uma coleção de estatísticas e uma lista de equipamento.

Antes de o jogo começar, jogadores podem escolher e adicionar vários detalhes à descrição de seus personagens, como sua aparência física e comportamento, suas características psicológicas mais notáveis, assuntos familiares, história pessoal e outros elementos antecedentes.

O jogador também deve considerar as atitudes e preferências religiosas de seu personagem. Ver o Livro do Mestre para maiores detalhes sobre divindades e religião.

O *Mazes & Minotaurs Companion* também contém várias regras opcionais que podem acrescentar vida e cor ao personagem, incluindo perícias antecedentes.

LISTA PADRÃO DE PREÇOS

Armas de Combate Corporal

Punhal..... 15 pp

Clava.....	30 pp
Machado.....	30 pp
Lança.....	30 pp
Espada.....	60 pp

Armas de Disparo

Arco.....	40 pp
Dardo.....	30 pp
Funda.....	5 pp
Flecha (seis)	6 pp
Projéteis (dez)	2 pp

Armadura

Elmo.....	75 pp
Peitoral.....	150 pp
Escudo.....	75 pp

VIAGEM & EXPEDIÇÃO

Bote com remo.....	3 mo
Embarcação de navegação pequena.....	30 mo
Navio mercante.....	150 mo
Navio de guerra/galera ¹	300 mo
Cavalo.....	6 mo
Mula.....	1 mo
Bastão.....	5 pp
Frasco de óleo.....	10 pp
Tocha.....	2 pp
Pederneira & pavio.....	5 pp
Corda (10 pés)	15 pp
Saco de Dormir.....	25 pp
Ração (um dia)	2 pp
Cantil de Couro.....	2 pp

Comida & Alojamento

Alojamento noturno.....	2 – 10 pp*
Refeição Única (incluindo vinho)	2-5 pp*
Jarro de vinho.....	1-3 pp*

Amostra de Personagem

Pyros, o Lanceiro

Passo 1: Seleção de classe

Sam decide criar seu primeiro personagem de M&M. Ele quer interpretar um Lanceiro.

Passo 2: Atributos

Sam começa jogando os 6 valores com 2D6+6. Ele consegue os resultados a seguir: 13, 17, 13, 15, 8 e 10. Isso dá um total de 76, fazendo deste um conjunto de atributos adequados para um personagem jogador. Sam decide deixar os valores como estão.

Sam deve por seus melhores valores (17 e 15) nos atributos primários da sua classe de personagem, o que significa Perícia (17) e Determinação (15).

Sam decide então por seus dois “13” em Poder e Sorte para criar um lutador completo. Põe 10 em Raciocínio, fazendo seu personagem um companheiro moderadamente esperto e reserva seu resultado mais baixo (8) para Graça, desde que este não é um traço importante para Lanceiros. Por fim, isto dá a ele os seguintes resultados e mods:

PODER = 13 (+1) PERÍCIA = 17 (+3)
SORTE = 13 (+1) DETERMINAÇÃO = 15 (+2)
RACIOCÍNIO = 10 (0) GRAÇA = 8 (-1)

Passo 3: Nome, Idade & Gênero

Sam decide chamar seu personagem de Pyros. Pyros é do sexo masculino (todos os Lanceiros são). Sam então JOGA 2D6+15 para a idade de seu personagem: seu 2D6 dá 8, o qual dá a Pyros 23 anos.

Passo 4: Valores de Combate

A seguir, Sam registra os valores de combate:

Combate Corporal +5 (Poder +1, Perícia +3, Sorte +1).

Armas de Disparo +4 (Perícia +3, Raciocínio 0, Sorte +1).

O mod de Perícia +3 de Pyros e o mod de Raciocínio de 0 dá a ele um valor básico de **Iniciativa** de 13.

O modificador de Sorte de +1 de Pyros dá a ele uma **Classe de Defesa** básica de 13. Sua armadura peitoral, elmo e escudo dão a ele um bônus de +6, então sua CDE é 19. Como Pyros é um Lanceiro, sua CDE é aumentada por seu mod de Perícia (+3) quando luta com lança e escudo, por uma CDE final de 22.

O mod de Poder de +1 de Pyros dá a ele **13 Pontos de Vida**.

