

Mechanica II

RPG

GUIA DO MESTRE



POR ANDREY LUIZ E RUBENS PAIVA



Alchemia RPG 2.0 é uma obra registrada e possui todos os seus direitos reservados. ©

Visite: www.tavernadoelfo.blogspot.com para fazer download da planilha de personagem

Autores

Andrey Luiz, o Elfo Ancião

Rubens Paiva, o Arcanios

Arte da Capa

Gisele Bizarra

Colaborador

Tamahome, o Dark000

Contatos

Andy_kakaroto@hotmail.com

Rubens.jnp@gmail.com

Sumário

Capítulo 1: Preparação	8
1.1 - O que é RPG?.....	8
1.2 - Mas quem vence neste jogo?.....	8
1.3 - Papel do Mestre de Jogo (MJ).....	8
1.4 - Papel do Jogador.....	9
1.5 - Mestrando uma Partida.....	9
1.6 - A aventura começa!.....	9
Capítulo 2: Criando seu Personagem	10
2.1 – Escolhendo uma Raça.....	10
▪ Humanos.....	10
▪ Anões.....	11
▪ Elfos da Floresta.....	12
▪ Halflings.....	14
2.2 – Escolhendo uma Classe.....	15
▪ Guerreiro.....	15
▪ Ranger.....	16
▪ Ladrão.....	17
▪ Mago.....	18
▪ Clérigo.....	21
2.3 – Prosseguindo com a criação.....	23
Conduta do Personagem.....	23
O que preencher?.....	24
2.4 - Atributos.....	24
Pontuação inicial do personagem.....	25
Progressão de pontos.....	25
Atributos do Jogo.....	25
Medindo e comparando atributos.....	27
2.5 – Vida, Foco Místico e Estamina.....	27
2.6 – Danos adicionais e Proteções.....	28
Capítulo 3: Perícias	29
3.1 – O que são as perícias?.....	29
Pontuação Inicial do Personagem.....	29

Dificuldade dos testes.....	29
Como testar um personagem.....	30
Divisão das Perícias.....	30
Lista de Perícias.....	31
Perícias de Combate.....	36
Capítulo 4: Skills	38
4.1 - As Habilidades Especiais.....	38
Habilidades Especiais iniciais.....	38
Classificação das Habilidades Especiais.....	38
Adquirindo e aprimorando as Skills.....	38
▪ Skills de Guerreiro.....	40
▪ Skills de Ranger.....	45
▪ Skills de Ladrão.....	51
▪ Skills de Mago.....	57
▪ Skills de Clérigo.....	63
Capítulo 5: Regras do Jogo	69
5.1 - As regras.....	69
Quem impõe a dificuldade do teste?.....	70
Regras opcionais para perícias.....	70
Aplicando modificadores.....	70
Exemplos de testes e sua mecânica.....	73
Morte do Personagem.....	74
Limitações de peso.....	75
Limitações de tempo máximo.....	75
Inaptidão e restrição.....	75
Treinando perícias de combate.....	75
Combate.....	76
Dano Crítico.....	78
Confronto de Críticos.....	78
Falha Crítica.....	78
Alvo Indefeso.....	78
Ataque Surpresa.....	78
Ataque em Conjunto.....	80
Atacando mais de uma vez por turno.....	80

Ataque com duas armas	80	Influência da Conduta do Personagem.....	118
Disparo Mirado	80	Tipos de magia e como usá-las em jogo	119
Combate Montado	81	Magias em mais de um alvo de uma vez	119
Exemplo de um combate.....	82	Estrutura de uma magia	119
Capítulo 6: Itens e equipamentos	84	Magias iniciais.....	120
6.1 – O que são?	84	Como aprender novas Magias	120
Forjando suas próprias armas	84	Lista de Magias por Classe	120
A Forja.....	84	Lista completa de Magias	124
Exemplo de Forja	85	❖ Magias comuns.....	124
Pedras Preciosas de adição	85	Acalmar Intenção (1).....	124
Tabela de armas	87	Alarme (2)	124
Tabela de Armaduras	91	Armadilha Mágica (1).....	124
Comida, bebida e Hospedagem.....	94	Armadura Arcana (1)	125
Serviços de Transporte	95	Armadura Espiritual (1).....	125
Outros Serviços.....	96	Armadura Mental (1)	125
Itens e equipamentos comuns	96	Atração Material (1).....	126
Poções Mágicas	98	Avaliação (1)	126
Ingredientes Mágicos	104	Banir Criatura (2)	126
Itens Mágicos.....	108	Barreira Mágica (1)	126
Encantando seus próprios Itens	109	Camuflagem (2).....	127
Descrição dos Itens Mágicos	109	Cancelamento de Magia (2).....	127
Montarias	113	Compreender Linguagens (1).....	128
Capítulo 7: Evolução do Personagem.....	116	Controle Temporal Menor (2).....	128
7.1 – Subindo na vida	116	Conversão de Energia (1)	128
Adquirindo pontos de experiência	116	Deflexão (1).....	128
Passando de nível.....	116	Despistar (1).....	129
Ganhando dinheiro.....	116	Detectar Intenção (1).....	129
“Upando” seus atributos	117	Detectar Magia (1)	129
E o que eu ganho ao subir de nível?.....	117	Detectar Mortos-Vivos (1)	130
Obtendo mais skills.....	117	Detectar Pensamentos (1)	130
Experiência Extra (Opcional)	117	Elo Empático (1)	130
Capítulo 8: Magia	118	Encantar Armas (1)	131
8.1 – O que é magia?	118	Encantar Cordas (1)	131
Caminhos elementais da Magia	118	Encanto Arcano (2)	131

Encolhimento (1)	132	Barreira de Fogo (2)	143
Espelho Mágico (2)	132	Chama da Punição (2)	143
Falar com Plantas (1)	133	Prisão de Fogo (2)	143
Fechadura Mágica (1)	133	Incineração (3)	144
Invisibilidade (3)	133	Sopro de Dragão (4)	144
Invocação de Criatura (2)	133	❖ Magias de Água	144
Imunidade a Magia (1)	134	Manipulação de Água (2)	144
Leitura de Aura (1)	134	Resistência ao Frio (3)	144
Manipulação da Mente (4)	135	Dardos de Gelo (1)	145
Míssil Mágico (1)	135	Criar Alimentos (1)	145
Paralisia (2)	135	Toque Congelante (3)	145
Patas de Aranha (1)	136	Anfíbio (1)	146
Proteção Mágica (1)	136	Tempestade de Gelo (3)	146
Punhos Mágicos (2)	136	Caminhar na Água (1)	146
Remover Encantamento (3)	137	Sopro Gélido (5)	146
Remover Paralisia (1)	137	Área Escorregadia (2)	147
Silêncio (2)	137	Neblina (2)	147
Sono (2)	138	Arma Natural (2)	147
Telecinesia (1)	138	Armadura de Água (2)	148
Telepatia (1)	138	❖ Magias de Ar	148
Toque Corrosivo (2)	138	Manipulação de Ar (2)	148
Transformação (2)	139	Sentidos Especiais - Audição (1)	148
Transporte Mágico (1)	139	Radar (1)	149
Ver o Invisível (2)	139	Surdez (2)	149
❖ Magias de Fogo	140	Sopro Cortante (1)	149
Manipulação de Fogo (3)	140	Impulso (1)	149
Resistência ao Calor (3)	140	Raio Elétrico (2)	150
Seta de Fogo (1)	140	Furacão Menor (2)	150
Armadura de Fogo (1)	141	Levitação (1)	150
Bola de Fogo (2)	141	Relâmpago (3)	151
Encantamento (Fogo) (1)	141	Voar (2)	151
Bola de Fogo Explosiva de Taurus (1)	142	Asfixia (4)	151
Espada de Fogo (2)	142	Abafo Sonoro (1)	151
Explosão (3)	142	Bolha Sonora (1)	152

Teletransporte (3).....	152	Toque da Loucura (1)	161
❖ Magias de Terra	152	Criar Mortos-Vivos (3).....	162
Manipulação de Terra (2)	152	Medo (2)	163
Armadura Natural (3)	153	Controlar Mortos-Vivos (2).....	163
Chamado da Natureza (1).....	153	Causar Doença (2).....	164
Abrir Fenda (2).....	153	Cura Para os Mortos (2).....	164
Fusão Natural (2)	154	Maldição (2)	164
Terreno Movediço (2).....	154	Toque Vampírico (1)	165
Bola de Lama (2)	154	Drenar Energia (2).....	165
Grande Pedra (2)	155	Profanar Área (3)	165
Tremor (3).....	155	Criar Pântano (2).....	166
❖ Magias de Luz.....	155	Aprisionar Alma (3)	166
Manipulação de Luz (1)	155	Capítulo 9: Ajuda	167
Ofuscar Visão (1)	155	9.1 – Mas como funciona o jogo de RPG?	167
Abençoar Água (1)	156	Perguntas Frequentes.....	168
Cegueira (2)	156	Capítulo 10: Aventura Pronta	169
Milagre (1)	156	10.1 – A Cripta da Meia-noite.....	169
Ilusão Menor (2)	157		
Esconjurar Mortos-Vivos (1).....	157		
Pin (3).....	157		
Curar Ferimentos (1)	158		
Cura Mágica (1)	158		
Curar Venenos (1).....	158		
Curar Maldição (2).....	158		
Consagrar Área (2).....	159		
Curar Doenças (1)	159		
Cura em Massa (2).....	159		
Santuário (3)	160		
Ressurreição (4).....	160		
❖ Magias das Sombras	160		
Manipulação de Sombras (2).....	160		
Falar com os Mortos (1)	160		
Confusão (1)	161		
Dominar Mortos-Vivos (2).....	161		

Capítulo 1: Preparação

1.1 - O que é RPG?

RPG significa Role Playing Game, em sua tradução: "Jogo de Interpretação de Personagem". Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa. É uma espécie de teatro, mas sem nenhum roteiro para seguir, a história apenas vai acontecendo.

Este é um divertido jogo de contar histórias, interpretar personagens, heróis e aventureiros. O jogo acontece enquanto os Jogadores vão tomando decisões pelos seus personagens, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados em volta de uma mesa, escrevendo em papéis e rolando dados, eles experimentam aventuras emocionantes, criaturas bizarras e histórias cativantes! RPG não é um jogo de vídeo games e nem de computador, é um jogo imaginário, onde as pessoas se reúnem e compartilham uma aventura, isso só é possível por que existe uma pessoa que tem o papel de narrar a aventura e conduzir o jogo, chamamos essa pessoa de Mestre do Jogo ou MJ, como chamaremos ao decorrer desse manual.

Para jogar RPG é necessário um sistema, ou seja, um conjunto de regras que definirá se um personagem foi bem, ou mal sucedido em uma ação. No comando está o Mestre do Jogo, como dito anteriormente, que irá narrar o enredo da aventura, conduzindo os jogadores a tomar ações pelos seus personagens. O RPG é uma ferramenta educativa que incentiva a leitura, desenvolve a capacidade de comunicação e o desenvolvimento motor do ser humano, além de envolver história e muitas outras matérias didáticas.

1.2 - Mas quem vence neste jogo?

Ninguém e todos, este não é um jogo que é necessário que alguém vença ou perca, a aventura vai acontecendo de acordo com o que o Narrador vai dizendo, daí os jogadores vão

tomando decisões, como se fossem os personagens dessa aventura. Diferentemente de um jogo de RPG, decisões que vivenciamos quando crianças apresentam divergências sem solução, como por exemplo, em uma brincadeira de "polícia e ladrão", onde os tiros imaginários não têm rumo e qualquer um pode discutir dizendo "não, eu atirei em você primeiro", "mas como se eu estava atrás do poste?". Em um jogo de RPG o conjunto de regras, chamado sistema, e os resultados dos dados vão dizer exatamente qual foi o resultado desse tiro imaginário.

1.3 - Papel do Mestre de Jogo (MJ)

"O trabalho do MJ é guiar os jogadores nessa jornada de aventura, criar perigos, mas sem dose exagerada. O Mestre de jogo deve ser cauteloso, pois o motivo de se jogar RPG é o mesmo para todos: Se divertir. Muitos mitos cercam os Mestres de Jogo: Quem são? O que fazem? São mais inteligentes ou experientes que os outros jogadores? Leva muito tempo para se tornar um Mestre? Que nada! Qualquer jogador de RPG, experiente ou não, pode ser um Mestre. Até mesmo alguém que NUNCA jogou RPG antes pode vir a se tornar Mestre. As únicas exigências são um pouco de imaginação, sensatez e – principalmente – um bom conhecimento das regras do jogo." (Trecho retirado da revista Dragão Brasil #3)

Durante uma partida de RPG, a capacidade de improvisar (uma das perícias mais valiosas para os mestres) é colocada à prova a todo instante, mas isso não deve ser motivo de preocupação, conforme o jogo vai acontecendo, a oportunidade e a imaginação se encontram, dando sabor e diversão ao jogo em volta da mesa. É muito importante ressaltar que, antes de começar uma partida de RPG, o MJ deve ter preparado uma história, inimigos, desafios, mapas, planilhas e uma série de outras coisas para a aventura ser emocionante.

1.4 - Papel do Jogador

Jogar RPG é uma experiência incrível, mas para ter esta experiência o jogador precisa de um personagem. O personagem é aquele que o jogador irá interpretar durante o jogo, é quem ele irá fingir ser durante toda a aventura, por isso, é necessário que o jogador crie não só um amontoado de números (dizendo de maneira mais bruta), mas sim um personagem com Motivação (O que motiva o seu personagem a seguir o caminho escolhido, ele foi influenciado? Teve sua família dizimada em um ataque inimigo?), uma História (Qual é o passado do seu personagem? Ele se tornou um aventureiro e aprendeu a usar a arte da espada de uma hora para outra, foi abandonado na estrada e encontrado por uma família de mestres na espada ou simplesmente resolveu treinar para vingar-se?), um Caráter Definido (Seu personagem é leal e confiável? É um traidor, mentiroso, assassino ou mesmo um bandido? É honrado e luta por seu grupo ou na primeira oportunidade escapa deixando todos para trás?) e um Objetivo (Ter reconhecimento, salvar a princesa, ficar rico, desvendar os mistérios da magia?).

Seja qual for o tipo de personagem, faça aquele com que irá se divertir mais. O jogador deve ficar atento a tudo que o mestre disser, tomando assim atitudes pelo personagem levando em conta o que ele faria naquela situação. Ao embarcar nessa aventura seu personagem poderá encontrar tesouros perdidos nas mais profundas tumbas, criaturas horripilantes nos vales assombrados, histórias incríveis em florestas amaldiçoadas ou ter que desvendar mistérios que guardam lendas antigas no coração das montanhas.

1.5 - Mestrando uma Partida

Para poder jogar este jogo, você precisará de 2 dados de 10 faces (d10), que podem ser comprados em lojas de RPG. Precisarão também de lápis, canetas, papéis e uma borracha. Você

deverá ler todo o manual de regras antecipadamente, para poder entender mais se você pretende narrar uma aventura. Se ainda assim você precisar de mais informações sobre o que é e como se deve jogar o RPG, consulte o tópico de dúvidas e ajuda no fim do livro para ter mais informações. Depois de ter um mínimo de material necessário, deixe que seus jogadores inventem seus personagens favoritos, seguindo sua orientação.

Quando todos estiverem prontos, você terá os heróis da história, agora falta a própria história – ou aventura, como chamados no RPG. A aventura é o desafio que será proposto aos heróis, e geralmente será entrar em uma catacumba em busca de tesouros, resgatar a princesa, resolver o mistério da cidade, e etc. Quase todos os RPGs vêm com uma aventura pronta para auxiliar os Mestres iniciantes. Use-a. Será melhor que você tenha lido toda a aventura e as regras com antecedência, para evitar chateações no meio do jogo.

1.6 - A aventura começa!

A aventura começou! Os jogadores exploram as possibilidades de seus personagens. Começam a matar goblins, escutar atrás de portas e vasculhar paredes em busca de passagens secretas. Você deve deixar eles a vontade, ninguém ganha, ninguém perde, todos se divertem. Mas tenha cautela! Se não souber dosar os ingredientes no seu jogo, poderá acabar tendo dores de cabeça e pôr tudo a perder. Como Mestre de jogo, você tem o controle total da aventura e do destino dos personagens, use isso em benefício da diversão, para gravar bons momentos no seu jogo de RPG. Então o que está esperando? Prepare o necessário e convide seus amigos para jogar. Se divirta bastante e bom jogo!

Capítulo 2: Criando seu Personagem

2.1 – Escolhendo uma Raça

Chegou a hora de dar o primeiro passo para criar seu personagem: Escolher a sua raça! Sim, sua raça! Este mundo de fantasia e aventuras é habitado pelas mais variadas raças já vistas (e não vistas), ao longo da aventura você poderá se deparar com os medonhos Goblins, seres pequenos repugnantes e covardes, ou até mesmo com Gnolls, criaturas meio-homens e meio-hienas que agem realizando emboscadas em atos de covardia para conseguir o que querem, você também poderá encontrar inúmeras outras raças. Neste capítulo iremos detalhar as raças básicas que podem ser escolhidas pelo jogador. Vale ressaltar que as vantagens raciais não precisam ser compradas, o Herói começa com todas elas gratuitamente.

Humanos

Os humanos são a raça predominante e mais numerosa na maioria dos mundos de fantasia, são pessoas normais assim como eu e você. Eles são muito diversificados, possuindo grandes nações, povos tribais, selvagens ou até mesmo impérios decadentes e cruéis. Possuem alta capacidade mental de raciocínio, constante desenvolvimento e resolução de problemas, tendem a se expandir e evoluir com o passar dos anos por sua alta capacidade de aprendizagem, e na maioria das vezes isso inclui batalhar com reinos ou povos vizinhos gerando a conquista territorial. Suas culturas variam, assim como cor de pele, tendência, crença e religião. Os humanos vivem em média 70 anos de idade por ser uma raça mais frágil, susceptível a doenças e moléstias. Por seu curto tempo de vida, muitos deixam seus lares para explorar o mundo em busca de aventuras.

Características Físicas: A altura média de um humano adulto varia em torno de 1,50 a 1,80m. Homens costumam ser mais altos e pesados que

as mulheres, eles pesam entre 60–83 kg e mulheres 50–70 kg, podendo variar para mais ou para menos. A cor da pele pode variar do marrom muito escuro até o rosa muito pálido, já a cor do cabelo varia do branco, ao marrom, ao vermelho, ao amarelo e ao preto, que é a cor mais comum, tendo diferentes tamanhos e formatos (crespos, cacheados, ondulados ou lisos). Os homens podem ter bigodes e barbas espessas ou ralas que também variam entre a cor preta, branca, ou as duas.

Personalidade: Os humanos em geral são ambiciosos, possuem diferentes gostos, costumes, hábitos, moral, crenças e vários outros elementos que podem variar do mais perverso ao melhor possível, por isso essa raça é muito flexível e capaz de se adaptar a mudanças mais facilmente.

Hábito alimentar: Seres humanos normalmente são onívoros, o que significa que são capazes de comer tanto produtos vegetais como produtos animais. Com a existência de diferentes fontes de alimentos disponíveis e com diferentes normas culturais e religiosas, os humanos tendem a variar o hábito alimentar. Existem até mesmo algumas tribos selvagens que praticam o canibalismo, onde indivíduos se alimentam de outros da mesma espécie.

Relacionamento com outras raças: Humanos são numerosos e se adaptam facilmente à convivência com outras raças. Também tem grande capacidade para criar alianças com raças que se mostrem iguais ou superiores em poder. Os humanos, por vezes se mostram arrogantes e tratam algumas raças com indiferença por acreditar em sua superioridade racial.

Sociedade e Religião: Pode ter várias formas de governo, classes sociais, estilo de vida e interesses. A criatividade dos humanos é algo notável que implica diretamente na sociedade. A maioria dos humanos não segue um alinhamento, é possível encontrar do melhor ao pior ser humano, pois esta raça tem capacidade tanto

para fazer o bem, quanto para o mal. Esta raça tem uma incrível variedade de deuses e religião, devido a grande variedade de culturas e crenças.

VANTAGENS RACIAIS DOS HUMANOS

Idiomas: Começa falando apenas o idioma comum, com 2 pontos em Línguas ganha um idioma extra que o mestre permitir.

Talentos Expandidos: Humanos são talentosos por sua fácil adaptação às coisas, recebem gratuitamente +2 pontos para comprar Perícias (Proficiências).

Habilidades Avançadas: Humanos começam com +1 Skill de level 1 gratuitamente.

Conhecimento Urbano: Humanos conhecem bem locais urbanizados, por isso recebem +1 nos seguintes testes quando estiverem neste tipo de local: Procurar, Persuadir e Investigar.

Diplomacia: Humanos são bons em relações externas, recebendo +1 ponto em Diplomacia.

Anões

Povo muito reservado que possui habilidades excepcionais em trabalhos com metais e rochas. Suas grandes e magníficas cidades são escavadas no interior das montanhas, isso só é possível pela grande habilidade que possuem em trabalhos desse tipo. Seu território é restrito e poucos visitantes de outras raças tem permissão para entrar em seus domínios. Além de serem reservados, os Anões costumam guardar verdadeiros tesouros extraídos das rochas e trabalhados manualmente em suas cidades, esse é mais um dos motivos para serem reclusos, pois a não-presença de estranhos em seus territórios garante a segurança dos seus tesouros. Possuem baixa estatura, longas barbas e normalmente usam machados e martelos, são ótimos ferreiros, adoram beber uma boa cerveja e forjam armas incríveis. Muito se sugere sobre a origem desse

povo interessante, há quem diga que eles brotaram das rochas, mas tudo não passa de um mito que nunca pode ser comprovado. Anões vivem em média 250 anos, sua força e organismo são mais resistentes que os de seres humanos e são muito resistentes à magia.

Características Físicas: Possuem altura que varia entre 1,30 e 1,50m e pesam entre 70–90 kg. Os Anões são baixos e robustos, tendo mais força e resistência física que os humanos, suas longas e bem cuidadas barbas são características marcantes que todo anão preza. As mulheres Anãs também possuem longas barbas e normalmente deixam seus cabelos longos e amarrados em tranças, isso as torna bem parecidas com os Anões, dificultando outras raças de distinguir um Anão de uma Anã. A tonalidade da pele de um Anão pode variar do claro ao muito escurecido, há quem diga que isso acontece por causa da fuligem das minas. A cor de cabelo (que geralmente é crespo) pode variar entre negro e ruivo, já sua barba pode ter tonalidades de negro, ruivo ou até mesmo o loiro.

Personalidade: Os Anões costumam ser ambiciosos, honrados, orgulhosos, determinados, pacientes e ótimos com trabalhos envolvendo metal e pedra, são um povo recluso que vive no interior das montanhas construindo grandes salões e fortalezas nas pedras. Tem voz grossa e rude, que soa em tons graves e nítidos. Anões ostentam armaduras mais leves quando estão à vontade, preferindo as de couro, já em batalha sempre estão equipados com armaduras de chapa de aço ou cotas de malha pesadas. Eles tem preferência pelo uso de machados, espadas e martelos, não significando que não existam bons usuários de arco e flecha na comunidade Anã, assim como poucos usuários de magia. Suas longas barbas são motivos de orgulho e basta toca-las ou caçoar de sua estatura para atingir seu ponto fraco e conseguir uma boa briga com eles, que não hesitam em atacar por terem uma personalidade muito forte e um pavio curto. Apesar de sua forte personalidade, os Anões

valorizam conceitos como bravura, disciplina e lealdade, honrando aqueles que conquistam sua confiança.

Hábito alimentar: Anões gostam de se alimentar de carne animal e frango. Adoram beber cerveja e vinho, por vezes caindo bêbados após inúmeras rodadas de bebidas.

Relacionamento com outras raças: Por ser um povo desconfiado e conservador, tem dificuldades em manter laços de amizade com outras raças, mas quando o fazem, tratam estas pessoas com honra e lealdade. Anões mantêm relações comerciais com os oportunos humanos, mas detestam os Elfos, não apreciando seu estilo de vida e seu “ar de superioridade”. Também possuem um ódio feroz por Orcs, Gigantes e Goblinóides.

Sociedade e Religião: Os reinos Anões podem (ou não) ser governados por um rei que nunca renuncia seu cargo, ele é escolhido através de sua linhagem sanguínea. A grande maioria dos Anões faz parte de um reino, aqueles que não fazem se tornam mercenários e não é tão incomum que alguns deixem os reinos subterrâneos para explorar o mundo, sendo estes mal vistos pela sociedade Anã. Em sua sociedade, homens e mulheres realizam trabalhos diferentes, as mulheres recebem serviços mais reservados e domésticos, mas ambos têm a mesma importância social. Anões possuem uma religião reservada, tendem a cultuar divindades que envolvam a força, bravura, coragem e lealdade.

VANTAGENS RACIAIS DOS ANÕES

Idiomas: Sabem falar o idioma dos Anões e o comum dos Humanos. Com 2 pontos em Línguas ganham um idioma extra permitido pelo MJ.

Visão Especial: Anões são capazes de ver no escuro total gratuitamente.

Resistência Elevada: Ganham bônus de +1 em testes que envolvam Resistência Física e ganham +1 em Abascanto.

Olhar avaliador: Anões são ótimos avaliadores e ganham bônus de +1 em Avaliar para saber o valor aproximado de itens.

Inimigos: Ganham +1 na jogada de acerto contra Orcs, Goblinóides e Gigantes.

Percepção Aguçada: Anões são ótimos para perceber trabalhos incomuns de pedra, tais como armadilhas ou passagens secretas localizadas em paredes ou pavimentos de pedra, com isso ganham +1 em testes que envolvam percepção nas condições citadas.

Forja: Anões são mestres da forja, eles recebem +1 ponto em Forja e a dificuldade para forjar armas é reduzida em um ponto.

Sobrevivência nas Montanhas: Por passar grande parte de suas vidas no interior das montanhas, os Anões recebem +1 em qualquer teste do grupo Sobrevivência enquanto estiver em montanhas.

Elfos da Floresta

Os Elfos são criaturas belas de alto conhecimento, de orelha pontiaguda e de cultura tradicional e conservadora, adquirida por terem uma longevidade incrível, vivendo muitos e muitos anos sem mostrar envelhecimento do corpo como os humanos. Um Elfo atinge a idade adulta com cerca de 100 anos e pode viver mais de 700 anos, chegando a sua velhice em torno dos 260. Elfos vivem harmonicamente com a natureza à sua volta, amando acima de tudo as florestas pela qual prezam com suas vidas, onde constroem suas casas de beleza onírica acima das árvores, suas vilas são formadas cuidadosamente com passarelas de ramos vivos, por isso eles são chamados de Elfos da Floresta. Por sua antiguidade, os Elfos desenvolveram um apreço por música, dança, pintura, escultura, poesia e arte num todo, gerando também uma ligação intensa e intuitiva com o mundo natural que habitam. Elfos são geralmente mais frágeis e

menos resistentes fisicamente que os Humanos, entretanto, são extremamente ágeis e habilidosos, tendo também uma facilidade no desenvolvimento de magia natural. Demoram para criar laços de amizade com outras raças, mas demoram ainda mais para esquecê-los. Em geral, eles evitam criar laços com outras raças por se irritarem facilmente com a perda de um companheiro, já que vivem muito mais tempo.

Características Físicas: Costumam ser mais altos que os Humanos, sua altura varia entre 1,70 e 1,90m, o peso entre 50 e 70 kg para ambos os sexos. Os Elfos são mais frágeis e delicados, sua tonalidade de pele é geralmente mais clara, seus cabelos podem ser escuros ou até mesmo loiros. Suas orelhas pontiagudas e compridas (Lembrando o formato de uma folha) permitem uma audição muito mais aguçada, os olhos largos e amendoados variam em diferentes cores vibrantes e permitem uma melhor percepção das coisas ao seu redor. Os Elfos tem ausência total de pêlos, exceto pelo cabelo e sobrancelhas. Eles também costumam se vestir de maneira elegante, preferindo roupas mais leves.

Personalidade: Os Elfos são sábios, leais e calmos, é mais comum que cedam à curiosidade ao invés da cobiça. São também perseverantes e implacáveis em tudo que fazem, preferindo espadas produzidas por seu povo e arcos curtos ou longos feitos sob medida, são ótimos na arte de criação de equipamentos com a ajuda da magia élfica, eles conseguem um bom dinheiro trocando as roupas e artesanatos élficos pelos metais que eles não se interessam em extrair. Os Elfos demoram a criar laços de amizade (fazer amigos), mas demoram ainda mais para esquecê-los. Quando diante de pequenos insultos mostram certo desdém, mas respondem com vingança a grandes insultos. Prezam pela arte, música, poesia e dança, isso faz com que muitos se tornem bardos e grandes artistas viajantes pelo mundo. De certa forma, os Elfos demonstram um ar de superioridade em relação a outras raças, talvez

por muita confiança e auto-suficiência elevadas em sua tradição e cultura.

Hábito alimentar: Os Elfos dedicam-se à caça, buscando comida e plantando vegetais, servindo-se de suas perícias e habilidades mágicas para sobreviver sem a necessidade de arar a terra. Alguns ousam dizer que certas comidas élficas são milagrosas e podem inclusive curar doenças.

Relacionamento com outras raças: Costumam se isolar de outras raças e se consideram superiores, mas são justos e reconhecem as qualidades dos outros seres. Elfos tem mais afeição por humanos (chegam a se misturar com eles, então nascem os meio-elfos, que são tratados com desdém por não serem puros), mas acham sua cultura confusa pelo curto tempo de vida e a constante alteração na sociedade, eles vêem os gnomos como estranhos e perigosos, tem bom relacionamento com centauros e halflings por haver algum ponto em comum no seu modo de vida (exceto por acharem os halflings calmos demais), não confiam em meio-orcs, e tem muitas diferenças com os anões.

Sociedade e Religião: Elfos preferem a vida em meio a natureza, sendo guiados pelos mais sábios de suas vilas. A religião geralmente está ligada a deuses que prezam pela natureza e pela honra.

VANTAGENS RACIAIS DOS ELFOS

Idiomas: Sabem falar o idioma dos Elfos e o comum dos Humanos. Com 3 pontos em Línguas ganham 2 idiomas extras que o mestre permitir.

Visão Aguçada: Elfos possuem a visão aguçada, ganhando bônus de +1 em testes de observar e procurar.

Audição Aguçada: Os sentidos de audição do Elfo são mais aguçados, isso garante +1 ponto na perícia Ouvir.

Resistência Mágica: Sua alta resistência mágica garante +1 ponto em Abascanto.

Talento Mágico: São propícios a prática de magias e habilidades especiais, por isso ganham +1 ponto para comprar uma Magia ou se preferir +1 Skill de level 1 gratuitamente.

Sobrevivência nas Florestas: Seu lar natural é em meio a florestas, por isso conhecem muito bem seu ambiente, ganhando +1 qualquer teste do grupo Sobrevivência enquanto estiver em florestas.

Halflings

São alegres, espertos e não ultrapassam os 90 cm de altura. Os Halflings, também conhecidos como Hobbits, são muito astutos e gostam de esbanjar conforto, boa comida, música, muita festividade e comemoração. É muito raro que um Halfling se torne um aventureiro, mas a incrível curiosidade que essa raça possui acaba superando seu bom senso fazendo com que se metam em muitas encrencas nas viagens de aventura. Geralmente Halflings são cidadãos honestos e trabalhadores (isso varia de acordo com o clã), já outros aproveitam de seu oportunismo para realizar grandes façanhas como golpes para então desaparecer com sua astúcia. Um Halfling sempre sabe o momento de correr ou se esconder quando há necessidade, mas não significa que eles não possam lutar, ao contrário do que muitos pensam, os Halflings são muito corajosos e isso faz deles grandes sobreviventes no mundo. Um halfling atinge a idade adulta com cerca de vinte anos e vive pouco mais de 150 anos.

Características Físicas: Sua altura raramente ultrapassa 90 cm e seu peso varia entre 15 e 18 kg. Sua tonalidade de pele é quase sempre rosada e clara, possuem pequenas orelhas pontiagudas, cabelos que podem ser pretos ou castanhos (o mesmo para os olhos), não costumam usar barbas e nunca têm bigodes, preferindo longas costeletas que combinam com o estilo de roupas simples e confortáveis que usam. Os Halflings gostam de

andar descalços e seus pés são muito cabeludos (Pêlo grosso e encaracolado).

Personalidade: Halflings são muito receptivos e sempre estão alegres, costumam levar situações que para muitos seria trágica sempre com bom humor, não tendo explosão de sentimentos como humanos. São muito corajosos e curiosos demais, o que cria uma combinação que sempre acaba os metendo em confusões engraçadas e incríveis aventuras. Muitos se dedicam a colecionar objetos raros, façanhas de aventura e alguns inclusive pagam para que grupos de aventureiros peguem objetos para completar suas coleções pessoais.

Hábito alimentar: A alimentação Halfling é parecida com a dos humanos, eles tem preferência por batatas, peixes, carnes e variedades de legumes. Costumam colher do seu próprio plantio e aproveitam a natureza a sua volta para conseguir seu alimento.

Relacionamento com outras raças: Os Halflings se dão muito bem com os humanos e não é muito difícil encontrá-los em seus territórios, admiram os Elfos e suas histórias fascinantes, se mostram muito curiosos quanto a riqueza da sua tradicional cultura, poesia, arte e música, suas comidas milagrosas e seus apetrechos mágicos que lhe cativam. Também se dão muito bem com Anões, mas o isolamento dessas duas raças acaba tornando o contato mais difícil. Raças que podem representar uma ameaça muito grande como Orcs e Meio-Orcs são detestadas.

Sociedade e Religião: Não possuem grandes cidades ou nações, em vez disso se aglomeram em comunidades próximas de outras raças, criando suas vilas em locais seguros de acordo com a oportunidade oferecida pelo local. Não possuem um líder em específico, sua comunidade é repleta de clãs (famílias) que disputam entre si, de forma saudável (lembre-se de que são um povo alegre), a fama de melhores em tudo o que fazem ou na própria beleza de suas residências. O

fato de conviverem em um mundo dominado por raças maiores e perigosas faz com que muitos vivam do crime (os que moram nas cidades de outras raças, na maioria de humanos). Não são muito religiosos e os que cultuam deuses podem variar de divindades.

VANTAGENS RACIAIS DOS HALFLINGS

Astúcia: Os Halflings são muito astutos e ganham bônus de +1 ponto em Acrobacias e +2 em iniciativa.

Perceptividade: Possuem sentidos perceptivos aguçados e ganham +1 ponto em observar e ouvir.

Sorte: São muito sortudos e ganham bônus de +1 em testes que envolvam procurar algo de valor.

Furtividade: Por seu tamanho pequeno e vantajoso, e a leveza de seu corpo, o Halfling ganha bônus de +1 em testes que envolvam furtividade e bater carteiras.

Idiomas: Começam falando a língua comum dos Humanos e Halfling, com 3 pontos em Línguas recebem mais dois idiomas permitidos pelo MJ.

Atitude: Ganham +1 de dano ao usar qualquer tipo de arma do grupo Punho para combates corporais.

2.2 – Escolhendo uma Classe

O mundo do RPG é repleto de Heróis de diversos tipos, raças e classes. Com sua raça definida, agora iremos falar sobre as classes. A classe é a profissão do personagem, que pode ser das mais variadas (Guerreiro, Arqueiro, Mago, etc.), ela irá definir que tipo de habilidades especiais o seu personagem terá e que tipo de armas ele saberá usar. Escolha uma das classes disponíveis e anote as características da sua classe na sua ficha, após isso siga para as instruções

sobre como distribuir seus atributos no tópico seguinte ao das classes.

Guerreiro

Profissão voltada para o combate corporal direto, ao alcance da espada. É a classe recomendada para iniciantes em RPG por não possuir muitas regras e restrições. Guerreiros são conhecidos por usar armas de grande poder de ataque em combate corpo-a-corpo, armaduras pesadas e escudos impenetráveis. Seu poder se concentra basicamente nas armas e na perícia em combate, sua habilidade com as armas é incrível, a melhor e incomparável nos RPG's. O Guerreiro é capaz de usar quase todos os tipos de armas e armaduras, até mesmo das mais pesadas chapas e metais, também conhece muitas técnicas de luta e possui uma resistência física invejável. Apesar de toda a sua capacidade em combate, Guerreiros não podem usar magia, dedicando seu tempo apenas ao treinamento físico. Veja abaixo quais são os principais atributos de um Guerreiro.

Atributos principais: Força, Resistência, Habilidade e Constituição.

Distribuição de atributos em diferentes Guerreiros

É muito comum encontrar jogadores que, ao criar um personagem Guerreiro, utilizem a famosa e poderosa combinação de Força e Habilidade, criando assim a “Máquina de dar pancada” do grupo de aventureiros. Apesar de ser uma estratégia muito utilizada (e por muitas vezes recomendada), em certo momento o jogo pode se tornar chato, pois o objetivo desse jogador acaba sendo apenas lutar, resumindo seu personagem em um Guerreiro forte e burro. Não é obrigatório que um Guerreiro tenha que seguir o arquétipo do *Chuck Norris*, ou mesmo do *Steven Seagal*, é possível que, distribuindo pontos em atributos que envolvam a personalidade do Guerreiro o jogo se torne muito mais divertido.

Papel do Guerreiro no grupo: O Guerreiro é aquele que, durante as aventuras, se mantém como o “escudo” do time, ele geralmente fica na linha de frente do combate para proteger seus aliados, que ficam atrás atirando flechas e conjurando magias. Suas perícias estão relacionadas à força física, embora existam muitos guerreiros com capacidades intelectuais que atuam como diplomatas do grupo.

CARACTERÍSTICAS DO GUERREIRO

Físico: Por sua elevada capacidade física recebe +1 ponto em Resistência.

Força: A força de um Guerreiro é algo de causar inveja, recebe +1 em qualquer teste de perícia relacionado a força.

Combatente: O Guerreiro recebe a perícia de combate Esgrima no nível 1 gratuitamente.

Restrição de Armas: Usa qualquer tipo de arma sem redutores, exceto armas do grupo Projétil Complexo, que dá -2 em suas jogadas de acerto.

Restrição de Armaduras: Pode usar qualquer tipo de armadura.

Restrição de Perícias (com *): Pode comprar pontos em Navegar, Carpintaria, Línguas e Forja sem precisar treinar ou aprender com alguém.