Passo 5: Outros Valores

Sam então calcula os mods de jogadas de salvamento de Pyros:

Façonha Atlética + 5 (+1 de Poder, +3 de Perícia e +1 de Sorte)

Vigor Físico +4 (+1 de Poder, +2 de Determinação e +1 de Sorte)

Evasão de Dano +3 (nada de Raciocínio, + 2 de Determinação e +1 de Sorte)

Fortitude Mística +2 (+2 de Determinação, -1 de Graça e +1 de Sorte)

Para **Carisma Pessoal**, Pyros aumenta a Determinação (+2), diminui Graça (-1) e Sorte (+1) dando a ele um bônus muito decente de +2.

Passo 7: Riqueza & Equipamento

Como um Lanceiro, Pyros começa com os seguinte equipamentos: uma lança, uma espada, um punhal, um escudo, um elmo e uma armadura peitoral. Sua jogada de 3D6 para o dinheiro dá a ele um miserável 7, o qual lhe dá uma **riqueza inicial** muito modesta de 10 peças de prata.

Passo 6: Concretização

Agora, Pyros é um pouco mais do que uma coleção de números – mas esses números podem ajudar Sam definir a personalidade global de seu personagem.

A Perícia, Poder, determinação e Sorte de Pyros fazem dele um guerreiro superior e provavelmente um bom líder também (embora seu Carisma Pessoal pudesse ser melhor). Sam interpreta a baixa Graça e o Raciocínio médio de de Pyros como uma falta de polidez social e fineza intelectual. Pyros é disciplinado, auto-confiante mas um lutador sem sofisticação, com pouco talento ou inclinação para brincadeiras sutis ou nuances sociais.

Em um aspecto mais físico, o alto Poder e baixa Graça de Pyros também poderiam ser interpretados como uma forma física larga e muscular: Pyros provavelmente não é muito atraente, mas quem realmente precisa de charme com um valor 17 em Perícia?

Classes de Personagem

Este capítulo detalha as 12 classes disponíveis para os personagens-jogadores. Essas classes são divididas em 3 diferentes grupos, conforme listado abaixo:

Guerreiros	Mágicos	Especialistas
Amazonas	Elementalistas	Caçadores
Bárbaros	Liristas	Ladinos
Centauros	Ninfas	
Nobres	Sacerdotes	
Lanceiros	Feiticeiros	

Algumas classes representam profissões (Lanceiros, Ladinos, Caçadores etc) ou vocações (Sacerdotes, Liristas, Feiticeiros, Elementalistas), enquanto outros refletem uma classe social privilegiada (Nobres) ou uma origem especial (Bárbaros, Amazonas, Centauros, Ninfas).

Formato de Descrição

Cada classe é descrita utilizando o seguinte formato:

Atributos Primários: Cada classe tem dois atributos primários que representam o ponto forte e devem receber seus dois maiores valores.

Gênero: Algumas classes têm restrições quanto ao gênero.

Pontos Básicos: A Pontuação com que o personagem irá iniciar no primeiro nível. Isto é igual a 12 para guerreiros, 10 para especialistas e 8 para magos e deve ser modificada pelo mod de Poder do personagem (se houver).

Magia: Cada classe de mago tem seu próprio Reino de magia assim como seu próprio talento bônus mágico, o qual é igual à soma de seus dois mods de atributos primários. Magos também têm um valor de Força Mística e um Poder total que refletem a quantidade de energia mágica que eles podem utilizar.

Habilidades Especiais: Guerreiros e especialistas recebem duas vantagens especiais que são geralmente atadas aos seus atributos primários.

Escolha da Arma: Guerreiros e especialistas devem selecionar uma tipo de arma específico como sua arma escolhida (ver capítulo II para maiores detalhes sobre Combate).

Nível de Benefícios: Cada nível além do primeiro concede vários bônus às habilidades do personagem, incluindo seus valores de combate, total de Pontos e jogadas de salvamento.

Pertences: Equipamento e riqueza inicial.

Restrições: Magos e especialistas podem estar sujeitos a restrições especiais relacionadas ao uso de armadura.

Um bela (porém mortífera) guerreira Amazona.

Classes de Guerreiros

AMAZONAS

Amazonas são mulheres guerreiras; podendo ser vistas como um equivalente feminino dos Bárbaros mas contam mais com Perícia e Graça do que com força bruta.

Atributos Primários: Perícia e Graça

Gênero: Todas as Amazonas são mulheres (obviamente)

Pontos básicos: 12

Tiro Mortal: Amazonas adicionam seu mod de Perícia à suas jogadas de dano quando usam um arco.