Restrição de Raças: Halflings recebem um redutor de -1 no atributo força, Anões recebem um bônus de +1 no atributo força (Até um máximo de 5 pontos) e recebem um redutor de -1 em carisma.

SKILLS

Ranger

Rangers são guerreiros rústicos, mestres das áreas selvagens conhecidos por serem excelentes rastreadores e caçadores. Os Rangers conhecem sobre os perigos escondidos nas florestas, hábitos dos animais e segredos das plantas. Sua forte ligação com a natureza (a qual protegem com devoção) os torna peritos em

sobrevivência e apesar da figura do Ranger ser retratada como de “Protetor das Florestas”, ele pode ser especialista em qualquer ambiente natural, como por exemplo, deserto, selva, montanha, planície, subterrâneo (cavernas e masmorras) e etc. Enquanto muitos Rangers de caminho Bom atuam nas florestas guiando forasteiros e caçando as feras que representam ameaça para os viajantes, os de caminho Mal não se importam em matar pessoas com o pretexto de proteger o local.

O típico Ranger não aprecia escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro, carapaça ou outros materiais. Suas armas favoritas são a espada e o arco e flecha, embora possa usar outras armas. São capazes de usar magias que provêm das divindades da natureza e geralmente tem um animal companheiro. Os Elfos são os que mais se tornam Rangers por causa de sua afinidade com as florestas, embora muitos Humanos também se tornem Rangers por sua fácil capacidade de adaptação ao ambiente que se encontram. O Ranger é um ser da natureza muito ligado ao seu ambiente de origem. Por seu constante contato com a natureza não gosta da complexidade dos centros urbanos, chegando a se sentir mal quando passa muito tempo em aglomeradas cidades e longe do seu ambiente natural.

Atributos principais: Habilidade, Destreza, Agilidade, Raciocínio, Percepção, Reflexos e Carisma.

Números que formam verdadeiros Rangers

A combinação de atributos do Ranger mais utilizada é de Destreza e/ou Habilidade, Agilidade e Raciocínio (embora não seja a única), que une a extrema perícia com conhecimento sobre as coisas selvagens e sua capacidade estratégica. As principais perícias do Ranger são: Procurar, Rastrear, Meteorologia, Animais, Caçar e Pescar, Furtividade, Armadilhas, Observar e Ouvir.

Papel do Ranger no grupo: O Ranger possui um bom conhecimento sobre coisas selvagens, ele serve como um guia para o resto do grupo, principalmente se estiver em seu ambiente natural. Sua capacidade furtiva o torna um excelente batedor, que pode ir na frente do grupo para checar o que os aguarda. Possui também ótimas capacidades de rastrear, que podem servir tanto no ambiente natural quanto em centros urbanos, o que poderia ajudar o grupo em missões de investigação.

CARACTERÍSTICAS DO RANGER

Sobrevivência: Rangers são peritos em sobrevivência no ambiente escolhido, devendo escolher o seu ambiente natural (Floresta, Deserto, Montanha, Gelo, etc.) ganhando +1 ponto em testes do grupo sobrevivência.

[Condição] Especialista em Arcos e Espadas: São ótimos guerreiros com essas armas, recebem +1 nos testes de acerto (deve escolher entre arco ou espada), mas é preciso ser Elfo da Floresta e ter Florestas como ambiente natural para receber esta vantagem.

Especialista em Venenos: Rangers ganham +1 em Venefício.

Inimigo do Povo: Rangers podem escolher um tipo de inimigo (Orcs, Trolls, Goblinóides, etc), ao lutar contra este tipo de inimigo recebem +1 de Habilidade ou Destreza e +1 em testes que envolvam localização/rastreamento do mesmo.

Usuário de Magia: Pode usar algumas magias, recebe 1 ponto para comprar a Magia inicial (verifique no capítulo de magias).

Magias que pode comprar: Acalmar Intenção (1), Alarme (2), Camuflagem (2), Despistar (1), Elo Empático (1), Falar com Plantas (1) e Silêncio (2). Atenção: Você não começa com essas magias.

Restrição de Armas: Não podem usar armas de grupo Pesado ou Porrete. Os redutores vão de -2 a -3 nas jogadas de acerto com esse tipo de arma.

Restrição de Armaduras: Podem usar armaduras leves. Armaduras pesadas causam redutores de -2.

Restrição de Perícias (com *): Pode comprar pontos em Animais, Línguas, Venefício, Perícias do grupo Arte, Armadilhas e Medicina sem precisar treinar ou aprender com alguém.

Restrição de Raças: Elfos Rangers (Floresta) recebem +1 em Carisma e +1 na perícia Animais. Halflings recebem +1 em Furtividade.

SKILLS

Ladrão

Também conhecido como “Ladino”, o Ladrão é um especialista na arte furtiva, sabe destravar fechaduras, encontrar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, andar pelas sombras e furtar objetos. A origem dos ladrões não é muito diferente, a maioria vive às margens da sociedade, levados a praticar crimes para sobreviver ou por pura ganância. Eles são astutos e espertos, muitos se tornam caçadores de recompensas e são vistos em companhia de grupos de aventureiros. A presença do ladrão em um grupo é, geralmente, por pura necessidade, sua habilidade pode livrar o grupo de enrascadas terríveis e armadilhas mortais. Quando não se pode resolver com magia ou com força bruta, lá está o ladrão colocando em prática suas habilidades. Além desses talentos incríveis, o ladrão é mestre em disfarces, invasão e lábia.

Quanto à história do personagem, muitos fatores estão envolvidos na influência que o personagem teve em sua formação para se tornar um ladrão, geralmente ele não teve muita escolha e teve de optar pela vida do crime para sobreviver, porém, o personagem pode ter escolhido a vida do crime por outros motivos, como busca por aventuras, ganância ou vingança. O Ladrão, assim como os Magos, prefere deixar o combate corpo-a-corpo para os Guerreiros, ele age por trás do combate com sua maestria em

golpes baixos e ataques furtivos. Os ladrões não apreciam armaduras pesadas, preferem usar armaduras de couro e roupas pretas para ações furtivas, adagas, facas de arremesso e cordas com ganchos para escalar. Eles são sorrateiros e silenciosos, suas habilidades com armadilhas são incomparáveis, eles se aproveitam disso para colocar armadilhas no terreno de combate enquanto os inimigos estão com a atenção voltada para os outros membros do grupo. O uso de cordas, redes, buracos cobertos são grandes contribuições para o sucesso de todo o grupo.

Atributos principais: Habilidade, Destreza, Agilidade, Percepção, Reflexos, Manipulação, Carisma e Aparência.

A Pontuação e as Perícias do Ladrão

O ladrão precisa de boa pontuação em Habilidade, Agilidade e Destreza, pois a maioria de suas ações estará ligada a esses atributos, que irão envolver Armadilhas, Furtividade, Bater Carteiras, Observar, Ouvir e Abrir Fechaduras. Sua habilidade para manejar a espada e a destreza para arremessar as facas é indispensável em jogo. Ele não precisa ser tão forte, porém, precisa de boa percepção para avaliar os objetos que irá roubar (ou os que já roubou) e ser carismático para convencer as pessoas com sua lábia ou mesmo um bom manipulador para influenciar as pessoas.

Papel do Ladrão no grupo: O Ladrão é aquela personagem que quando está em uma Dungeon (ou caverna), segue na frente para localizar possíveis perigos como armadilhas e evitar riscos desnecessários que coloquem o resto do grupo em perigo. Ele também tem o papel de encontrar passagens secretas, destravar fechaduras e oferecer ajuda em ações que envolvam furtividade, invasão e atos sorrateiros.

CARACTERÍSTICAS DO LADRÃO

Ladinagem: Mestre nas artes ladinas, os ladrões ganham +1 em Bater Carteiras.

Especialista: São ótimos ao manejar armas do grupo de combate Punho (Combate Desarmado, Faca, Punhal e Adaga) para lutas corporais, recebem +1 nos testes de acerto (somente em lutas corpo-a-corpo, não vale para arremesso).

Restrição de Armas: Não podem usar armas de grupo Pesado nem de Haste. Os redutores vão de -2 a -3 nas jogadas de acerto com esse tipo de arma.

Restrição de Armaduras: Podem usar armaduras leves. Armaduras pesadas dão redutores de -2.

Restrição de Perícias (com *): Pode comprar pontos em Navegar, Línguas, Venefício, Abrir Fechaduras e Armadilhas sem precisar treinar ou aprender com alguém.

Restrição de Raças: Halflings recebem +1 em Furtividade e +1 em Bater Carteiras.

SKILLS

Mago

Magos são estudiosos com a capacidade do domínio arcano que podem canalizar o poder mágico da natureza e o transformar em magias, fruto de um longo período de estudos e treinamento. Geralmente aparecem como velhos sábios, portando cajados, vestindo mantos (robes) ou túnicas e com chapéus longos de formato cônico. Eles costumam usar seu conhecimento em batalha no lugar de armas convencionais e são capazes de decifrar escritas antigas, criar poções mágicas, encantar armas e muitas outras coisas. Por causa da natureza intelectual e do nível de conhecimento que deve ser dominado, geralmente um Mago inicia seu caminho muito cedo, através de mestres, escolas de magia ou aprendizagem ligada à outra forma do mundo. O Mago é aquela personagem com uma procura intelectual incessante, ele está sempre estudando e buscando mais conhecimento para atingir o seu objetivo, que na grande maioria das vezes é o poder, pois dentro de todo Mago existe a fome de

poder, mesmo entre os mais bondosos. Ao ver de outras classes de personagem, o Mago é complexo e misterioso, por possuir motivações diferentes das demais classes e um conhecimento cultural muito maior, todo esse conhecimento gera diferentes personalidades entre os Magos, que pode ser desde o mais excêntrico ao mais impiedoso. A conduta do Mago influencia diretamente na sua personalidade, o de Caminho Bom, por exemplo, irá se preocupar com as consequências do seu poder, assim como Gandalf de “O Senhor dos Anéis” que usa seu conhecimento e sabedoria para tentar interferir no destino da sociedade.

Os de Caminho Neutro tendem a se afastar da sociedade em buscas pessoais de poder e conhecimento. Estes Magos podem ser tentados a passar para o “lado negro” em troca de poder com mais frequência e muitas vezes passarão por cima de questões éticas em função de sua busca por conhecimento. Sua neutralidade pode os tornar insensíveis e individualistas, pois aliada às características intelectuais de sua busca, o Mago pode se tornar obcecado pelo seu objetivo. O Mago de Caminho Mal pode representar o pior inimigo dos PJ's (personagens dos jogadores), é aquele que coloca seu intelecto e conhecimento a serviço do mal e da destruição, respondendo apenas a si mesmo, livre das restrições de outros Caminhos, podendo praticar magias terríveis para a busca incessante do poder absoluto da magia e o controle total da sociedade onde se encontra.

Atributos principais: Raciocínio, Conhecimento, Concentração, Sanidade, Força de Vontade e Abascanto.

Perícias e Atributos do Mago

O Mago requer muitos pontos em Concentração, atributo que influenciará principalmente no sucesso ou falha de suas magias. As principais perícias do Mago são: Alquimia, Ler e Escrever, Identificar Magia, Línguas, Venefício e Etiqueta. Os Magos são mais

reservados, são estudiosos e preferem deixar o trabalho pesado e o combate direto para o Guerreiro, e os trabalhos que necessitam de destreza, como destravar fechaduras ou desarmar armadilhas com o Ladrão. Magos tem um alto grau de conhecimento das coisas, podem usar magia para ajudar seus aliados invocando proteção mágica ou transporte para levar o grupo em viagem e são capazes de decifrar escritas antigas e também de identificar itens mágicos. Além da grande quantidade de pontos em conhecimento, o Mago precisa de carisma para saber lidar com as pessoas a sua volta, não exatamente para convencê-las de alguma coisa, mas para influenciar suas reações. Usaremos novamente o conhecido Gandalf de “O Senhor dos Anéis” como exemplo, ele é muito sábio e também muito carismático, sabe lidar com vários aspectos que envolvem mesmo a alta nobreza e também a política direta, influenciando autoridades do mundo onde vive. Veja a seguir um pouco sobre o papel do Mago no grupo.

Papel do Mago no grupo: O Mago tem vários papéis importantes dentro de um grupo de aventureiros, seja conjurar magias poderosas contra os inimigos em batalha ou decifrar o enigma milenar na língua antiga que ninguém do grupo conhece. Em combate, o Mago sempre fica de longe, ele observa o que está acontecendo e usa a magia apropriada para o momento. Seu uso da magia é estratégico, inteligente e serve como suporte indispensável no grupo. Os Magos nunca entram em combates corporais por que são frágeis e podem ser facilmente derrotados por outras classes, é como diz o famoso ditado: “Nenhum Mago é tão poderoso com meio metro de aço no peito”, ao invés disso, eles deixam o combate corpo-a-corpo para os Guerreiros, ficando com a função de dar suporte aos aliados conjurando escudos de magia e disparando bolas de fogo nos oponentes. O Mago também pode e deve usar da sua arte para conseguir dinheiro, seja por meio de apresentações de magia, serviços de escrita ou identificação de itens

mágicos. Essa é uma tarefa muito rentável, além de servir como um modo de criar alianças dentro do grupo de aventureiros.

CARACTERÍSTICAS DO MAGO

Usuário de Magia: Pode usar quase todas as magias, recebe +4 pontos para comprar magias além das iniciais.

Magias iniciais: *Armadura Arcana 1, Armadura Espiritual 1, Atração Material 1, Cancelamento de Magia 1, Detectar Magia 1, Encantar Armas 1, Invocação de Criatura 1 e Transporte Mágico 1.*

Resistência Mágica: O Mago possui maior resistência a magias de efeito como paralisia, sono e outras que se possam resistir, obtendo +1 ponto em Vontade e +1 ponto em Proteção Mágica.

Percepção Mágica: O Mago possui uma força mental natural que o ajuda a perceber a maioria dos efeitos de magia que enganariam sua percepção como ilusões. Recebe +1 em testes para perceber uma magia.

Familiar: O Mago pode escolher um animal que é espiritualmente ligado consigo, concedendo algumas vantagens e poderes. Verifique a lista de familiares e suas habilidades.

Aptidão Elemental: O Mago pode escolher se especializar em um dentre 6 Caminhos Elementais (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Escuridão), o custo para comprar magias do elemento escolhido é reduzido em 1 ponto (mas se a magia custar 1, então continuará com custo 1). Por exemplo, se eu escolher me especializar em fogo, uma magia de fogo qualquer que custe 2 pontos para ser aprendida, passará a custar 1 ponto apenas.

Restrição de Armas: Só pode usar armas do grupo Porrete Leve (Cajado, Cajado Longo, Cetra, Clava, Maça, Mangual, Maça Clerical e Martelo de Batalha) ou magias de Projétil Arcano e Conjuração. Os redutores vão de -2 a -3 nas jogadas de acerto com outros tipos de arma.

Restrição de Armaduras: Não pode usar armaduras de metal ou ficará impossibilitado de executar suas magias.

Restrição de Perícias (com *): Pode comprar pontos em Alquimia, Ler e Escrever, Identificar Magia e Línguas sem precisar treinar ou aprender com alguém.

Restrição de Raças: Anões e Halflings recebem um redutor de -1 ponto em Raciocínio.

SKILLS

Familiar

O Familiar possui seus atributos próprios assim como qualquer outro personagem, embora seja mais fraco. Você recebe 10 pontos para distribuir entre os atributos do familiar em uma nova ficha de personagem específica para ele, podendo obter no máximo 4 pontos iniciais em um atributo. Verifique nos capítulos seguintes como se deve distribuir os atributos.

Todo familiar concede uma pequena quantidade de vantagens para o Mago. Se um Familiar (ou o mestre do familiar) morre, o Mago (ou o familiar) entra em depressão 1d10 semanas ou até invocar outro familiar, além de receber um redutor de -1 em todos os seus atributos durante esse período. A cada nível de personagem obtido pelo Mago, seu Familiar recebe 2 pontos de atributo para gastar. Lembre-se de que nenhum Mago pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo.

Observação: O MJ pode também optar por permitir somente a aquisição de um familiar após o personagem atingir certo nível. O dano em um ataque comum que o familiar pode causar é de 1d10+6+level do Mago.

Exemplos de Familiares

Águia: +1 de Agilidade, +1 em Proteção e +1 Proteção Mágica.

Aranha: Garante a Magia *Patas de Aranha* (no level 1), +1 em testes contra Venenos e imunidade a venenos de cobra, aracnídeos e insetos.

Cachorro: +1 ponto em Observar, +1 em Ouvir, +1 em Procurar e +1 Skill gratuita de level 2 que possa adquirir.

Cavalo: +1 em Cavalgar e +2 de Iniciativa.

Corvo: +1 Furtividade, garante Visão no Escuro e magias de Escuridão gastam -30% de Foco Místico, arredondando para cima (ou seja, se a magia custa 10 de Foco Místico, passará a custar 7).

Mini-Elemental: Pode escolher o elemento (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Escuridão), recebe +2 de Proteção Mágica contra o elemento escolhido e ganha +1 de dano nas magias do elemento escolhido.

Fada: Garante a Magia *Ver o Invisível* (no level 1), +2 pontos de Foco Místico e +1 ponto extra para comprar magias na criação do personagem.

Falcão: +1 ponto em Observar, +1 em Procurar e +1 ponto extra para comprar magias na criação do personagem.

Gato: +1 em Correr, +1 em Escalar, +1 em Furtividade e garante Visão no Escuro.

Leão: +5 pontos de Vida e +1 Resistência.

Lobo: +1 de Iniciativa, +1 de Observar e +1 de Habilidade e garante Visão no Escuro.

Macaco: +1 em Escalar, +1 Agilidade e +1 em Habilidade.

Papagaio: +1 em Persuadir, +2 idiomas adicionais permitidos pelo MJ e +1 em Carisma.

Serpente: +2 em testes contra Venenos, +1 de Agilidade e garante total imunidade a venenos de cobra e répteis.

Urso: +5 pontos de Vida e +1 em Força

Armazenamento de Magia no Familiar

O familiar pode servir como um recipiente para as magias do Mago, sendo assim, o Mago pode armazenar determinada magia em seu familiar para que ele a use posteriormente com seus próprios atributos. Veja a seguir como armazenar magia no familiar.

Armazenamento: As magias devem ser armazenadas no familiar com antecedência (nunca em um combate), o Mago gasta o foco místico da magia, encosta a mão no seu familiar e armazena a magia. É possível armazenar por dia no familiar, um número de magias igual ao level do Mago+Raciocínio-2, sendo assim, se o Mago é level 1 e tem Raciocínio 3, ele poderá armazenar duas magia no familiar por dia. A magia permanece armazenada no familiar até que seja utilizada ou até que o mago resolva dissipá-la.

Utilização: No turno do familiar, o Mago ativa a magia, o custo da magia é reduzido dos pontos de foco místico do familiar e todas as rolagens são feitas com seus próprios atributos como se ele mesmo estivesse conjurando a magia. Magias de Efeito que precisem que o alvo seja tocado não podem ser armazenadas no familiar.