Graça de Batalha: Amazonas adicionam seu mod de Graça mod a sua DCE contra ataques de combate corporal, a menos que elas sejam surpreendidas ou vistam uma armadura.

Armas a escolher: Todas as Amazonas devem selecionar o arco como suas armas de escolha.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro concede à uma Amazona + 4 Pontos, +1 para Sorte e +2 para outro valor de atributo, escolhido pelo jogador.

Pertences: Amazonas iniciam com um punhal, uma arma primária de combate corporal (por exemplo uma espada ou uma lança), um escudo, um arco e 12 flechas, e uma riqueza inicial de 3D6 x 5 peças de prata.

Um Bárbaro poderoso agitando a espada com as duas mãos

BÁRBAROS

Guerreiros selvagens de terras indômitas – ou considerados como tal pelos membros da cultura grega dominante. No mundo de Muthika, a maioria dos personagens-jogadores bárbaros vem de terras selvagens do norte de Hyperborea. Em outros universos, eles podem incluir Celtas, Góticos, Cimbrianos e, logicamente, Cimerianos.

Bárbaros são lutadores natos, cuja ferocidade em batalha compensa em abundância sua falta de disciplina militar.

Atributos Primários: Poder e Determinação

Gênero: Todos os guerreiros bárbaros são homens.

Pontos Básicos = 12

Poder da batalha: Bárbaros adicionam seu mod de Poder para seu dano quando usam suas armas de combate corporal (ver capítulo II para maiores detalhes).

Fúria da batalha: Bárbaros adicionam seu modificador de Determinação ao seu CDE contra ataques de combate corporal, a menos que eles sejam surpreendidos ou estejam usando armadura.

Arma a Escolher: Qualquer arma bárbara. A maioria dos bárbaros prefere machados ou espadas.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um bárbaro + 4 pontos, + 1 para Sorte e + 2 para Poder, Determinação ou Perícia (escolha do jogador).

Pertences: Bárbaros iniciam com um punhal, sua arma de combate corporal escolhida, uma Arma de Disparo (arco + 12 flechas OU 3 dardos de arremesso OU funda + 12 pedras) e um escudo. A riqueza inicial é 3D6 x 5 peças de prata.

Centauros

Centauros são os famosos homem-cavalos das lendas, célebres por sua temeridade e temperamento impetuoso. Personagens-jogadores Centauros presumidamente pertencem à porção mais nobre (ou menos bestial) de suas raças.

Atributos Primários: Poder e Perícia

Gênero: O personagem-jogador Centauro é exclusivamente masculino. Centauros fêmea (chamadas centauridas) são criaturas pacíficas que nunca deixariam seu rebanho para ir em buscas ou aventuras.

Pontos Básicos = 12

Agilidade Extraordinária: Centauros adicionam seu mod de Perícia à sua CDE contra ataques corporais (assim como contra armas de disparo quando galopando), a menos que eles sejam surpreendidos ou estejam vestindo uma armadura peitoral.

Quadrúpedes: Centauros podem usar arcos e outras armas de disparo sem nenhuma penalidade enquanto executam até o dobro do seu movimento básico permitido (36.576' por round de batalha quando não sobrecarregados) ou pode galopar por quatro vezes seu movimento permitido. Quando galopa, um Centauro não pode entrar em luta de combate corporal, mas pode efetuar um ataque atropelador especial naqueles que estiverem em seu caminho (sem necessidade de jogada de ataque, 1D6 de dano, Evasão de Dano para prevenir). Esse tipo de ataque também pode ser dado após sucesso em uma investida.

Armas a escolher: Arco, dardo, clava ou lança.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá ao Centauro + 4 Pontos, + 1 para Sorte e + 2 para Poder, Perícia, Raciocínio ou Determinação (à escolha do jogador).

Pertences: Centauros iniciam com um punhal, uma lança e uma arma de disparo (arco + 12 flechas OU três dardos OU funda + 12 pedras). Eles não possuem nenhuma riqueza em ouro.

Um Centauro tentando parecer discreto..

NOBRES

Nobres são os membros de famílias dominantes dos reinos e cidades-estado. Eles são frequentemente vistos como orgulhosos e soberbos (algumas famílias nobres chegam a alegar que descendem de divindades!) mas também tendem a mostrar um forte senso de dever para com o seu povo e nação.