Clérigo

O Clérigo é um sábio guerreiro seguidor de uma divindade e defensor da sua crença, que procura espalhar a palavra de seu deus por onde passa. Ao contrário dos Magos, que tem seus poderes baseados em estudos e conhecimento arcano, o poder do clérigo é baseado na sua fé e concedido pela divindade que ele segue, por isso ele dedica seu tempo a seguir os dogmas de sua fé, respeitando os desígnios de sua divindade e mantendo um comprometimento com a ética daquilo que acredita. Muitas pessoas confundem o clérigo com um tipo de “padre” medieval, o que não é certo. Apesar de estar ligado a religião e a igreja, ele está mais para um guerreiro de uma ordem monástica do que um sacerdote

propriamente dito, sendo o mais próximo dos antigos cavaleiros templários. Um clérigo bondoso é capaz de expulsar ou destruir os mortos-vivos e um clérigo maligno é capaz de impedi-los de se mover ou mesmo forçá-los a obedecer a seus caprichos. Um clérigo neutro pode escolher entre estes dois feitos, mas uma vez decidido não pode mudar mais. Além de poder usar magias provenientes dos deuses para atingir os objetivos da sua divindade, eles são treinados para usar armamentos na defesa da sua causa, podendo usar qualquer tipo de armadura ou escudo, mas não podem usar armas de corte, preferindo as maças e clavas.

O poder da fé permite que o clérigo esteja apto a derrotar criaturas malignas que existem em uma espécie de não-vida, não estão mortos nem vivos, no entanto, quando seguindo uma divindade das trevas, ele ganha controle sobre este tipo de criatura. Seu poder é capaz de beneficiar os aliados do grupo, sendo muito úteis com suas magias de cura e bênção.

Atributos principais: Habilidade, Constituição, Conhecimento, Sanidade, Carisma, Força de Vontade, Manipulação e Coragem.

Distribuindo Atributos e Perícias do Clérigo

Este é um personagem que pode ter várias combinações de atributos diferentes, tendo em vista que suas ações estarão ligadas a praticamente todos eles. Ele não precisa ser tão forte quanto um guerreiro, nem tão hábil quanto um ladrão para manejar uma arma, nem mais inteligente que um mago para lançar magias, pois ele está exatamente no ponto médio das coisas, sendo um personagem equilibrado em todos os aspectos. Suas perícias estão ligadas ao conhecimento das coisas, principalmente religiosas, para propagar sua crença e atingir os objetivos de sua divindade. Quando for distribuir suas perícias, prefira coisas como Línguas, Memorização, Autoconfiança, Diplomacia, Persuadir, Cavalgar e Etiqueta.

Papel do Clérigo no grupo: O Clérigo tem vários papéis dentro de um grupo de aventureiros, dentre eles está o de suporte, geralmente mais utilizado, onde ele atua curando seus aliados e usando magias úteis de suporte para garantir dano extra, proteção, entre outros. Caso seja necessário, o Clérigo entra em combate corporal direto, pois ele tem treinamento com armas e também tem relativamente uma boa proteção proveniente de suas armaduras pesadas e escudos resistentes. Quando explorando locais onde há maldições e mortos-vivos, os Clérigos seguem na frente com sua fé para acabar com este tipo de criaturas malignas, pois são muito fortes contra elas (ou se estiver do lado do mal, pode fazer uso das criaturas para inúmeros fins).

CARACTERÍSTICAS DO CLÉRIGO

Usuário de Magia: Pode usar magias permitidas, recebe 2 pontos para comprar magias.

Resistência: O Clérigo possui ótima resistência física e mental natural que lhe protege de efeitos que atacariam sua mente, espírito e corpo (como efeitos de encantamentos, medo, ilusões e venenos). Recebem +1 em testes de Resistência, Sanidade e Vontade, ganhando também +1 para perceber ilusões ou magias que possam lhe enganar.

Medalhão da Fé: O Clérigo possui um medalhão como símbolo sagrado de sua divindade que tem o mesmo efeito da magia *“Esconjurar Mortos-Vivos 2”*.

Detectar o Mal: O Clérigo é capaz de sentir a presença de seres malignos (esqueletos, zumbis, vampiros, fantasmas, espectros) a uma distância de 15 metros, mesmo que estejam disfarçados ou invisíveis, se eles estiverem disfarçados, o clérigo consegue identificar na mesma hora, mas se estiverem invisíveis, é possível saber apenas sua proximidade exata.

Desígnio Sagrado: O Clérigo ganha um ponto extra na criação do personagem para comprar

magias de Luz ou Sombras (dependendo de seu caminho), além disso pode escolher se quer começar gratuitamente com Manipulação de Luz no nível 3 ou Manipulação de Sombras no nível 3.

Toque Divino: Através de um toque, o Clérigo é capaz de curar a si mesmo ou a seus aliados em 1d10+4 pontos de vida uma vez por dia sem gastar nada. Caso seja de caminho mal, ele poderá curar os mortos-vivos ou a si próprio.

Restrição de Armas: Sua crença não lhe permite usar armas cortantes e perfurantes, Clérigos preferem as maças, clavas e martelos. Os redutores vão de -2 a -3 nas jogadas de acerto com quaisquer outros tipos de arma.

Restrição de Armaduras: Pode utilizar qualquer tipo de armadura.

Restrição de Perícias (com *): Pode comprar pontos em Navegar, Ler e Escrever, Identificar Magia e Línguas sem precisar treinar ou aprender com alguém.

Restrição de Raças: Todas as raças são permitidas sem nenhuma alteração.

SKILLS

2.3 – Prosseguindo com a criação

Conduta do Personagem

Agora é a hora que você deverá escolher que tipo de tendência psicológica o seu personagem terá. Existem três tipos de tendências ou caminhos, como iremos chamar, são eles: Bom, Neutro e Mal. Caminho, ou conduta é a junção de códigos de honra que seu personagem irá seguir, seu caminho definirá suas atitudes no decorrer da aventura. Não agir de acordo com a conduta escolhida pode lhe render muitos problemas, o MJ tem a total liberdade para reduzir seus pontos de experiência e também para colocar modificadores negativos em todos os seus atributos.

Bom: Ao optar por este caminho seu personagem será disciplinado e terá de seguir um código de conduta, isso significa que ele deve ter senso de justiça, praticar a honestidade, não mentir, trair, roubar ou matar se não em defesa própria, de aliados ou que envolva a segurança e o bem da sociedade. O personagem bom tem seu conceito formado sempre para fazer o bem, ele sempre irá visar o correto, seguir as leis e a honra, nunca podendo rejeitar um pedido de ajuda.

▪ Interpretando um personagem Bom

Interpretar o caminho da justiça não é tão difícil quanto parece, ele leva o jogador a sempre agir tomando decisões que são certas para o olho da sociedade num todo, levando em conta as leis e as crenças pessoais. Um Clérigo da Justiça de caminho Bom do grupo que sempre recebeu instruções e ensinamentos da sua ordem, ganhou o senso de justiça e os poderes provenientes da sua divindade que tem um desvio de conduta e não se arrepende de seus atos, perde seus poderes imediatamente. Lembre-se que o personagem deverá agir com honestidade, no entanto, o personagem não deve ser considerado como um tolo, perceber que alguém está tentando usar da sua boa vontade para se aproveitar de você é algo que seus instintos devem precaver.

Ser bom e honesto não significa ter que ser passado para trás. Outro fator importante é de que este tipo de personagem deve sempre intervir quando seus companheiros não seguirem a conduta que você acredita, como aquele ladrão do grupo que sempre teima em roubar os viajantes incautos, então aquele Herói bom do grupo sempre o repreende tentando convencê-lo de que isto não é o certo.

Neutro: Ao optar por este caminho seu personagem será livre para tomar decisões e atitudes por si próprio como achar conveniente. Não há um código, ensinamento, pensamento ou crença que ele deve seguir, portanto, esse

personagem está exatamente no ponto médio entre o bem e o mal, fazendo de suas ações conforme desejar.

- Interpretando um personagem Neutro

Este é o caminho ideal para o jogador que não deseja ter suas atitudes limitadas em jogo, ele pode mentir, trair, roubar e fazer o que bem entender sem ter que se preocupar com a atitude de seus companheiros ou de outras pessoas, levando em conta somente o que passou e aprendeu durante sua vida. Além de ser o caminho mais fácil de interpretar, também é o mais recomendado para jogadores iniciantes no RPG.

Mal: Ao optar por este caminho seu personagem será um ser vil e cruel sem nenhum senso de justiça e que sempre pratica o mal, ignorando as leis e até mesmo seus próprios companheiros. Este tipo de personagem tende a ser absolutamente egoísta, que faz qualquer tipo de coisa para fins próprios e para tirar proveito de outras pessoas.

- Interpretando um personagem Mal

Os personagens de caminho Mal são totalmente o contrário do personagem Bom, eles são perversos, frios, calculistas e egoístas, como em qualquer sociedade podem se juntar com os mesmos propósitos malignos para diversos fins. Este tipo de personagem constantemente engana, mata, rouba, mente sem remorso e sempre faz de tudo pensando em si próprio em primeiro lugar, não tem piedade alguma e tem variadas características psicológicas, alguns são psicopatas, outros apresentam alto grau de insanidade, geralmente são capazes de abandonar seu grupo para salvar sua própria pele ou exterminar todos os seus companheiros se isso lhe trazer algum benefício.

O fato de um personagem mal ter geralmente essas características psicológicas não significa que não pode ser são, existem aqueles

que possuem patente alta, são generais de guerra, necromânticos renomados, guerreiros temidos e muitos outros em perfeitas condições físicas e mentais. Existem também aqueles que seguem ordens, ensinamentos e crenças, próprios ou compartilhados, mas sempre para fins obscuros e através de práticas proibidas e abominadas pela sociedade num todo. Todos estes fatores não proibem que um personagem mal faça parte de um grupo de aventureiros de diferentes tipos de conduta, mas é válido lembrar que o personagem mal sempre tentará tirar proveito dos outros para fins próprios.

O que preencher?

Altura/Peso: Escolha de acordo com a sua raça, por exemplo, Anões tendem a ser mais baixos, com uma média de 1,30 e 1,50m e pesam entre 70–90 kg.

Idade: Escolha a idade que desejar, respeitando o ciclo de vida de cada raça, por exemplo, Humanos vivem em média 70 anos de idade enquanto Anões vivem em média 250 anos.

Nível (ou Level): O personagem vai começar geralmente no Nível 1, exceto se o Mestre decidir que a aventura será adaptada para personagens mais experientes.

Experiência: A experiência, ou XP, de um personagem iniciante é 0 (zero), e ela vai aumentando conforme a aventura vai acontecendo até que o personagem possa aumentar de level, como nos videogames.

Equipamento inicial: Para o ouro inicial, role 1d10 e multiplique o resultado por 20. O personagem também começa com botas simples, 10m de corda, mochila de couro, uma tocha, comida para 2 dias e uma arma que o MJ permitir.

2.4 - Atributos

Agora você verá informações a respeito dos atributos do jogo, para que servem, o que significam, como funcionam e etc. Apesar de ser

um pouco diferente de outros jogos de RPG onde a quantidade de atributos é bem pequena, o sistema Alchemia RPG foi feito para ser muito simples e fácil, portanto ao longo deste manual iremos mostrar a você que mesmo com tantos atributos o jogo se torna fácil e divertido. O motivo de existirem tantos atributos é o de trazer um gosto a mais de realidade e equilíbrio ao jogo, com essa variedade de atributos também podemos criar inúmeros personagens completamente diferentes, cada um com suas qualidades únicas.

Pontuação inicial do personagem

Para começar a criar seu personagem verifique na tabela abaixo a quantidade de pontos que você pode distribuir nos atributos de acordo com a classe que você escolheu, por exemplo, se você escolheu ser guerreiro, você poderá distribuir até 15 pontos nos atributos de Físico, até 12 pontos nos atributos de Mente e até 8 pontos nos atributos de Espírito, mas preste atenção, o máximo de pontos que você pode colocar inicialmente em cada atributo é 4 pontos, não podendo ultrapassar este valor (exceto se você receber algum bônus de classe ou outros).

Pontuação Inicial por Classe			
Classe	Físico	Mente	Espírito
Guerreiro	15	12	8
Ranger	13	12	10
Ladrão	13	13	9
Mago	7	15	13
Clérigo	13	8	14

Progressão de pontos

A progressão de pontos em atributo deve ser respeitada de acordo com as regras, por padrão, cada atributo custa 1 ponto até o nível 5 de atributo, ou seja, eu posso comprar pontos de atributo normalmente até meu atributo atingir o 5, após isso o custo aumenta, por exemplo: Se eu

tenho Habilidade 5 e quero comprar o 6º nível, ao invés de pagar 1 ponto de atributo, eu terei de pagar 2 pontos, para comprar o 7º nível terei de pagar 3 pontos e assim por progressivamente.

Atributos do Jogo

Os atributos (Força, Habilidade, etc.), são fundamentais para que seja possível jogar uma partida de RPG, é através deles que poderemos medir o poder dos personagens e diferenciá-los em vários aspectos como porte físico, poder de dano, força, velocidade e muitas outras coisas. Existem 18 atributos que estão divididos em três classificações: **Físico, Mente e Espírito**. A classificação Físico contém atributos relacionados ao corpo do personagem, já Mente trás relação com o intelecto, raciocínio e o pensamento do personagem e Espírito contém atributos relacionados à personalidade e poder social.

▪ Atributos de Físico:

Força: É sua capacidade de mover e alterar o mundo físico, como levantar peso, puxar, pegar ou empurrar objetos. A força é empregada em ações de atletismo, como nadar, escalar ou em combate para causar dano no que estiver ao alcance de suas mãos. A força também influencia no dano que você pode causar, no tipo de arma que é capaz de empunhar e nas proezas que exigem menos sutileza e mais ação, tipo: “Chute a porta e prossiga”.

Habilidade: É sua capacidade de luta utilizando armas de curta distância, de realizar ações como andar em silêncio, montar e combater montado. A habilidade influencia diretamente no combate corpo-a-corpo, ela define se você é bom utilizando devida arma e se terá sucesso ou falha em atingir seu alvo.

Destreza: É sua agilidade manual, capacidade de operar armas e tarefas delicadas, ações que envolvem abrir fechaduras, armar ou desarmar armadilhas, bater carteiras, forjar armas, operar instrumentos musicais, atirar flechas e etc. A destreza também influencia em ações que

envolvem mirar ou arremessar no oponente, significando sucesso ou falha em um ataque a longa distância.

Resistência: É sua capacidade de resistir a injúrias do mundo físico como doenças e venenos. A resistência influencia em seus pontos de Estamina e em quanto tempo você pode prender a respiração, se privar de comer (sentir fome) ou beber água (sede).

Constituição: É sua capacidade de resistir a ferimentos, dano de golpes, define quanto de dano você é capaz de aguentar antes de morrer. Significa também a robustez do físico do personagem. A constituição define seus Pontos de Vida, que serão somados ou subtraídos no decorrer do jogo conforme você for ferido ou curado.

Agilidade: É a velocidade do seu corpo, a agilidade física, que influencia na movimentação do corpo e em ações que envolvam saltar, correr, desviar de ataques e ganhar iniciativa.

▪ Atributos de Mente:

Raciocínio: É sua capacidade mental de raciocínio, aprendizagem e bom senso. Este atributo influencia em ações como ler, escrever, utilizar medicina, caçar, pescar, tentar prever o tempo, falsificar, navegar e etc. Estudo e aprendizado da magia estão ligados ao raciocínio, que também define seus Pontos de Foco Místico.

Conhecimento: É sua capacidade de memória, conhecimento geral, de história, fatos, geografia, saber sobre o mundo e seu funcionamento. Serve para reconhecer símbolos, falar outros idiomas, saber tratar e manipular venenos, identificar magias e praticar alquimia.

Concentração: É sua capacidade mental de concentração arcana ou divina, envolve o foco e a mira do usuário de magia. Define o quão bom você é em acertar ou realizar magias que devem ou não ser jogadas contra o oponente.

Percepção: Capacidade dos seus sentidos perceptivos. Está ligado a sua capacidade de notar as coisas que acontecem a sua volta e indica o quão atento você é para observar, ouvir, procurar, rastrear e investigar.

Sanidade: É sua capacidade de suportar injúrias mentais que afetam a sanidade, como ver um corpo esfaqueado, monstro sinistro ou corpos decapitados. A sanidade dirá qual será a reação do personagem, se ele irá vomitar, se ele ficará impossibilitado de lutar, prosseguir ou se terá redutores nas próximas rolagens.

Reflexos: É sua capacidade de junção do raciocínio rápido com a atitude. O reflexo faz com que você tenha a chance de desviar de um ataque que não está esperando, repelir objetos lançados e outras ações, como se fosse uma resposta rápida e automática da sua própria consciência.

▪ Atributos de Espírito:

Carisma: É sua capacidade de se relacionar com as pessoas, é seu poder social e envolve a simpatia e a expressão, seja por pintura, arte, música, etc. Com o uso do carisma é possível tratar animais, conseguir clientes para seu comércio, seduzir através da fala e expressão, saber como se comportar e como falar cordialmente ou até mesmo fazer com que as pessoas te respeitem.

Manipulação: É parte do Carisma, porém envolve a capacidade de influenciar reações e manipular as pessoas. Usando a manipulação é possível intimidar ou convencer alguém a fazer suas vontades, desde que isso não vá contra os princípios da vítima.

Aparência: É a aparência do seu personagem, indica se ele é belo ou não. Com o uso da aparência você pode tentar seduzir alguém com a sua beleza e usa-la para convencer alguém a fazer o que você quer, conseguir ser bem aceito em um local por pessoas que julgam pela aparência ou usar a manha para conseguir algo.

Força de Vontade: É sua capacidade de resistir a injúrias causadas por sono, fraqueza, paralisia, controle mental, e qualquer ação que seu personagem vá realizar que vá contra a sua vontade, como por exemplo se ver obrigado a atacar uma dama absolutamente linda ou uma pessoa inocente (se isso for contra a sua vontade).

Coragem: É sua capacidade moral para suportar situações de perigo ou que afetem seu ânimo como resistir à intimidação de alguém. É sua fé em si mesmo, em sua divindade, na sua bravura e capacidade própria.

Abascanto: É a capacidade do seu corpo de prevenir o mal causado por danos mágicos. Pode-se dizer que o abascanto é uma proteção natural do corpo contra magias que causem dano.

Medindo e comparando atributos

A seguir uma tabela e o que representa cada ponto nos atributos dos personagens:

Medindo atributos	
Pontos	Descrição
○	Abaixo da media normal
①	Comum para um ser humano normal
②	Acima da media
③	Praticamente o limite humano
④	Atributo heroico

① Você está abaixo da média normal. É mais fraco (força), desastrado (habilidade e destreza), mais susceptível a contrair doenças (resistência), mais frágil (constituição), mais lento (agilidade), de aprendizagem lenta (raciocínio), de pouca instrução (conhecimento), desatento (percepção), de atitude lenta (reflexos), introvertido (carisma), de pouca beleza exterior (aparência) de pouca fé (coragem).

② Comum para um ser humano normal, como eu e você, pessoas normais.

③ Você está acima da média normal, 1 a cada 10 pessoas tem esse nível de atributo, aqui estariam grandes atletas dos nossos tempos atuais.

④ Praticamente o limite humano, aqui estariam os melhores atletas e recordistas mundiais.

⑤ O atributo a partir deste nível é considerado heroico, aquele que está muito além do normal para pessoas comuns e capaz de realizar feitos incríveis e impossíveis para pessoas normais.