Atributos Primários: Sorte e outro atributo refletindo a herança privilegiada do personagem. Esse atributo favorecido é escolhido pelo jogador.

Gênero: Nobres podem ser tanto homens como mulheres.

Pontos Básicos = 12

Sorte em Batalha: Nobres adicionam seu modificador de Sorte ao seu valor de iniciativa em todas as circunstâncias.

Herança Nobre: Todos os Nobres adicionam 2 pontos aos seus dois atributos primários. Isso pode refletir o favor dos deuses, uma linhagem talentosa, uma educação excepcional ou um potencial heroico superior.

Armas a escolher: Espada, lança, arco ou lança.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá um personagem nobre + 4 Pontos, + 1 para Sorte e + 2 para qualquer outro valor de atributo (escolha do jogador).

Pertences: Espanha, punhal, escudo, capacete, couraça e 3d6 x 100 peças de prata.

Uma nota sobre os Atributos Favorecidos: O atributo favorecido dos nobres definirá a característica mais notável de sua família: uma linhagem divina ou heróica (Poder), uma forte tradição (Perícia), um talento para estratégias (Raciocínio), uma forte tradição de liderança (Determinação) uma deusa ou ninfa em algum lugar na árvore genealógica (Graça) etc.

Um lanceiro leal

Um nobre orgulhoso e soberbo

LANCEIROS

Um Lanceiro (ou Hoplita) é um soldado de elite que confia em seu treinamento e disciplina no campo de batalha. Suas armas favoritas são a lança e o escudo.

Atributos Primários: Perícia e Determinação

Gênero: Apenas homens.

Pontos Básicos = 12

Luta Defensiva: Ao lutar com lança e escudo, Lanceiros adicionam seu modificador de Perícia a sua CDE contra todos os ataques corporais. Este bônus não se aplica contra surpresa ou ataques de armas de disparo.

Disciplina Marcial: Lanceiros adicionam seu mod de Determinação ao seu valor de Iniciativa ao lutar com uma lança.

Armas a escolher: Todos os Lanceiros devem selecionar a lança como sua arma de combate corporal.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Lanceiro + 4 Pontos, + 1 para Sorte e + 2 para Poder, Determinação, Raciocínio ou Perícia (escolha do jogador).

Pertences: Lança, espada, punhal, escudo, capacete e armadura peitoral, mais 3D6 x 10 peças de prata.

Classes Especialistas

CAÇADORES

Caçadores são personagens rurais, peritos em exploração, trabalhos em madeira e exímios atiradores.

Atributos Primários: Perícia e Determinação

Gênero: A maioria dos Caçadores são homens, mas existem Caçadoras, tendo a deusa Ártemis como modelo.

Pontos Básicos = 10

Alvo Mortífero: Caçadores sabem como atingir os pontos fracos dos animais e criaturas semelhantes: eles adicionam seu mod de Perícia na sua jogada de dano quando usam qualquer arma de disparo contra Feras ou Monstros.

Caça: Caçadores se sobressaem em ações furtivas e trabalhos em madeira. Esse talento é refletido por um bônus especial de Caça igual à soma do seu mod de Perícia e seu mod de Raciocínio. Ver capítulo IV (Aventurar) para mais detalhes.

Armas a escolher: Qualquer arma de disparo.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Caçador +2 Pontos, +1 para Sorte e +2 a Perícia, Raciocínio ou Determinação (a escolha do jogador).

Pertences: Caçadores iniciam com um punhal, uma lança e sua arma de disparo a

escolher (arco + 12 setas OU três dardos OU funda + 12 pedras). Sua riqueza inicial é de 3d6 x 5 peças de prata.

Restrições: Os caçadores podem usar qualquer tipo de armadura, mas geralmente optam por não fazê-lo, uma vez que a sobrecarga afeta diretamente suas habilidades furtivas.

Uma agil Ladina furtando maçãs mágicas

Um Caçador armado com arco e punhal

LADINOS

Ladinos são indivíduos espertos e arditos que confiam na sorte, furtividade e astúcia para sobreviver às vicissitudes do destino e da fortuna.

Apesar das implicações do seu nome, os ladinos não são necessariamente traiçoeiros ou desonestos e podem ser companheiros leais de aventura como qualquer outra pessoa que você confie. Mas muitas vezes o problema é começar a confiar neles.

Atributos Primários: Raciocínio e Sorte

Gênero: Ladinos podem ser homens ou mulheres.

Pontos Básicos: 10

Furto: Ladrões são peritos em se esconder, agir sem ser vistos, encontrar armadilhas e, bem, roubar. Em termos de jogo, todas essas habilidades são refletidas por um bônus especial de Furtividade igual à soma do seu mod. de Sorte e mod. de Raciocínio. Ver capítulo IV (Aventurar) para mais detalhes sobre Roubo.

Evasão: Ladrões são também muito bons em esquivar de golpes inimigos e adicionam seu modificador de Raciocínio na sua CDE, mas só quando surpreendidos ou quando estiverem sem armadura.

Armas a escolher: Punhal, Faca de Arremesso ou Funda.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Ladino +2 Pontos, +1 para Sorte e +2 para Raciocínio, Determinação ou Perícia (à escolha do jogador).

Pertences: Punhal e 3D6 x 5 peças de prata.

Restrições: Os ladrões podem usar qualquer tipo de armadura, mas geralmente optam por não fazê-lo, uma vez que afeta diretamente o bônus de sua ação furtiva e agilidade.

Primeiro grau de Elementalista

Classes Mágicas

ELEMENTALISTAS

Elementalistas são magos que extraem seus poderes dos quatro elementos clássicos definidos pelos filósofos gregos: fogo, água, terra e ar.

Principais atributos: Raciocínio e Determinação.

Gênero: Elementalistas podem ser homens ou mulheres.

Pontos Básicos de Vida = 8

Magia Elementar: No primeiro nível, um Elementalista deve selecionar um dos quatro elementos clássicos como o seu principal elemento. Ver capítulo III para mais detalhes.

Maestria Elementar = mod de Raciocínio + mod de Determinação

Força Mística = 12 + Maestria Elementar

Poder Inicial = 4 + mod de Determinação

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Elementalista +2 Pontos de Vida, +4 pontos de Poder, +1 para Sorte e +2 para Raciocínio ou Determinação (escolha do jogador).

Pertences: Elementalistas iniciam o jogo com um Punhal, um Bastão e 3D6 x 5 peças de prata.

Restrições: Elementalistas não podem usar capacetes ou armaduras, uma vez que essa grande quantidade de metal em contato direto com seu corpo iria interferir em seu comando das forças elementares.

LIRISTAS

Liristas são poetas divagantes, músicos e contadores de histórias com o dom de

Orfeu, o que lhes permite exercer a magia através de seu domínio da oratória e das artes musicais.

Seus nomes vêm da lira, seu instrumento musical e símbolo do seu papel como beneficiários de inspiração divina. Todas as pessoas civilizadas consideram Liristas tão sagrados quanto sacerdotes.

Atributos Primários: Graça e Sorte.

Gênero: Liristas podem ser homens ou mulheres.

Pontos Básicos de Vida = 8

Magia Poética: Liristas podem exercer a magia ao entoar Canções de poder. Ver capítulo III para uma descrição detalhada do seu reino de magia.

Voz Órfica = mod. de Graça + mod. de Sorte

Força Mística = 12 + Voz Órfica

Poder Inicial = 4 + mod de Graça

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Lirista +2 Pontos de Vida, +4 Pontos de Poder, +1 para Sorte e +2 para Graça, Raciocínio ou Determinação (escolha do jogador).

Pertences: Liristas iniciam o jogo com uma lira, um punhal e 3d6 x 5 peças de prata.

Restrições: O seu papel como poetas sagrados proíbe aos Liristas usar qualquer equipamento de proteção, assim como a utilização de qualquer arma que não seja um bastão ou punhal, e somente se eles tiverem sido atacados primeiro.

Um Lirista inspirado

A Dríade graciosa usando seus poderes mágicos

NINFAS

As ninfas são espíritos da natureza que atuam como protetoras das florestas, rios, montanhas, cavernas, oceanos e outros santuários da Natureza.

A vasta maioria das Ninfas tende a ser criaturas sedentárias, mas algumas das mais jovens deixam algumas vezes seu habitat natural para vagar pelo mundo, por mera curiosidade pelos mortais.

Atributos Primários: Graça e Sorte.

Gênero: Ninfas são exclusivamente mulheres. Não existe nenhum tipo de ninfa que seja do sexo masculino.