2.5 – Vida, Foco Místico e Estamina

Vida: Também conhecido como Pontos de Vida, ou simplesmente PV estes pontos são o que definem a saúde física do personagem. Em geral, o Herói é um ser vivente e mortal, ele pode ser ferido e morto como qualquer outra criatura, por isso existem os pontos de vida. Esses pontos são responsáveis por definir a saúde vital do personagem, quanto de dano ele é capaz de suportar antes de ser morto. Esses pontos podem ser reduzidos ou aumentados durante a aventura de acordo com magias, itens mágicos e outros. Ao atingir (-7) pontos de vida, o personagem estará morto.

Pontos de Vida iniciais

Cada personagem começa com **10 em Vida**, e a cada ponto que o personagem possuir em **Constituição**, ele recebe **+5**.

Recuperando Pontos de Vida

Basta que o personagem tenha uma boa noite de sono e que tenha feito uma refeição para recuperar por completo seus pontos de vida. Em média, o personagem pode recuperar 3 pontos de vida por hora de descanso. É possível também que através de poções mágicas, skills, magias ou itens mágicos o personagem possa ter seus pontos de vida restaurados instantaneamente.

Foco Místico: Diferentemente dos pontos de vida, os pontos de Foco Místico funcionam como uma força elemental que é absorvida da natureza para ser convertida em poderes mágicos, divinos ou magias arcanas. Estes pontos são mais utilizados por usuários de magia, embora todo ser vivente tenha dentro de si uma quantia de Foco Místico, mesmo que ela não seja desenvolvida para uso.

Foco Místico inicial

Cada personagem começa com **5 em Foco Místico**, e a cada ponto que o personagem possuir em **Raciocínio**, ele recebe +5.

Recuperando Foco Místico

Basta que o personagem tenha uma boa noite de sono e que tenha feito uma refeição para recuperar por completo seu foco místico. Também é possível recuperar seus pontos realizando meditações (restaura 3 pontos por hora) ou através de skills, itens mágicos e poções.

Estamina: A estamina mede o quanto de desgaste físico um personagem pode suportar sem chegar à fadiga. Se um personagem resolver correr ou nadar por um tempo muito prolongado ele poderá perder pontos em estamina, e se os pontos de estamina de um personagem chegarem a zero, então este cairá desmaiado. A estamina é muito utilizada por todas as classes que utilizam skills de combate.

Estamina inicial

Cada personagem começa com **5 em Estamina**, e a cada ponto que o personagem possuir em **Resistência**, ele recebe +5.

Recuperando Estamina

Basta que o personagem descanse, beba água e relaxe. Para restaurar por completo a estamina é necessário um descanso de duas horas, ou se for intercalado, então o personagem restaura cerca de 4 pontos a cada meia hora de descanso. Também é possível recuperar seus

pontos através de skills, itens mágicos, magias e poções.

2.6 – Danos adicionais e Proteções

Os personagens já começam com alguns pontos pré-definidos que indicam quanto de dano a mais eles vão causar em seus ataques, assim como suas resistências naturais que vão auxiliar na redução do dano causado.

Adicional de Força: Este é o dano adicional que o personagem causará ao realizar algum ataque corpo-a-corpo em seu oponente, preencha este campo com o valor da sua *Força-1*, por exemplo, se você tem 0 pontos em força, então coloque -1 neste campo.

Adicional de Destreza: Este é o dano adicional que o personagem causará ao realizar algum ataque a distância em seu oponente, seja de projétil ou arremesso, preencha este campo com o valor da sua *Destreza-1*.

Adicional de Concentração: Este é o dano adicional que o personagem causará ao realizar algum ataque de magia, preencha este campo com o valor da sua *Concentração-1*.

Redutor Natural: É a capacidade do corpo do personagem para absorver danos físicos involuntariamente, todo dano causado no personagem será reduzido deste valor. Preencha este campo com o valor de sua *Constituição-1*.

Redutor Mágico: É a capacidade do corpo do personagem para absorver danos mágicos involuntariamente, todo dano mágico causado no personagem será reduzido deste valor. Preencha este campo com o valor de seu *Abasconto-1*.

Proteção: Defesa da armadura contra ataques físicos. Esta pontuação irá auxiliar na redução de dano no personagem.

Proteção Mágica: Defesa da armadura contra ataques mágicos. Esta pontuação irá auxiliar na redução de dano mágico no personagem.

Capítulo 3: Perícias

3.1 – O que são as perícias?

Perícia, que também se entende por Proficiência, é o mesmo que manobra, ou todo um conjunto de atividades normais ou sobre-humanas que um aventureiro é capaz de fazer. As perícias sempre são utilizadas em jogo, pois em um RPG é comum que se realizem muitos testes para saber se o jogador foi bem-sucedido naquilo que estava tentando fazer, vamos dar um exemplo, imagine a seguinte cena:

“Sandro estava ofegante, já começava a sentir suas pernas dormentes de tanto correr, o suor escorria em seu rosto e por fim respingava no solo. Era possível ouvir o rosnar dos lobos e ver suas sombras o perseguindo pelas vielas daquela cidade. O desespero toma conta de si quando ele vê que chegou a um beco sem saída, sua expressão mudava de cansaço para medo, ele sabia que logo seria devorado e não haveria amanhã. Ele então fitou por alguns segundos a bolsa que havia acabado de roubar de um dos nobres da cidade, mas tudo pelo que havia lutado seria em vão se ele não escapasse. Antes dele enfrentar o olhar terrível dos lobos que se aprontavam para entrar no beco, ele analisa a situação e busca alguma forma de escapar”.

A situação em que Sandro se encontra é um pouco complicada não é mesmo? Mas como isso se resolveria em um jogo de RPG? E se o jogador chegou nesse momento e não soube mais o que fazer? Seria seu fim? Não! O MJ poderia simplesmente solicitar um teste de percepção para que Sandro conseguisse notar que há alguns barris no canto escuro do beco onde ele poderia subir e saltar para o outro lado do muro (claro que é bom que o próprio jogador diga que vai observar o local em busca de algo que possa lhe ajudar), ou ainda ele poderia tentar escalar, ou mesmo se enfiar dentro de uma lata de lixo (eca!) para não ser percebido, em último caso ele poderia sacar sua espada e tentar a sorte em um

combate contra os lobos. Para todas as situações que Sandro tentasse fazer, haveria (ou não) um teste onde ele deveria atingir certa quantidade de números nos dados para ser bem-sucedido na sua ação.

Pontuação Inicial do Personagem

Todo personagem começa com 40 pontos para distribuir em qualquer perícia que desejar (exceto as perícias com restrição * a não ser que a sua classe permita comprar mesmo restrita, se a classe permitir então vai estar escrito na parte “Restrição de perícias” nas características da classe). Preste muita atenção, pois existem perícias com custos diferentes de 1, ou seja, para comprar um nível em uma perícia que tem custo 2, então você irá gastar 2 pontos de perícia; completando com um exemplo mais prático, se você quiser comprar 2 níveis em uma perícia de custo 3, então você irá gastar 6 pontos de perícia.

ATENÇÃO: Não se pode comprar mais que 2 níveis na mesma perícia por level de personagem, isso quer dizer que você só pode aumentar 2 níveis de uma perícia no level 1, depois mais 2 níveis da mesma perícia no level 2 e assim por diante.

ATENÇÃO II: Perícias com * (asterístico) são perícias restritas, para aprender é necessário que alguém lhe ensine ou que você treine por longo tempo (exceto se sua classe permitir certas perícias restritas).

Quanto mais pontos você adquirir em uma perícia, mais conhecedor do assunto você será. O Personagem poderá adquirir mais perícias conforme progredir de level adquirindo experiência e pontos de perícia.

Dificuldade dos testes

A dificuldade de um teste deve ser sempre observada e moderada pelo MJ. Saltar para o outro lado de um buraco de 1 metro pode ser fácil para um aventureiro, mas para um velho

aldeão comum que sofre com a idade isso poderia ser muito difícil ou até mesmo impossível. O trabalho do MJ é sempre garantir que a aventura seja equilibrada e divertida, portanto procure dosar as dificuldades dos testes em sua aventura para não por tudo a perder. A seguir veja as descrições das dificuldades:

Dificuldade dos testes	
Teste	Dificuldade
Fácil	8
Comum	13
Difícil	18
Muito Difícil	23
Impossível	27

Fácil (8): Envolve ações mais simples de realizar, que geralmente são feitas com mais facilidade por um aventureiro. Exemplos: Se equilibrar sobre uma superfície plana de 40 cm de largura, Levantar um barril de 20 kg, saltar para outro lado de um buraco de 1 m.

Comum (13): Está relacionado a testes que exijam um pouco mais do Herói, não são tão fáceis de realizar e geralmente precisam de um esforço maior. Exemplos: Andar em silêncio em um corredor, se esconder nos arbustos, procurar pegadas na floresta durante o dia, subir uma corda.

Difícil (18): Este tipo de teste envolve ações bem mais complicadas e que dependem de muita perícia do Herói, exigindo muito mais do personagem. Exemplos: Procurar trilhas na chuva, se equilibrar em uma superfície escorregadia, levantar algo muito pesado, desarmar uma armadilha bem feita.

Muito Difícil (23): Como o próprio nome diz, envolve ações extremamente complicadas, coisas que dependem de capacidade de raciocínio, muita força, muita habilidade e/ou muita perícia do Herói, talvez até mesmo um pouco de sorte.

Exemplos: Acertar em uma maçã na cabeça de alguém, nadar contra uma correnteza muito forte, se equilibrar na corda, saltar para o outro lado de um buraco de 6m.

Impossível (27): Envolve ações absurdamente difíceis que uma pessoa comum não conseguira realizar, geralmente está relacionado a coisas quase impossíveis. Exemplos: Se equilibrar na ponta de um bambu, arrombar uma porta pesada de ferro, levantar algo absurdamente pesado

Como testar um personagem

Testar um personagem é uma tarefa muito simples, primeiro o MJ deve identificar que tipo de teste será feito, por exemplo, se o jogador quer ouvir por detrás de uma porta então o teste será do atributo Percepção + a perícia Ouvir, esse mesmo teste pode ser aplicado em outra ocasião, o próprio MJ pode solicitar o teste dos jogadores assim que eles se aproximam de um local, por exemplo. Sempre funciona da mesma forma, o MJ identifica o tipo de teste e diz qual atributo será testado, caso o jogador tenha a perícia relacionada àquele atributo então ele somará esse valor na jogada do teste. Depois de identificado o teste, o MJ define um valor de dificuldade, para que o jogador seja bem-sucedido ele precisa obter um resultado maior ou igual a dificuldade do teste.

A fórmula de teste para a rolagem de dados é a seguinte: $2d10 + \text{Atributo} + \text{Perícia} + \text{modificadores}$ (caso haja).

Divisão das Perícias

As perícias estão divididas em 10 grupos: Arte, Atletismo, Conhecimento, Determinação, Intuição, Ladinagem, Manipulação, Ofício, Sobrevivência e Combate. Cada perícia tem um atributo chave, isso quer dizer que ela se refere àquele atributo, por exemplo, a chave da perícia Armadilhas é o atributo Destreza, quer dizer que as rolagens serão de $2d10 + \text{Destreza} + \text{Armadilhas}$ para tirar igual ou maior que a dificuldade.

Lista de Perícias

Arte		
Perícia	Custo	Chave
Atuar	2	Manipulação
Cantar e Compor *	2	Carisma
Desenhar e Pintar *	2	Destreza
Instrumentos Mus. *	2	Destreza
Ler e Escrever *	2	Raciocínio

Intuição		
Perícia	Custo	Chave
Avaliar	2	Percepção
Identificar Magia *	2	Conhecim.
Investigar	2	Percepção
Observar (<i>passivo</i>)	1	Percepção
Ouvir	1	Percepção

Atletismo		
Perícia	Custo	Chave
Acrobacias	1	Agilidade
Cavalgar	1	Habilidade
Correr	1	Agilidade
Escalar	1	Força
Nadar	1	Força

Ladinagem		
Perícia	Custo	Chave
Abrir Fechaduras *	2	Destreza
Armadilhas	2	Destreza
Bater Carteiras	2	Destreza
Falsificar	2	Raciocínio
Furtividade	1	Habilidade

Conhecimento		
Perícia	Custo	Chave
Diplomacia	2	Carisma
Etiqueta *	2	Carisma
Línguas *	2	Conhecim.
Navegar *	2	Raciocínio
Venefício *	2	Conhecim.

Manipulação		
Perícia	Custo	Chave
Atrair	1	Aparência
Intimidar	1	Manipulação
Liderar	1	Carisma
Persuadir	1	Manipulação
Seduzir	1	Carisma

Determinação		
Perícia	Custo	Chave
Autoconfiança	2	Coragem
Autocontrole	2	Sanidade
Memorização	2	Conhecim.
Reação	2	Reflexos
Sentir Motivação	2	Vontade

Ofício		
Perícia	Custo	Chave
Alquimia *	2	Conhecim.
Carpintaria *	2	Destreza
Comércio *	2	Carisma
Forja *	2	Destreza
Medicina *	2	Raciocínio

Sobrevivência		
Perícia	Custo	Chave
Animais *	2	Carisma
Caçar e Pescar	1	Raciocínio
Metereologia	1	Raciocínio
Procurar	1	Percepção
Rastrear	1	Percepção

Combate		
Perícia	Custo	Chave
Arremesso Direto	3	Destreza
Arremesso Pesado	3	Destreza
Balanço Leve	3	Habilidade
Balanço Pesado	3	Habilidade
Conjuração	3	Concentr.
Esgrima	3	Habilidade
Esgrima Pesado	3	Habilidade
Evasão	3	Agilidade
Haste	3	Habilidade
Porrete Leve	3	Habilidade
Porrete Pesado	3	Habilidade
Projétil	3	Destreza
Projétil Arcano	3	Concentr.
Projétil Complexo	3	Destreza
Punho	3	Habilidade

Abaixo, a listagem em ordem alfabética com algumas sugestões de testes, mas observe que as dificuldades apresentadas podem e devem ser alteradas pelo MJ, pois não há como prever as ocasiões em que os testes serão aplicados.

Abrir Fechaduras* [2] {destreza}: Você sabe abrir fechaduras de portas e baús usando sua técnica e um Kit de Ladrão, sua atuação dependerá das observações do MJ.

- Fechadura simples com Kit (Fácil)

- Fechadura simples sem Kit (Difícil)
- Fechadura complexa s/ Kit (Muito Difícil)

Acrobacias [1] {agilidade}: Você consegue se equilibrar, realizar saltos, cambalhotas e movimentos acrobatas.

- Pular buraco de 2m (Comum)
- Se equilibrar na corda (Muito difícil)
- Dar um mortal e cair atrás do inimigo (Impossível)

Alquimia* [2] {conhecimento}: Você sabe como fazer poções, desde que tenha o material necessário. Geralmente, para criar poções são necessários diversos tipos de ingredientes como ervas, itens e Kit de Alquimista.

- Fazer Poção de Vida menor com Kit
- Identificar os ingredientes da Poção (Fácil)
- Identificar uma Poção (Comum)
- Fazer Poção de Vida menor sem Kit (Impossível)

Animais* [2] {carisma}: Você conhece e sabe tratar de praticamente qualquer tipo de animal selvagem (exceto monstros), sabendo até mesmo treiná-los para pequenos truques. Para treinar animais é necessário um longo tempo de treinamento e dedicação.

- Tratar animal pequeno ferido (Fácil)
- Acalmar um animal selvagem (Fácil)
- Treinar um animal pequeno (Comum)
- Treinar um cavalo (Difícil)

Armadilhas* [2] {destreza}: Você conhece técnicas de como armar e desarmar armadilhas.

- Desarmar armadilha simples (Fácil)
- Armar armadilha simples (Fácil)
- Desarmar armadilha complexa (Comum)
- Identificar funcionamento (Comum)

Atrair [1] {aparência}: Você sabe como utilizar seu charme e beleza física para conquistar as pessoas e conseguir o que quer sem precisar dizer nada, apenas se insinuando através de gestos. Ir contra os princípios da vítima não funcionará.

Atuar [2] {manipulação}: Você consegue fingir, sabe interpretar alguém que não é, fazendo como um “teatro”.

- Interpretar (Fácil)
- Fingir bem (Comum)
- Enganar alguém atuando (Difícil)

Autoconfiança [1] {coragem}: Você tem mais confiança em si mesmo, isso te dá mais coragem para tomar decisões importantes ou mesmo enfrentar o perigo.

Autocontrole [1] {sanidade}: Você sabe se controlar melhor do que as outras pessoas, mesmo diante de situações mais difíceis você consegue se manter firme.

Avaliar [2] {percepção}: Utilizando desta perícia, você é capaz de descobrir o valor aproximado de itens, armas e objetos.

- Avaliar um objeto comum (Fácil)
- Avaliar um objeto mágico (Comum)
- Avaliar uma arma rara (Difícil)

Bater Carteiras [2] {destreza}: Você sabe furtar carteiras e outros objetos, os modificadores são adicionais com a ocasião:

+1 no teste se houver multidão e aglomeração.

+0 se houver poucas pessoas no local

-2 se o item está de difícil acesso

-2 se houver pessoas te observando

-3 se a situação não permitir a tentativa

-4 se houver só você e a vítima.

- Roubar a carteira de um viajante
- Roubar no meio da multidão
- Roubar item de mostruário (Difícil)

Caçar e Pescar [1] {raciocínio}: Você sabe técnicas para caçar, pescar e encontrar água em diferentes tipos de terreno, tempo ou situação.

Cantar e Compor* [2] {carisma}: Você conhece sobre música, sabe compor e cantar e pode até mesmo conseguir um dinheiro com isso.

- Cantar (Fácil)
- Cativar o público (Comum)

- Compor música (Difícil)

Carpintaria* [2] {destreza}: Você sabe trabalhar com obras de madeira, consertando e criando objetos.

- Criar um cajado (Fácil)
- Consertar um escudo (Comum)
- Produzir um escudo pequeno (Comum)

Cavalgar [1] {habilidade}: Você sabe montar a cavalo e outros tipos de montarias. Suas habilidades são capazes de coordenar sua montaria com seus movimentos, tornando possível até mesmo combater montado.

- Conduzir a montaria (Fácil)
- Combater montado (Comum)
- Ficar de pé sobre a montaria (Difícil)

Comércio* [2] {carisma}: Você conhece várias técnicas de negociação. Sempre que você estiver com sua tenda ou comércio aberto, poderá tentar vender equipamentos acima do preço de mercado, ou comprar equipamentos abaixo do preço de mercado.

- Negociar a venda de um item comum (Fácil)
- Tentar vender uma espada 100% mais caro (Muito Difícil)

Correr [1] {agilidade}: Você tem maior disposição física para correr por mais tempo e mais rápido que pessoas comuns.

Desenhar e Pintar* [2] {destreza}: Você tem bons traços para desenho e boa mão para pintura e pode até mesmo conseguir um dinheiro com isso.

- Criar um desenho artístico (Fácil)
- Criar uma pintura (Fácil)
- Pintar uma paisagem (Fácil)

Diplomacia [2] {carisma}: Você tem capacidade para conduzir relações externas com outras pessoas para promover paz e negociações diplomáticas.