Pontos Básicos de Vida = 8

Presentes da Natureza: Seu vínculo inato com as forças da Natureza concede às Ninfas poderes mágicos. Consulte o capítulo III para obter mais detalhes sobre estes dons mágicos.

Charme Odílico = mod. de Graça + mod. de Sorte

Força = 12 + Charme Odílico.

Poder Inicial = 4 + mod. de Graça

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá uma ninfa +2 Pontos de Vida, +4 pontos de Poder, + 1 de Sorte e +2 de Graça, Raciocínio ou Determinação (escolha do jogador).

Pertences: Nenhum.

Restrições: Ninfas nunca podem usar qualquer tipo de armadura, uma vez que estas retiram a sua graça natural (e mesmo sobrenatural).

Conheça as suas Ninfas!

Dríade

Oréade

Napaea

Helead

Náiade

Nereida

Quadro 2A: Famílias de Ninfa

Ninfas vêm de diversas famílias, cada qual está ligada a um aspecto diferente da natureza. Jogue 1D6 para defini-lo:

1 = Dríade (ninfa das florestas)

2 = Náiade (ninfa do rio)

3 = Nereida (ninfa do mar)

4 = Oréade (ninfa das montanhas)

5 = Helead (ninfa do pântano)

6 = Napaea (ninfa do vale)

Quadro 2B : Deuses & Deusas

Deuses (1D6)

1 = Zeus (deus do relâmpago e regente dos deuses)

2 = Hermes (deus da viagem, comércio e roubo)

3 = Ares (deus da guerra)

4 = Poseidon (deus do mar)

5 = Apolo (deus do sol, poesia, tiro com arco)

6 = Hefesto (deus dos ferreiro e do fogo)

Deusas (1D6)

1 = Hera (deusa do casamento e do amor)

2 = Hestia (deusa do coração e da cura)

3 = Afrodite (deusa do amor e paixão)

4 = Demeter (deusa da terra e da fertilidade)

5 = Ártemis (deusa das florestas e da caça)

6 = Atena (deusa da perícia e sabedoria)

Uma Sacerdotisa sábia

SACERDOTES

Os sacerdotes são devotados ao serviço e adoração de um Deus ou Deusa específico (escolhido pelo jogador ou determinados de forma aleatória de acordo com a Tabela 2B). Embora a maioria dos Sacerdotes viva em templos ou outros lugares sagrados, alguns deles são escolhidos pelo seu deus a levar uma vida mais aventureira, partindo em buscas, missões e expedições.

Principais Atributos: Sorte e Determinação.

Gênero: Sacerdotes podem ser homens ou mulheres, dependendo da divindade que servem. Sacerdotes homens servem deuses masculinos, enquanto as sacerdotisas servem deusas.

Pontos Básicos de Vida = 8

Divino Prodígio: Sacerdotes são capazes de invocar o poder de sua divindade. Consulte o capítulo III para mais detalhes.

Aura Espiritual = Mod. de Determinação + mod. de Sorte

Força Mística = 12 + Aura Espiritual

Poder Inicial = 4 + modificador de Determinação

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Sacerdote + 2 Pontos de Vida, + 4 pontos de Poder, +1 para Sorte e +2 para Determinação ou outro atributo ligado à divindade: Poder (Zeus, Ares, Poseidon e Hefesto), Perícia (Apolo, Ares, Atena, Ártemis), Raciocínio (Zeus, Apolo, Hermes e qualquer Deusa), Graça (Apolo e qualquer Deusa).

Pertences: Bastão (ou símbolo similar), punhal, roupas cerimoniais e 3D6 x 10 peças de prata.

Restrições: Sacerdotes geralmente não vestem armaduras ou usam escudos. Não porque interferem em seus poderes, mas porque sentem que a ajuda de sua divindade é a única proteção que eles realmente precisam.

FEITICEIROS

Feiticeiros são adeptos das artes mágicas e usam seus poderes arcanos para confundir e manipular as mentes, emoções e percepções de outras pessoas.

A maioria dos Feiticeiros é vista com desconfiança e descortesia pela maioria das pessoas, até mesmo por outros magos. Personagens míticos como a bruxa Circe e Rainha Medéia são bons exemplos de feiticeiras.

Principais Atributos: Raciocínio e Determinação.

Gênero: É mais comum pessoas do sexo feminino entrarem para a feitiçaria pelas mulheres serem mais dotadas para feitiçaria do que os homens. Para refletir este fato, Feiticeiras jogam sua idade inicial em 2D6+15 e Feiticeiros em 2D6 +25.