- Convencer um inimigo a não atacar
- Negociar a rendição dos inimigos

- Negociar a libertação de alguém do grupo

Escalar [1] {força}: Você é capaz de escalar superfícies que uma pessoa normal não conseguiria, desde que com os equipamentos necessários.

- Escalar muro sem equipamentos (Fácil)
- Escalar montanha com equipamentos (Difícil)
- Escalar montanha sem equipamentos (Impossível)

Etiqueta* [2] {carisma}: Você sabe se comportar diante de situações importantes, sabe ser gentil e cordial, falar fluentemente e se expressar bem. Você sabe ser nobre e gentil diante de situações que exijam etiqueta. Para ter esta perícia seu raciocínio e carisma devem ser 2 ou mais.

- Ser cordial em uma reunião (Comum)
- Saber se portar diante de um rei (Comum)
- Saber como se comportar em um almoço importante (Comum)

Falsificar* [2] {raciocínio}: Você conhece técnicas de falsificação de documentos e pergaminhos, podendo até mesmo conseguir algum dinheiro com isto.

- Falsificar documento simples (Fácil)
- Falsificar documento importante (Difícil)
- Falsificar documento real (Muito difícil)

Forja* [2] {destreza}: Você sabe como manusear equipamentos de ferreiro para moldar metais e os transformar em poderosas armas.

Furtividade [1] {habilidade}: Você sabe andar em silêncio, se esconder furtivamente em sombras e seguir alguém sem ser percebido. Lembre-se que os fatores da situação modificam a dificuldade.

- Andar em Silêncio (Comum)
- Se esconder nas sombras (Comum)
- Seguir alguém sem ser notado (Comum)

Identificar Magia* [2] {conhecimento}: Você consegue identificar rastros de magia em locais ou

em itens, descobrindo de que tipo de magia se trata.

- Encontrar um rastro de Magia (Fácil)
- Identificar Magia em um item (Comum)
- Identificar qual a Magia do item (Comum)

Instrumentos Musicais* [2] {destreza}: Você conhece notas musicais e sabe tocar diversos tipos de instrumentos e pode até mesmo conseguir um dinheiro com isso.

- Tocar um instrumento (Fácil)
- Cativar o público (Comum)

Intimidar [1] {manipulação}: Você sabe técnicas de intimidação para conseguir o que quer, usando a manipulação para convencer as pessoas.

- Intimidar uma vítima pela manipulação
- Intimidar uma vítima pela aparência

** Intimidação por aparência:* Oponente diz que irá intimidar a vítima com sua aparência (permitido uma vez por vítima ao dia), a vítima da intimidação por aparência faz um teste de Coragem, a quantidade de pontos do oponente em aparência é o modificador do teste da vítima, se a vítima falhar ganha redutores de -1 nos atributos. Exemplo: Orc que tem aparência -2 irá intimidar a vítima, vítima faz o teste de coragem $2d10 + \text{Coragem} + \text{autoconfiança}(-) - \text{aparência}$ do oponente ou seja $2d10 + \text{Coragem} + \text{autoconfiança} - 2$ nesse caso.

Investigar [2] {percepção}: Você sabe procurar por vestígios, pistas, fazer pesquisas e adquirir provas.

- Adquirir informações (Fácil)
- Procurar pistas (Comum)
- Fazer pesquisa (Difícil)

Ler e escrever* [2] {raciocínio}: Você sabe ler e escrever. Pode até ganhar dinheiro fazendo serviços de escrivão em alguns lugares, para ter esta perícia seu raciocínio deve ser 3 ou mais.

Liderar [1] {carisma}: Você sabe como ser um líder, influenciando a reação das pessoas que estão ao seu lado com suas palavras motivadoras.

Línguas* [2] {conhecimento}: Você sabe falar outros idiomas. Ao entrar em uma conversa de outro idioma você faz um teste de Línguas, caso bem sucedido você fala bem o idioma, caso falhe, entenderá 30% do que foi dito. Você não poderá falar idiomas que o MJ não permitir, por exemplo: Dracônico.

- Falar um idioma comum (Fácil)
- Falar idioma pouco comum (Comum)
- Falar idioma raro (Muito difícil)

Medicina* [2] {raciocínio}: Você sabe prestar os primeiros socorros a vítimas de ferimentos, podendo salvar vidas se a ação for tomada rapidamente, além de saber como aplicar remédios, e também sobre o uso de ervas medicinais.

Memorização [1] {conhecimento}: Você consegue usar sua memória bem melhor do que outras pessoas, isso faz você lembrar de coisas com mais facilidade.

Meteorologia [1] {raciocínio}: Você sabe técnicas para prever o tempo.

Nadar [1] {força}: Você sabe nadar mais rápido e por mais tempo do que pessoas comuns.

Navegar* [2] {raciocínio}: Você sabe conduzir uma embarcação e navegar no oceano, seja a embarcação de grande ou pequeno porte. Você entende sobre direções marítimas e sobre o funcionamento de um navio, sabendo até mesmo como manusear armas como canhões.

- Conduzir um barco (Fácil)
- Direção marítima (Comum)
- Usar canhões de proa (Difícil)

Observar [1] {percepção/passivo}: Você tem bons sentidos visuais, é capaz de perceber passivamente coisas que acontecem a sua volta.

- Perceber um inimigo (Comum)
- Perceber um ataque surpresa (Comum)
- Perceber um compartimento escondido (Comum)

Ouvir [1] {percepção}: Você tem bons sentidos auditivos, é capaz de ouvir melhor que pessoas comuns.

- Ouvir uma conversa próxima (Fácil)
- Ouvir por detrás de uma porta (Comum)
- Ouvir uma conversa afastada (Difícil)

Persuadir [1] {Manipulação}: Você sabe convencer outras pessoas apenas usando sua lábia, seja para comprar mais barato ou para convencer um inimigo de que atrás dele existe um Dragão Negro voador prestes a soltar uma baforada. Tentar algo que seja contra os princípios da vítima não funcionará.

Procurar [1] {percepção/ativo}: Você tem maior percepção para encontrar as coisas quando está procurando por elas. A diferença entre Procurar e Observar é que o personagem usa Procurar quando ele está procurando ativamente, enquanto Observar ele pode notar as coisas passivamente.

- Procurar itens em um corpo (Fácil)
- Procurar uma passagem (Comum)
- Procurar uma agulha no palheiro (Muito difícil)

Rastrear [1] {percepção}: Você é um bom rastreador, capaz de deduzir através de pegadas, marcas e rastros, quantos e para onde foram os inimigos ou pessoas de seu interesse.

- Rastrear alguém através de pegadas (Comum)
- Deduzir a quantia de inimigos pelo rastro (Comum)
- Rastrear pegadas na chuva (Muito difícil)

Reação [1] {reflexos}: Seus reflexos são mais apurados e você consegue ter essa junção da mente e do corpo com mais eficácia.

Seduzir [1] {carisma}: Você sabe usar de artifícios como boa conversa e xavecos para seduzir pessoas do sexo oposto para conseguir o que quer. Ir contra os princípios da vítima não funcionará.

Sentir Motivação [1] {vontade}: Você consegue ter mais motivação e força de vontade em situações importantes para se livrar de perigos contra você

Venefício* [2] {conhecimento}: Você conhece diversos tipos de veneno, sua origem, periculosidade, funcionamento e tratamento.

- Identificar um tipo de veneno (Comum)
- Identificar o tratamento (Comum)
- Desenvolver veneno (Difícil)

Perícias de Combate

As perícias de combate indicam quão bom o personagem é ao manejar a arma, é o seu nível de treinamento com o tipo (ou grupo) de armas e isso fará diferença na hora do combate, pois a quantidade de pontos que o personagem tem na perícia de combate é somada na rolagem de acerto do ataque (2d10+Atributo+Perícia de combate+outros).

Arremesso Direto [3] {destreza}: Técnica de luta que envolve o arremesso de armas de pequeno porte em ataques a distância.

Armas: Faca, Punhal, Tridente e Lança Simples
Requisitos: Nenhum

Arremesso Pesado [3] {destreza}: Técnica de luta que envolve o arremesso de armas de maior porte em ataques a distância.

Armas: Lança de Arremesso e Machadinha
Requisitos: É necessário saber Arremesso Direto

Balanço Leve [3] {habilidade}: Envolve a luta com machados de menor poder de dano.

Armas: Machadinha e Machado
Requisitos: Nenhum

Balanço Pesado [3] {habilidade}: Envolve uma técnica diferenciada, onde é necessário girar o machado para atingir seu oponente devido ao peso da arma.

Armas: Machado de Guerra e Machado de 2 gumes

Requisitos: É necessário saber Balanço Leve

Conjuração [3] {Concentração}: É a técnica utilizada por magos para conjurar magias diferentes das de projétil arcano, as magias de conjuração geralmente são de efeito.

Armas: Magias de conjuração por efeito
Requisitos: Nenhum

Esgrima [3] {habilidade}: O termo “Esgrima” não está ligado à conhecida esgrima esportiva dos nossos tempos atuais, mas sim a antiga literatura medieval, sendo uma técnica de combate militar com o uso de espadas, envolvendo até mesmo a técnica de combate dos gladiadores.

Armas: Espada Comum, Cimitarra, Gládio, Espada Curta, Espada Longa e Katana.
Requisitos: Nenhum

Esgrima Pesado [3] {habilidade}: Está relacionado a armas de maior porte e/ou complexidade.

Armas: Montante e Espada Bastarda
Requisitos: É necessário saber Esgrima

Evasão [3] {agilidade}: É sua capacidade adicional de se desviar dos ataques vindos contra você;

Armas: Não se aplica
Requisitos: Nenhum

Haste [3] {habilidade}: Técnica com armas de perfuração ao alcance fechado de combate corpo-a-corpo, com a variação do tamanho da arma.

Armas: Lança Simples, Lança Pesada, Lança de Cavalaria e Tridente.
Requisitos: Nenhum

Porrete Leve [3] {habilidade}: Técnica com armas de esmagamento.

Armas: Cajado, Cajado Longo, Cetro, Clava, Maça, Mangual, Maça Clerical e Martelo de Batalha.
Requisitos: Nenhum

Porrete Pesado [3] {habilidade}: Técnica com armas de esmagamento de maior porte.

Armas: Marreta de Guerra e Martelo de Guerra

Requisitos: É necessário saber Porrete Leve

Projétil [3] {destreza}: É a técnica que liga o disparo de projéteis de diferentes tipos.

Armas: Arco Simples, Besta de Mão e Besta Leve

Requisitos: Nenhum

Projétil Complexo [3] {destreza}: Envolve a técnica com disparo de projéteis complexos.

Armas: Arco Composto, Besta Pesada, Garrucha, Mosquete.

Requisitos: É necessário saber Projétil

Projétil Arcano [3] {concentração}: É a técnica utilizada por magos para acertar suas magias.

Armas: Magia de disparo (seta de fogo, raio, etc)

Requisitos: Nenhum

Punho [3] {habilidade}: Técnica de luta desarmada ou com armas de pequeno porte em golpes corpo-a-corpo.

Armas: Combate Desarmado, Faca, Punhal e Adaga.

Requisitos: Nenhum

Capítulo 4: Skills

4.1 - As Habilidades Especiais

Skills ou Habilidades Especiais são golpes, manobras, ataques ou vantagens especiais que um herói pode usar em combate (ou fora dele) para seu benefício e/ou de aliados. Cada classe de herói possui suas respectivas habilidades especiais, para usá-las é necessário que o jogador as desbloqueie, isso acontece quando ele aumenta de nível (level up!), e é quando ele poderá desbloquear uma habilidade especial de acordo com sua árvore de skill.

Em geral, uma habilidade especial possui como requisito outra habilidade especial, ou seja, eu só posso aprender uma habilidade especial se eu tiver os requisitos que ela pede. Para usar uma habilidade especial, o personagem deve pagar pontos de estamina (ou foco místico se assim a skill pedir) e seguir conforme orientamos no passo de combate ([aqui](#)).

Habilidades Especiais iniciais

Os personagens começam com duas habilidades especiais de nível 1 à sua escolha, no entanto, uma delas deve obrigatoriamente ser do tipo “Passivo”.

Classificação das Habilidades Especiais

As habilidades especiais são classificadas nos seguintes tipos: **Corporal**, **À Distância**, **Defensivo**, **Passivo** e **Suporte**. Algumas delas podem servir como **Reação**.

Corporal: São habilidades de ação capazes de causar dano físico corpo-a-corpo, quando um herói usa alguma habilidade do tipo “Corporal” quer dizer que sua rolagem de ataque para o acerto será $2d10 + \text{Habilidade} + \text{Proficiência} + \text{Outros}$.

À Distância: São habilidades de ação capazes de causar dano físico à distância, como um disparo de flecha ou arremesso de armas. Quando o Herói usa alguma habilidade do tipo “À Distância”, quer

dizer que sua rolagem de ataque para o acerto será $2d10 + \text{Destreza} + \text{Proficiência} + \text{Outros}$.

Defensivo: São habilidades de defesa que funcionam para bloquear o ataque do adversário. Este tipo de habilidade funciona exatamente como uma ação normal de defesa. Para usar uma habilidade defensiva, o jogador precisa rolar $2d10 + \text{Constituição} + \text{Defesa Ativa}$.

Passivo: São habilidades passivas que não dependem da vontade do usuário para serem ativadas, elas funcionam permanentemente sem precisar fazer nada.

Suporte: São habilidades de suporte que funcionam de acordo com a vontade do usuário, ele escolhe usar a habilidade, paga a quantia de estamina ou foco místico necessário e ela é ativada instantaneamente sem precisar fazer mais nada.

Reação: Algumas habilidades especiais podem servir como uma forma de reagir ao ataque do oponente, quando uma habilidade estiver com essa opção, quer dizer que você pode usá-la como contra-ataque. Observe que as regras são as mesmas de um contra-ataque comum, porém neste caso especialmente é permitido usar uma habilidade especial como contra-ataque, o que normalmente não é permitido.

Adquirindo e aprimorando as Skills

Para conseguir novas skills você deve passar de level de personagem, sempre que você aumenta de level você pode desbloquear uma nova skill de acordo com a sua árvore de skills, respeitando os requisitos das mesmas.

Para aprimorar uma skill existente você deve utilizá-la 10 vezes, cada vez que você utilizar uma skill você deve marcar na sua ficha de personagem, quando você usá-la 10 vezes então ela progrediu de nível, se você tinha Ataque Furioso 1, ele passará a ser Ataque Furioso 2. Mas aí você me pergunta: “Como eu vou progredir

uma skill passiva, a qual não depende da minha vontade para ser usada?”. Simples, toda vez que você progride uma skill ativa, você ganha gratuitamente o direito de progredir uma skill passiva que já possuía.

O que precisa?	O que ganha?
Subir de level	1 desbloqueio de uma skill qualquer
Progredir skill ativa	Progressão de skill passiva que já possuía

Subir de nível: Quando o personagem passa de nível (do level 1 para o level 2 por exemplo), ele pode desbloquear uma skill qualquer desde que cumpra os requisitos, que geralmente são saber uma outra skill.

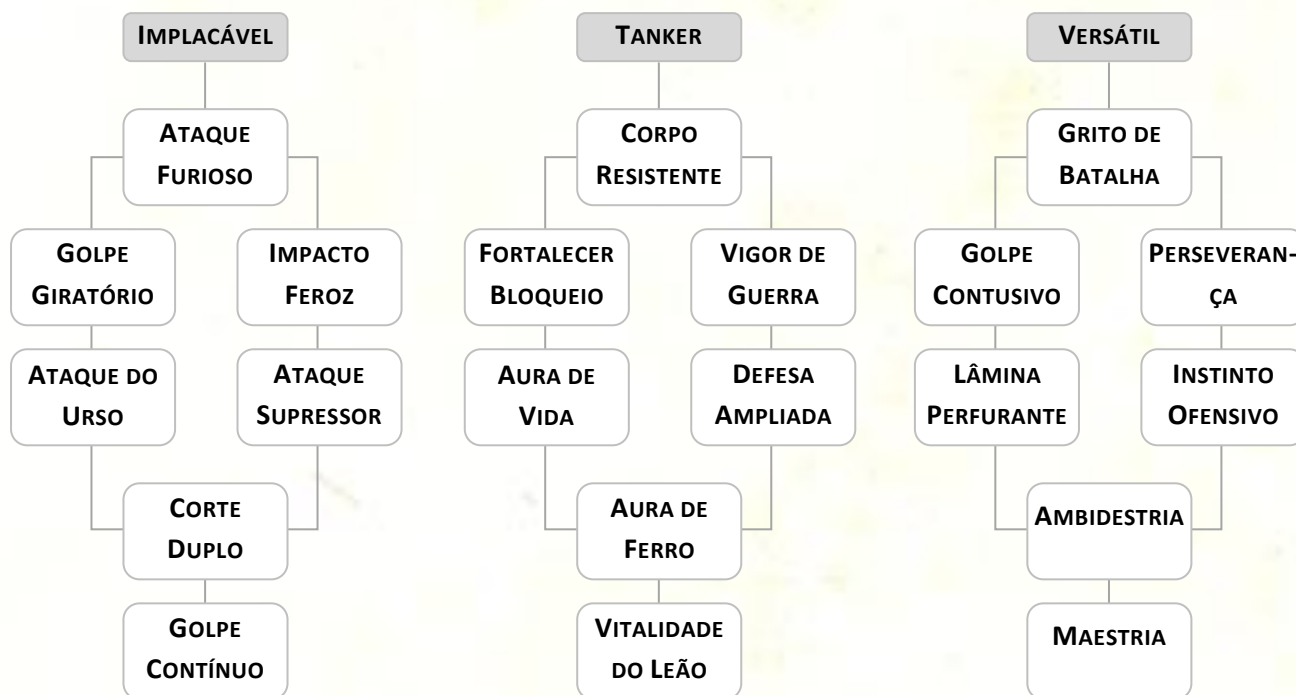
Exemplo: “Level Up! Passei para o level 2, legal! Eu tenho a Skill de Guerreiro chamada Ataque Furioso 1, agora eu quero desbloquear uma nova skill, quero o Golpe Giratório 1, pronto”.

Progressão de skill ativa: Sempre que você progride o level de uma skill ativa utilizando-a 10 vezes, você pode aumentar o level de uma skill passiva que já possuía.

Exemplo: “Utilizei meu Golpe Giratório 10 vezes, agora ele virou Golpe Giratório 2, posso aumentar uma skill passiva que já possuo (e não aprender uma nova), vou aumentar o Corpo Resistente 1 para Corpo Resistente 2”.

ATENÇÃO: Os níveis das skills não somam consigo mesmos, ou seja, se você possui uma skill que te dá +5 de dano no level 1 e +10 de dano no level 2, ela não vai te dar +15 de dano total, os efeitos não são cumulativos com si próprios, o que fica valendo é o que ela te dá no level em que ela está.

Skills de Guerreiro



Clique para [Voltar](#) a classe Guerreiro

ATAQUE FURIOSO

Requisitos: Nenhum

Descrição: O Guerreiro entra num frenesi de batalha e causa mais dano em seus oponentes.

Tipo: Corporal

Custo: 3 Estamina

Ataque Furioso 1: Causa +2 de dano.

Ataque Furioso 2: Causa +3 de dano.

Ataque Furioso 3: Causa +4 de dano e dificulta a esquiva do alvo em 1 ponto.