Pontos Básicos de Vida = 8

Feitiço: Feiticeiros estudam e praticam as artes arcanas da feitiçaria psíquica. Ver Capítulo III para obter mais detalhes sobre este reino da magia.

Dom Psíquico = O Mod. de Determinação + mod. de Raciocínio

Força Mística = 12 + valor do Dom Psíquico.

Poder Inicial = 4 + mod. de Determinação.

Benefícios de Nível: Cada nível após o 1º dá ao Feiticeiro +2 Pontos de Vida, +4 pontos de Poder, +1 para Sorte e +2 para Raciocínio ou Determinação (à escolha do jogador).

Pertences: Um Punhal e um Bastão ou uma Varinha. Sua riqueza inicial é de 3D6 x 10 peças de prata.

Restrições: Por alguma razão metafísica misteriosa, feiticeiros podem não usar seus poderes de feitiçaria, enquanto estiver vestindo uma armadura peitoral ou um capacete.

Um Feiticeiro poderoso e desafiante.

Arco, lira e coroa de louros ...

Você consegue adivinhar qual é a divindade patronal deste personagem?

Divindades Patronais:

Todos os jogadores-personagens (não apenas os Sacerdotes) devem escolher uma divindade patronal correspondente à sua classe, conforme detalhado abaixo. Esta opção não traz benefícios imediatos em termos de jogo, mas acrescenta vida e profundidade à personalidade de um personagem.

Amazonas geralmente selecionam Ártemis ou Atena como sua divindade patronal. Nem pense em deuses masculinos.

Bárbaros normalmente cultuam deuses desconhecidos e selvagens que nunca intervêm no mundo material (e que provavelmente não existem de verdade). Jogadores-personagens Bárbaros, no entanto, são supostamente adoradores de um dos deuses verdadeiros (por exemplo, os deuses do Olimpo). Esses bárbaros tendem a favorecer divindades bélicas como Ares, ou o patrono do sol Apolo, como sua divindade patronal, mas pode também seguir deuses igualmente associados com força e poder, como Zeus ou Poseidon.

Centauros, tal como os bárbaros, geralmente mostram pouca inclinação religiosa, mas os membros mais heróicos de sua raça (que inclui todos os jogadores-personagens Centauros) tendem a escolher Ártemis ou Apolo como sua divindade patronal. Poucos deles preferem seguir os caminhos de Ares - e aqueles que gastam muito tempo na companhia de sátiros tendem para Dionísio (que certamente sabe como dar festas formidáveis).
como feiticeiros, provavelmente preferem não ter divindades protetoras em todos os deuses, mas a pensar o contrário.

Elementalistas, como os Feiticeiros, provavelmente preferem não ter divindades protetoras definidas, mas os deuses pensam o contrário. Cada Elementalista é vigiado bem de perto por uma divindade específica, que age como sua divindade patronal (o Elementalista gostando ou não). Esta divindade é determinada pelo

elemento primário do personagem: Zeus para o ar, Poseidon para água, Hefesto para o fogo e Demeter para a terra.

Caçadores seguem geralmente Ártemis ou Apolo.

Liristas quase sempre escolhem Apolo como sua divindade patronal, mas alguns deles preferem seguir a deusa Afrodite.

Nobres, por sua vez, costumam cultuar deuses associados a regência como suas divindades patronais, como Zeus e Atena, mas alguns deles têm outras divindades protetoras (seja por tradição familiar ou por escolha pessoal), como Afrodite, Apolo, Ares e Poseidon. Para o personagens-jogadores, essa escolha pode estar ligada ao atributo de herança familiar do personagem, com Poder ou Determinação correspondendo a Zeus, Ares e Poseidon, Perícia ou Raciocínio para Atena ou Apolo, Determinação para Zeus ou Ares, Graça para Apolo ou Afrodite etc.

Ninfas, sendo vinculada às forças primordiais da natureza, já têm algum tipo de conexão divina que normalmente as dispensa de escolher uma divindade patronal, mas aquelas raras ninfas que deixam sua casa para se aventurar são sábias o suficiente para colocar-se sob a atenção de uma divindade específica, habitualmente Ártemis para Dríades, Zeus para Oréades, Afrodite para Naiads e Napaea, Poseidon para Nereidas e Deméter para Heleads. Qualquer ninfa tem como alternativa a escolha do deus Apolo (tão bonito) como sua divindade patronal...