GOLPE GIRATÓRIO

Requisitos: Ataque Furioso 1

Descrição: Em um movimento giratório o Guerreiro procura acertar todos os oponentes a sua volta de uma só vez. Obs: O Guerreiro só realiza uma rolagem, todos os que tentarem se esquivar devem rolar contra esta rolagem.

Tipo: Corporal

Custo: 5 Estamina

Golpe Giratório 1: Causa +3 de dano

Golpe Giratório 2: Causa +4 de dano

Golpe Giratório 3: Causa +5 de dano

IMPACTO FERROZ

Requisitos: Ataque Furioso 1

Descrição: Como em uma carga de ombro com toda força, o Guerreiro vai de encontro ao alvo arremessando-o a alguns metros de distancia, isso faz com que o inimigo perca o turno seguinte.

Tipo: Corporal

Custo: 4 Estamina

Impacto Feroz 1: Causa +5 de dano e o oponente perde o turno.

Impacto Feroz 2: Causa +6 de dano e o oponente perde o turno.

Impacto Feroz 3: Causa +7 de dano e o oponente perde o turno.

ATAQUE DO URSO

Requisitos: Golpe Giratório 1

Descrição: O Guerreiro realiza um ataque perfeito que nunca erra o alvo.

Tipo: Corporal / Automático

Custo: 6 Estamina

Ataque do Urso 1: Causa +8 de dano.

Ataque do Urso 2: Causa +10 de dano.

Ataque do Urso 3: Causa +12 de dano.

ATAQUE SUPRESSOR

Requisitos: Impacto Feroz 1

Descrição: Impede o ataque do oponente e o revida (desde que seu resultado nos dados seja maior). Contra-atacar o oponente faz com que você perca o turno em que agiria.

Tipo: Corporal / Reação

Custo: 2 Estamina

Ataque Supressor 1: Garante +1 na rolagem de acerto do contra-ataque.

Ataque Supressor 2: Garante +2 na rolagem de acerto do contra-ataque

Ataque Supressor 3: Garante +3 na rolagem de acerto do contra-ataque.

CORTE DUPLO

Requisitos: Ataque do Urso 1 ou Ataque Supressor 1

Descrição: Técnica eficaz onde o Guerreiro visa atingir com dois cortes diagonais o mesmo alvo sem obter os redutores tradicionais para ataques múltiplos e custos de estamina adicionais.

Tipo: Corporal

Custo: 4 Estamina

Corte Duplo 1: O redutor de acerto do segundo ataque é de -2.

Corte Duplo 2: O redutor de acerto do segundo ataque é de -1.

Corte Duplo 3: O segundo ataque não possui redutores de acerto.

GOLPE CONTÍNUO

Requisitos: Corte Duplo 1

Descrição: O Guerreiro desfere uma série de ataques em seu alvo. Os ataques são contínuos enquanto o guerreiro estiver acertando os ataques, quando ele erra um ataque então a série termina.

Tipo: Corporal

Custo: 5 Estamina

Golpe Contínuo 1: Ataca um nº de vezes igual a sua Habilidade, os ataques subsequentes ao primeiro tem um redutor de -1 de acerto.

Golpe Contínuo 2: Ataca um nº de vezes igual a sua Habilidade+1, os ataques subsequentes ao primeiro não tem redutor de acerto.

Golpe Contínuo 3: Ataca um nº de vezes igual a sua Habilidade+2, os ataques subsequentes ao primeiro não tem redutor de acerto e dificultam a esquiva do alvo em 1 ponto.

CORPO RESISTENTE

Requisitos: Nenhum

Descrição: O corpo do Guerreiro é mais resistente e pode aguentar mais dano do que o normal.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Corpo Resistente 1: Recebe +1 em Redutor Mágico.

Corpo Resistente 2: Recebe +1 em Redutor Mágico e +1 Redutor Natural.

Corpo Resistente 3: Recebe +2 em Redutor Mágico e +2 Redutor Natural.

FORTALECER BLOQUEIO

Requisitos: Corpo Resistente 1

Descrição: Técnica de defesa que permite aumentar a defesa ativa temporariamente para evitar o ataque dos oponentes.

Tipo: Defensivo

Custo: 3 Estamina

Fortalecer Bloqueio 1: Recebe +1 em Defesa Ativa para bloquear este ataque

Fortalecer Bloqueio 2: Recebe +2 em Defesa Ativa para bloquear este ataque

Fortalecer Bloqueio 3: Recebe +3 em Defesa Ativa para bloquear este ataque

VIGOR DE GUERRA

Requisitos: Corpo Resistente 1

Descrição: O Guerreiro tem um fator regenerativo oriundo das batalhas, isso o torna capaz de restaurar ferimentos de batalha quase que instantaneamente.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Vigor de Guerra 1: Restaura 3 pontos de vida.

Vigor de Guerra 2: Restaura 4 pontos de vida.

Vigor de Guerra 3: Restaura 5 pontos de vida.

AURA DE VIDA

Requisitos: Fortalecer Bloqueio 1

Descrição: O Guerreiro tem uma aura capaz de conceder a si próprio e a seus aliados próximos, pontos de vida extras, cumulativo com outras auras, exceto auras de vida.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Aura de Vida 1: Aura de +4 Pontos de vida.

Aura de Vida 2: Aura de +7 Pontos de vida.

Aura de Vida 3: Aura de +10 Pontos de vida.

DEFESA AMPLIADA

Requisitos: Vigor de Guerra 1

Descrição: O Guerreiro recebe pontos extras em Proteção e Proteção mágica.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Defesa Ampliada 1: Garante +1 em Proteção e Proteção Mágica

Defesa Ampliada 2: Garante +2 em Proteção e Proteção Mágica

Defesa Ampliada 3: Garante +3 em Proteção e Proteção Mágica

AURA DE FERRO

Requisitos: Aura de Vida 1 ou Defesa Ampliada 1

Descrição: O Guerreiro tem uma aura capaz de conceder a si próprio e a seus aliados próximos, Proteção Mágica extra, cumulativo com outras auras, exceto auras de ferro.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Aura de Ferro 1: Aura de +2 Proteção Mágica.

Aura de Ferro 2: Aura de +3 Proteção Mágica.

Aura de Ferro 3: Aura de +4 Proteção Mágica.

VITALIDADE DO LEÃO

Requisitos: Aura de Ferro 1

Descrição: O Guerreiro tem maior vigor físico devido ao forte treinamento, obtendo mais pontos de vida.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Vitalidade do Leão 1: Garante +5 Pontos de vida.

Vitalidade do Leão 2: Garante +10 Pontos de vida.

Vitalidade do Leão 3: Garante +15 Pontos de vida.

GRITO DE BATALHA

Requisitos: Nenhum

Descrição: Aumenta o moral de todos os aliados próximos, garantindo mais dano durante o combate. Não cumulativo com outro grito de batalha.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Grito de Batalha 1: +2 de dano por 2 turnos

Grito de Batalha 2: +3 de dano por 3 turnos

Grito de Batalha 3: +4 de dano até o fim do combate

GOLPE CONTUSIVO

Requisitos: Grito de Batalha 1

Descrição: O Guerreiro aplica um golpe de contusão com o cabo da espada, com o escudo ou mesmo com seus próprios punhos para desabilitar o oponente temporariamente, fazendo-o perder o próximo turno.

Tipo: Corporal

Custo: 3 Estamina

Golpe Contusivo 1: Causa +2 de dano e o oponente perde o turno.

Golpe Contusivo 2: Causa +4 de dano e o oponente perde o turno.

Golpe Contusivo 3: Causa +6 de dano e o oponente perde o turno.

PERSEVERANÇA

Requisitos: Grito de Batalha 1

Descrição: O Guerreiro insiste em atingir seu oponente e gasta um pouco mais do seu físico para atingi-lo mais uma vez.

Tipo: Corporal

Custo: 4 Estamina

Perseverança 1: Garante um ataque extra neste turno.

Perseverança 2: Garante um ataque extra neste turno com +2 no acerto.

Perseverança 3: Garante um ataque extra neste turno com +4 no acerto.

LÂMINA PERFURANTE

Requisitos: Golpe Contusivo 1

Descrição: O Guerreiro sabe aplicar uma técnica conhecida como “Lâmina Perfurante” por supostamente atravessar armaduras, mas o que realmente ocorre é que o Guerreiro ataca nas falhas da armadura.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Lâmina Perfurante 1: Ignora 3 pontos de Proteção do alvo.

Lâmina Perfurante 2: Ignora 5 pontos de Proteção do alvo.

Lâmina Perfurante 3: Ignora 7 pontos de Proteção do alvo.

INSTINTO OFENSIVO

Requisitos: Perseverança 1

Descrição: O Guerreiro fica mais focado nos ataques diretos, isso lhe garante mais dano, porém o faz perder parte de sua defesa por 2 turnos.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Instinto Ofensivo 1: Garante +4 de dano, danos contra você causam +2.

Instinto Ofensivo 2: Garante +5 de dano, danos contra você causam +3.

Instinto Ofensivo 3: Garante +6 de dano, danos contra você causam +4.

AMBIDESTRIA

Requisitos: Lâmina Perfurante 1 ou Instinto Ofensivo 1

Descrição: O Guerreiro sabe manejar bem as armas com ambas as mãos, amenizando os redutores por utilizar duas armas.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Ambidestria 1: Reduz a penalidade do segundo ataque em 1 ponto.

Ambidestria 2: Reduz a penalidade do segundo ataque em 2 pontos.

Ambidestria 3: Reduz a penalidade total do segundo ataque.

MAESTRIA

Requisitos: Ambidestria 1

Descrição: O Guerreiro passa por um treinamento eficaz para combater com maestria.

Tipo: Passivo

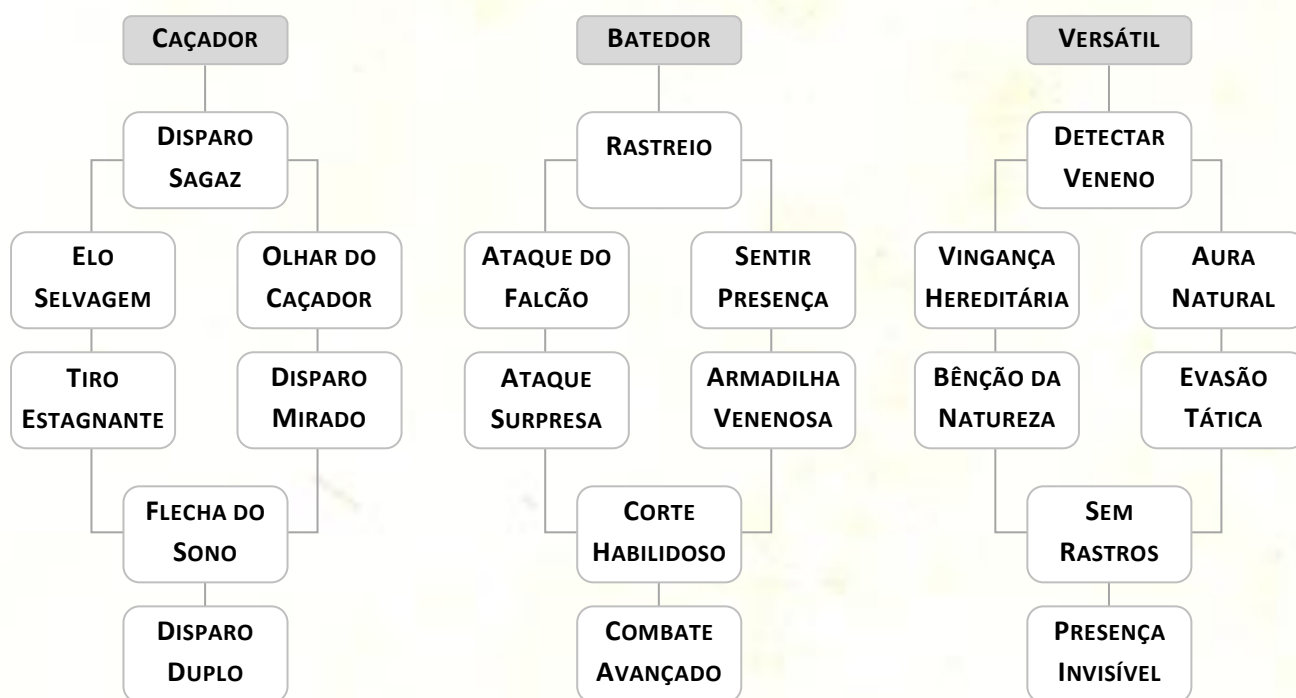
Custo: 0

Maestria 1: Garante +2 pontos na Proficiência de combate que o personagem escolher para o seu treino de maestria.

Maestria 2: Garante +3 pontos na Proficiência de combate que o personagem escolher para o seu treino de maestria.

Maestria 3: Garante +4 pontos na Proficiência de combate que o personagem escolher para o seu treino de maestria.

Skills de Ranger



Clique para [Voltar](#) a classe Ranger

DISPARO SAGAZ

Requisitos: Nenhum

Descrição: O Ranger dispara a flecha com muita destreza e sagacidade para derrubar seu oponente.

Tipo: À Distância

Custo: 3 Estamina

Disparo Sagaz 1: Causa +3 de dano.

Disparo Sagaz 2: Causa +4 de dano.

Disparo Sagaz 3: Causa +5 de dano.

ELO SELVAGEM

Requisitos: Disparo Sagaz 1

Descrição: O Ranger possui um animal ligado mentalmente consigo que o acompanha em suas aventuras. O elo é desfeito se o animal for morto e só poderá ser estabelecido outro elo depois de 5 semanas. O animal possui seus atributos próprios assim como qualquer outro personagem, embora seja mais fraco. Você recebe 10 pontos para distribuir entre os atributos do animal em uma nova ficha de personagem específica para ele, podendo obter no máximo 4 pontos iniciais em um atributo. A cada nível de personagem obtido, seu animal recebe 2 pontos de atributo para gastar. O dano em um ataque comum que o animal pode causar é de 1d10+5+level do Ranger.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Elo Selvagem 1: Pode ter um animal não voador e não maior que um lobo comum.

Elo Selvagem 2: Pode ter um animal voador (ou não), mas não grande o suficiente para voar nele (ou montar). O animal recebe gratuitamente +4 pontos de vida.

Elo Selvagem 3: Pode ter um animal voador (ou não) grande o suficiente para voar nele (ou montar). O animal recebe gratuitamente +6 pontos de vida.

OLHAR DO CAÇADOR

Requisitos: Disparo Sagaz 1

Descrição: O Ranger perde um turno para analisar seu oponente até conseguir perceber seus pontos fracos e ter vantagens sobre ele. O Ranger só pode analisar e ter vantagens sobre um alvo por vez.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Olhar do Caçador 1: Suas rolagens de acerto contra o oponente são de +1.

Olhar do Caçador 2: Suas rolagens de acerto contra o oponente são de +2.

Olhar do Caçador 3: Suas rolagens de acerto contra o oponente são de +3.

TIRO ESTAGNANTE

Requisitos: Elo Selvagem 1

Descrição: O Ranger dispara para afetar os pontos de mobilidade do alvo e atrapalhar seus movimentos.

Tipo: À Distância

Custo: 5 Estamina

Tiro Estagnante 1: Causa +8 de dano e o oponente recebe -1 ponto em esquiva por 2 turnos.

Tiro Estagnante 2: Causa +9 de dano e o oponente recebe -2 pontos em esquiva por 2 turnos.

Tiro Estagnante 3: Causa +10 de dano e o oponente recebe -3 pontos em esquiva por 2 turnos.

DISPARO MIRADO

Requisitos: Olhar do Caçador 1

Descrição: O Ranger visa seu alvo com astúcia e procura o melhor ângulo de disparo para acertar pontos cruciais do alvo.

Tipo: À Distância

Custo: 4 Estamina

Disparo Sagaz 1: Causa +6 de dano.

Disparo Sagaz 2: Causa +7 de dano.

Disparo Sagaz 3: Causa +8 de dano e faz o oponente perder o próximo turno.

FLECHA DO SONO

Requisitos: Tiro Estagnante 1 ou Disparo Mirado 1

Descrição: O Ranger dispara uma flecha banhada em um líquido especial que ao entrar em contato com o organismo faz com que o corpo fique dormente e alguns segundos depois o oponente entra em estado de sono. A vítima atingida por esta flecha deve fazer um teste de Vontade+Sentir Motivação contra a rolagem fixa de acerto do Ranger para negar o efeito do sono.

Tipo: À Distância

Custo: 4 Estamina

Flecha do Sono 1: Causa +3 de dano e o mesmo efeito da magia Sono 1.

Flecha do Sono 2: Causa +5 de dano e o mesmo efeito da magia Sono 2.

Flecha do Sono 3: Causa +7 de dano e o mesmo efeito da magia Sono 3.

DISPARO DUPLO

Requisitos: Flecha do Sono 1

Descrição: Técnica onde o Ranger utiliza toda sua destreza para atingir o mesmo alvo duas vezes sem obter os redutores tradicionais para ataques múltiplos e custos de estamina adicionais.

Tipo: À Distância

Custo: 4 Estamina

Disparo Duplo 1: O segundo ataque não possui redutores de acerto.

Disparo Duplo 2: O segundo ataque recebe +1 de bônus no acerto.

Disparo Duplo 3: O segundo ataque recebe +2 de bônus no acerto.

RASTREIO

Requisitos: Nenhum

Descrição: O Ranger usa sua extrema perícia em rastreamento e o seu conhecimento da natureza para encontrar pegadas e rastros que seus oponentes deixaram para trás.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Rastreio 1: Garante +2 em testes que envolvam o rastreamento de alguém.

Rastreio 2: Garante +3 em testes que envolvam o rastreamento de alguém.

Rastreio 3: Garante +4 em testes que envolvam o rastreamento de alguém.

ATAQUE DO FALCÃO

Requisitos: Rastreio 1

Descrição: O Ranger desfere um poderoso golpe com sua espada, tentando rasgar o peito do oponente em um corte diagonal como se fosse o ataque de um falcão.

Tipo: Corporal

Custo: 3 Estamina

Ataque do Falcão 1: Causa +2 de dano.

Ataque do Falcão 2: Causa +3 de dano.

Ataque do Falcão 3: Causa +4 de dano e reduz 1 ponto de Habilidade do oponente por 2 turnos.

SENTIR PRESENÇA

Requisitos: Rastreio 1

Descrição: Enquanto em ambiente natural, o Ranger pode sentir a presença de oponentes dentro do raio de 10 metros mesmo que eles estejam invisíveis, camuflados ou apenas escondidos.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Sentir Presença 1: Garante +2 em qualquer jogada de percepção que envolva sentir a presença ou perceber alguém.

Sentir Presença 2: Garante +3 em qualquer jogada de percepção que envolva sentir a presença ou perceber alguém.

Sentir Presença 3: Garante +4 em qualquer jogada de percepção que envolva sentir a presença ou perceber alguém.

ATAQUE SURPRESA

Requisitos: Ataque do Falcão 1

Descrição: Se escondendo com muita eficácia em seu ambiente natural, o Ranger se prepara na espreita para atacar seus oponentes de surpresa. Esta habilidade só pode ser usada para um

legítimo ataque surpresa em ambiente natural. Consulte ([aqui](#)) como funciona um ataque surpresa.

Tipo: Corporal

Custo: 5 Estamina

Ataque Surpresa 1: Recebe +1 ponto em Furtividade para se manter furtivo, o ataque surpresa causa +2 de dano além do bônus de +5 do ataque surpresa comum.