Feiticeiros tendem a ser pessoas muito independentes, que geralmente preferem ignorar (ou desafiar?) o poder dos deuses. Por esta razão, a maioria deles não tem divindades patronais— mas aqueles que o fazem, geralmente escolhem a proteção divina de Hermes (que a propósito, também é o deus dos mentirosos).

Lanceiros quase sempre escolhem Ares ou Athena como sua divindade patronal. Essa escolha depende se o personagem vê a si mesmo como um guerreiro brutal (Ares) ou como um valente defensor (Athena).

Os Ladinos normalmente escolhem Hermes como seu patrono (já que de qualquer maneira ninguém se preocupa com eles), mas aqueles de origem rural podem até preferir Artemis (em seu aspecto lunar e noturno) e os de inclinação mais romântica podem seguir Afrodite.

Veja o Livro do Mestre para mais informações sobre divindades, religião e culto.

O futuro lançamento, *Mazes & Minotaurs Companion* inclui também regras opcionais dos favores especiais dos campeões e agentes preferidos pelas divindades.

Dois poderosos heróis comparando suas últimas realizações

(NB: um com a cabeça da górgona está obviamente usando uma folha de proteção mágica)

Níveis do personagem

Personagens crescem em níveis por acúmulo de Pontos de Glória (guerreiros), Pontos de Sabedoria (magos) e pontos de Experiência (especialistas).

Pontos de Glória são concedidos ao matar monstros e realizar feitos heróicos. Pontos de Sabedoria são ganhos ao derrotar inimigos sobrenaturais, explorando terras desconhecidas ou locais mágicos e outras importantes atividades místicas. Experiência é ganha de forma diferente para cada classe de especialista: Caçadores ganham experiência matando ou capturando Bestas e Monstros, enquanto Ladinos a ganham por adquirir pilhagem e itens de valor.

O Livro do Mestre possui regras detalhadas sobre a concessão de pontos de Glória, Sabedoria e Experiência ao final de uma seção de aventura. Ver o capítulo IV (Aventurar) para mais detalhes sobre estas recompensas.

O nível de um personagem reflete seu degrau de conquistas pessoais e seu estatura heróica global. Em termos de jogo, isto é refletido pela melhora dos valores de atributo do personagem.

Cada nível além do primeiro permite ao personagem adicionar 1 para a sua Sorte e 2 para outro atributo (veja a descrição de cada classe para maiores detalhes).

Aumentar um atributo, por sua vez, pode aumentar o seu modificador e todos os valores associados a ele. Aumentar a Perícia de um personagem, por exemplo, pode também aumentar o seu Combate Corporal, Armas de Disparo, Iniciativa e Façanha Atlética.

Independentemente da classe e do nível do personagem, nenhum valor de atributo pode ser aumentado acima 20.

Personagens que agem como os agentes pessoais e campeões dos deuses podem obter benefícios adicionais por nível. Esta opção será abordada em detalhes no futuro lançamento de Mazes & Minotaurs Companion.

Os personagens também ganham Pontos de Vida extra a cada novo nível. Isto tem mais a ver com o destino do que com a constituição física: os grandes heróis, magos

poderosos e outros indivíduos excepcionais são difíceis de matar do que os mortais comuns, não somente por seu corpo ser mais resistente, mas porque eles têm um destino mais importante.

Tabela 1C : Níveis de Classe

Guerreiros

Gloria	Nível	Reome
0 até 999	1	Herói Local
1000 até 1999	2	Herói Favorecido
2000 até 3999	3	Herói Celebrado
4000 até 6999	4	Herói Famoso
7000 até 9999	5	Herói Ilustre
10 000+	6	Herói Lendário

Magos

Sabedoria	Nível	Nível de Conhecimento
0 até 999	1	Adepto Noviço
1000 até 1999	2	Adepto Iniciado
2000 até 3999	3	Adepto Perito
4000 até 6999	4	Adepto Sábio
7000 até 9999	5	Adepto Venerável
10 000+	6	Adepto Supremo

Especialistas

Experiencia	Nível	Competencia
0 até 999	1	Amador
1000 até 1999	2	Competente
2000 até 3999	3	Superior
4000 to 6999	4	Perito
7000 to 9999	5	Mestre
10 000+	6	Extraordinário