Ataque Surpresa 2: Recebe +2 pontos em Furtividade para se manter furtivo, o ataque surpresa causa +3 de dano além do bônus de +5 do ataque surpresa comum.

Ataque Surpresa 3: Recebe +3 pontos em Furtividade para se manter furtivo, o ataque surpresa causa +4 de dano além do bônus de +5 do ataque surpresa comum.

ARMADILHA VENENOSA

Requisitos: Sentir Presença 1

Descrição: O Ranger sabe montar uma armadilha com um veneno letal. Geralmente este tipo de armadilha está espalhada em locais onde criaturas ameaçam o equilíbrio de seu ambiente natural. O Ranger deve rolar 2d10+Destreza+Armadilhas e o resultado define a qualidade da armadilha. Para que um oponente desarme a armadilha, deve fazer a mesma rolagem e superar o valor da qualidade da armadilha do Ranger. Se o personagem for atingido pela armadilha, então deve fazer uma rolagem de 2d10+Resistência e superar a Potência do veneno para evitar ser envenenado.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Armadilha Venenosa 1: O Veneno tem Potência 9 e causa 3 pontos de dano por turno até ser curado. Pode ter uma armadilha ativa.

Armadilha Venenosa 2: O Veneno tem Potência 12 e causa 4 pontos de dano por turno até ser curado. Pode ter até duas armadilhas ativas.

Armadilha Venenosa 3: O Veneno tem Potência 15 e causa 5 pontos de dano até ser curado. Pode ter até três armadilhas ativas.

CORTE HABILIDOSO

Requisitos: Ataque Surpresa 1 ou Armadilha Venenosa 1

Descrição: O Ranger é capaz de desferir um corte com extrema perícia e habilidade em uma parte específica da musculatura do oponente, causando uma paralisia corporal temporária.

Tipo: Corporal

Custo: 6 Estamina

Corte Habilidoso 1: Causa +3 de dano e o mesmo efeito da magia Paralisia 1.

Corte Habilidoso 2: Causa +4 de dano e o mesmo efeito da magia Paralisia 2.

Corte Habilidoso 3: Causa +5 de dano e o mesmo efeito da magia Paralisia 3.

COMBATE AVANÇADO

Requisitos: Corte Habilidoso 1

Descrição: O Ranger realiza um treinamento eficaz de combate e pode utilizar duas armas de uma mão em combate sem receber os redutores tradicionais para ataques múltiplos e custos de estamina adicionais.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Combate Avançado 1: O segundo ataque não sofre penalidades e recebe um bônus de +1 no acerto.

Combate Avançado 2: O segundo ataque não sofre penalidades e recebe um bônus de +2 no acerto.

Combate Avançado 3: O segundo ataque não sofre penalidades e recebe um bônus de +3 no acerto.

DETECTAR VENENO

Requisitos: Nenhum

Descrição: O Ranger é um especialista em venenos, ele conhece diversos tipos, a forma de tratamento e sabe identificá-los facilmente pelo olfato.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Detectar Veneno 1: Recebe +2 em um teste para identificar um tipo de veneno e seu tratamento.

Detectar Veneno 2: Recebe +3 em um teste para identificar um tipo de veneno e seu tratamento.

Detectar Veneno 3: O Ranger pode identificar automaticamente qualquer tipo de veneno existente (que possa ser identificado) e apresentar sua forma de tratamento em pouco tempo de estudo.

VINGANÇA HEREDITÁRIA

Requisitos: Detectar Veneno 1

Descrição: Sempre que o Ranger matar um Inimigo de raça cujo tenha escolhido na criação do personagem, ele recebe um ataque extra.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Vingança Hereditária 1: Recebe um ataque extra ao matar um inimigo de seu povo.

Vingança Hereditária 2: Recebe um ataque extra com bônus de +2 no acerto ao matar um inimigo de seu povo.

Vingança Hereditária 3: Recebe um ataque extra com bônus de +3 no acerto e +3 de dano ao matar um inimigo de seu povo.

AURA NATURAL

Requisitos: Vingança Hereditária 1

Descrição: O Ranger emite uma aura de proteção canalizada através de seu corpo que vem diretamente de seu ambiente natural. Se não estiver em seu ambiente natural a aura não é emitida. Cumulativo com outras auras, exceto auras naturais.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Aura Natural 1: Garante +2 em Proteção Mágica para si e aliados próximos.

Aura Natural 2: Garante +3 em Proteção Mágica para si e aliados próximos.

Aura Natural 3: Garante +4 em Proteção Mágica e +2 em Proteção para si e aliados próximos.

EVASÃO TÁTICA

Requisitos: Aura Natural 1

Descrição: O Ranger usa sua esperteza e agilidade para se evadir dos ataques apenas analisando o próximo passo do oponente, prevendo assim seus ataques.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Evasão Tática 1: Garante +1 na jogada de esquiva contra o oponente.

Evasão Tática 2: Garante +2 na jogada de esquiva contra o oponente.

Evasão Tática 3: Garante +3 na jogada de esquiva contra o oponente.

BÊNÇÃO DA NATUREZA

Requisitos: Evasão Tática 1

Descrição: A natureza tem uma ligação natural com o Ranger, com isso ela pode abençoá-lo para recuperar pontos de vida ou foco místico rapidamente.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Bênção da Natureza 1: Restaura 2 pontos de vida ou 2 pontos de foco místico instantaneamente.

Bênção da Natureza 2: Restaura 3 pontos de vida ou 3 pontos de foco místico instantaneamente.

Bênção da Natureza 3: Restaura 5 pontos de vida ou 4 pontos de foco místico instantaneamente.

SEM RASTROS

Requisitos: Bênção da Natureza 1

Descrição: O Ranger move-se em qualquer terreno sem deixar rastros, dificultando relativamente ser localizado por oponentes.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Sem Rastros 1: Dificulta ser rastreado em 3 pontos.

Sem Rastros 2: Dificulta ser rastreado em 4 pontos.

Sem Rastros 3: Dificulta ser rastreado em 5 pontos.

PRESENÇA INVISÍVEL

Requisitos: Sem Rastros 1

Descrição: O Ranger pode seguir ou observar alguém sem ser notado com extrema perícia, como se fosse invisível.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Presença Invisível 1: Dificulta ser percebido em 4 pontos.

Presença Invisível 2: Dificulta ser percebido em 5 pontos.

Presença Invisível 3: Dificulta ser percebido em 6 pontos.

Skills de Ladrão



Clique para [Voltar](#) a classe Ladrão

APRIMORAR CRÍTICO

Requisitos: Nenhum

Descrição: O Ladrão pode causar danos críticos com maior frequência e poder de dano contra seus oponentes.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Aprimorar Crítico 1: Resultados [10 + 9] também são considerados dano crítico.

Aprimorar Crítico 2: Resultados [9 + 9] também são considerados dano crítico.

Aprimorar Crítico 3: Resultados [10 + 9] e [9 + 9] também são considerados dano crítico e o dano crítico causado é +5.

ATAQUE HABILIDOSO

Requisitos: Aprimorar Crítico 1

Descrição: O Ladrão se concentra para realizar um ataque de extrema habilidade, visando tirar seu oponente de combate.

Tipo: Corporal

Custo: 3 Estamina

Ataque Habilidoso 1: Causa +3 de dano.

Ataque Habilidoso 2: Causa +4 de dano.

Ataque Habilidoso 3: Causa +5 de dano e imobiliza o oponente, fazendo-o perder o próximo turno.

GOLPE RÁPIDO

Requisitos: Aprimorar Crítico 1

Descrição: O Ladrão é extremamente ágil e pode ignorar o turno de ataque de um oponente para realizar mais um ataque contra ele neste turno.

Tipo: Corporal

Custo: 5 Estamina

Golpe Rápido 1: Ignora o turno de ataque de um oponente para atacá-lo.

Golpe Rápido 2: Ignora o turno de ataque de um oponente para atacá-lo com um bônus de +1 no acerto.

Golpe Rápido 3: Ignora o turno de ataque de um oponente para atacá-lo com um bônus de +2 no acerto e +2 no dano.

EMBOSCADA

Requisitos: Ataque Habilidade 1

Descrição: O Ladrão desaparece da frente do oponente e se aproxima sorrateiramente sem que ele perceba para desferir um golpe certo que nunca erra o alvo.

Tipo: Corporal / Automático

Custo: 6 Estamina

Emboscada 1: Causa +6 de dano.

Emboscada 2: Causa +8 de dano.

Emboscada 3: Causa +10 de dano.

INVESTIDA DUPLA

Requisitos: Golpe Rápido 1

Descrição: Técnica de combate onde o Ladrão salta para cima de seu oponente para lhe desferir dois ataques de uma só vez sem obter os redutores tradicionais para ataques múltiplos e custos adicionais de estamina.

Tipo: Corporal

Custo: 3 Estamina

Investida Dupla 1: O Redutor do segundo ataque é de -2.

Investida Dupla 2: O Redutor do segundo ataque é de -1.

Investida Dupla 3: O segundo ataque não possui redutores de acerto.

CONTRA-ATAQUE

Requisitos: Emboscada 1 ou Investida Dupla 1.

Descrição: Sempre que realiza um contra-ataque, o Ladrão recebe bônus contra seus oponentes e nenhum valor de proteção é reduzido caso ele falhe no contra-ataque.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Contra-Ataque 1: Recebe +2 de bônus no acerto de um contra-ataque.

Contra-Ataque 2: Recebe +3 de bônus no acerto de um contra-ataque.

Contra-Ataque 3: Recebe +4 de bônus no acerto de um contra-ataque e toda a proteção que o oponente possui é ignorada.

MAESTRIA EM ADAGAS

Requisitos: Contra-Ataque 1.

Descrição: O Ladrão vira mestre na utilização de adagas no combate, ele pode utilizar duas adagas sem receber os redutores tradicionais para ataques múltiplos e custos de estamina adicionais, além de receber bônus no acerto de seus ataques.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Maestria em Adagas 1: O segundo ataque não sofre penalidades e recebe um bônus de +1 no acerto.

Maestria em Adagas 2: O segundo ataque não sofre penalidades e recebe um bônus de +2 no acerto.

Maestria em Adagas 3: O segundo ataque não sofre penalidades e recebe um bônus de +3 no acerto.

ARREMESSO DE FACAS

Requisitos: Nenhum.

Descrição: O Ladrão sabe arremessar suas facas e punhais com precisão, mesmo com o alvo em movimento.

Tipo: À Distância

Custo: 2 Estamina

Arremesso de Facas 1: Garante +2 de dano.

Arremesso de Facas 2: Garante +3 de dano e +1 no teste de acerto.

Arremesso de Facas 3: Garante +4 de dano e +2 no teste de acerto.

FABRICAR VENENOS

Requisitos: Arremesso de Facas 1.

Descrição: Conhecedor das melhores técnicas de assassinato, o Ladrão sabe como produzir venenos de diferentes potências, porém, ele precisa comprar as plantas e ervas necessárias. Um oponente ferido por uma arma envenenada deve fazer um teste de 2d10+Resistência e obter um resultado maior que a potência do veneno para evitar ser envenenado ou sofrerá dano até ser curado ou até morrer. A dose de veneno que o Ladrão produz por dia é suficiente para aplicar em uma única arma. A validade do veneno na arma é de 2 dias.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Fabricar Venenos 1: Sabe produzir venenos básicos de Potência 9, que causam 2 de dano por turno. Os materiais para a fabricação do veneno custam 10 moedas de ouro.

Fabricar Venenos 2: Sabe produzir venenos médios de Potência 11, que causam 3 de dano por turno. Os materiais para a fabricação do veneno custam 20 moedas de ouro.

Fabricar Venenos 3: Sabe produzir venenos complexos de Potência 13, que causam 4 de dano por turno. Os materiais para a fabricação do veneno custam 30 moedas de ouro.

PERITO EM ARMADILHAS

Requisitos: Arremesso de Facas 1.

Descrição: O Ladrão possui um senso aguçado que o permite prever emboscadas e armadilhas a uma determinada distância, além disso, ele sabe armar e desarmar armadilhas com mais facilidade e perícia.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Perito em Armadilhas 1: Pode pressentir uma armadilha automaticamente a 2m de distância e ganha +1 em testes para perceber uma emboscada. Recebe +1 em testes para armar ou desarmar uma armadilha.

Perito em Armadilhas 2: Pode pressentir uma armadilha automaticamente a 5m de distância e ganha +2 em testes para perceber uma emboscada. Recebe +2 em testes para armar ou desarmar uma armadilha.

Perito em Armadilhas 3: Pode pressentir uma armadilha automaticamente a 10m de distância e ganha +3 em testes para perceber uma emboscada. Recebe +3 em testes para armar ou desarmar uma armadilha.

COMBATE TÁTICO

Requisitos: Fabricar Venenos 1.

Descrição: O Ladrão perde um turno analisando seu oponente e todos os seus pontos fracos. Feito isso, ele avisa a todos os seus aliados para que tenham vantagem sobre o oponente. O Ladrão só pode analisar o ponto fraco de um oponente por vez. Não é cumulativo com a skill “Olhar do Caçador” de Ranger.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Combate Tático 1: As rolagens de acerto do grupo contra o oponente são de +1.

Combate Tático 2: As rolagens de acerto do grupo contra o oponente são de +2.

Combate Tático 3: As rolagens de acerto do grupo contra o oponente são de +3.

SAGACIDADE

Requisitos: Perito em Armadilhas 1.

Descrição: Por sua alta sagacidade, sempre que o Ladrão falha em um teste, ele ganha o direito de tentar realizá-lo mais uma vez.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Sagacidade 1: Pode refazer testes de perícia.

Sagacidade 2: Pode refazer testes de perícia com bônus de +1 na jogada.

Sagacidade 3: Pode refazer testes de perícia e de combate com bônus de +2 na jogada.

BOMBA CEGANTE

Requisitos: Combate Tático 1 ou Sagacidade 1.

Descrição: O Ladrão sabe preparar bombas capazes de cegar seus oponentes que falharem em um teste de 2d10+Resistência contra a Potência da bomba. O efeito dura alguns turnos de acordo com o level da skill e causa redutores no acerto dos ataques e na esquiva dos adversários.

Tipo: Suporte

Custo: 3

Bomba Cegante 1: Atinge todos num raio de 3m de diâmetro com 8 de Potência. Causa redutores de -1 no ataque e na esquiva do alvo e dura 2 turnos.

Bomba Cegante 2: Atinge todos num raio de 8m de diâmetro com 10 de Potência. Causa redutores de -2 no ataque e na esquiva do alvo e dura 3 turnos.

Bomba Cegante 3: Atinge todos num raio de 13m de diâmetro com 12 de Potência. Causa redutores de -3 no ataque e na esquiva do alvo e dura 4 turnos.

APRIMORAR EVASÃO

Requisitos: Bomba Cegante 1.

Descrição: O Ladrão consegue aumentar o nível de agilidade do seu corpo momentaneamente e aprimorar suas jogadas evasivas para evitar ser atingido pelos oponentes.

Tipo: Suporte / Reação

Custo: 4 Estamina

Aprimorar Evasão 1: Garante +2 na jogada de esquiva contra o oponente este turno.

Aprimorar Evasão 2: Garante +3 na jogada de esquiva contra o oponente este turno.

Aprimorar Evasão 3: Garante +4 na jogada de esquiva contra o oponente este turno.

CAMUFLAR NA SOMBRA

Requisitos: Nenhum.

Descrição: O Ladrão usa as sombras para se esconder, ficando parcialmente invisível enquanto permanecer parado, na espreita pela escuridão a fim de atacar seus oponentes de surpresa.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Camuflar na Sombra 1: O teste de percepção do oponente é com redutor de -2 para perceber o Ladrão.

Camuflar na Sombra 2: O teste de percepção do oponente é com redutor de -3 para perceber o Ladrão.

Camuflar na Sombra 3: O teste de percepção do oponente é com redutor de -4 para perceber o Ladrão.

ATAQUE INVISÍVEL

Requisitos: Camuflar na Sombra 1.

Descrição: O Ladrão sabe atacar silenciosamente a certa distância (arremessando uma faca, punhal, efetuando um disparo de besta de mão, atirando dardos envenenados ou mesmo dispositivos camuflados nas suas vestimentas) sem que ninguém no local perceba (exceto outros ladrões ou quem passar num teste de Percepção+Observar com dificuldade 18), mesmo sendo observado.

Tipo: À Distância

Custo: 4 Estamina

Ataque Invisível 1: Causa +4 de dano.

Ataque Invisível 2: Causa +5 de dano.

Ataque Invisível 3: Causa +6 de dano.

ARROMBAMENTO

Requisitos: Camuflar na Sombra 1.

Descrição: Quando se trata de um bom ladino, não existem portas ou baús que não podem ser abertos. O Ladrão sabe técnicas especiais de arrombamento e não precisa utilizar Kits de Ladrão nem ferramentas para arrombar fechaduras de portas e baús.

Tipo: Suporte

Custo: 2 Estamina

Arrombamento 1: Garante +2 no teste de arrombamento de fechaduras comuns.

Arrombamento 2: Garante +2 no teste de arrombamento de fechaduras comuns e complexas.

Arrombamento 3: Garante +3 no teste de arrombamento de qualquer tipo de fechadura.

INFILTRAÇÃO SORRATEIRA

Requisitos: Ataque Invisível 1.

Descrição: O Ladrão sabe escalar superfícies para se infiltrar em locais perigosos sem precisar de nenhum equipamento para isso.

Tipo: Suporte

Custo: 2 Estamina

Infiltração Sorrateira 1: Garante +2 no teste de Escalar.

Infiltração Sorrateira 2: Garante +2 no teste de Escalar e os oponentes tem -1 para perceber a ação.

Infiltração Sorrateira 3: Garante +3 no teste de Escalar e os oponentes tem -2 para perceber a ação.

SUMIR NAS SOMBRAS

Requisitos: Arrombamento 1.

Descrição: O Ladrão usa as sombras para se locomover silenciosamente na espreita da escuridão como se estivesse invisível a fim de perseguir seus oponentes, atacar de surpresa ou desaparecer do mapa se for necessário.

Tipo: Suporte

Custo: 5 Estamina

Sumir nas Sombras 1: Possui o mesmo efeito da magia Invisibilidade 1 enquanto o Ladrão estiver espreitando pelas sombras.

Sumir nas Sombras 2: Possui o mesmo efeito da magia Invisibilidade 2 enquanto o Ladrão estiver espreitando pelas sombras.

Sumir nas Sombras 3: Possui o mesmo efeito da magia Invisibilidade 3 enquanto o Ladrão estiver espreitando pelas sombras.

TRAPAÇA

Requisitos: Infiltração Sorrateira 1 ou Sumir nas Sombras 1.

Descrição: O Ladrão usa de suas artimanhas para trapacear em combate e fazer com que seus oponentes tenham redutores.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Estamina

Trapaça 1: Joga areia nos olhos do oponente, reduz as chances de acerto em -2 pontos por 2 turnos.

Trapaça 2: Joga uma bomba que ao explodir causa extrema irritação aos olhos, reduz as chances de acerto em -3 pontos por 3 turnos.

Trapaça 3: Joga uma bomba que ao explodir causa 8 pontos de dano em todos no raio de 5 metros e

deixa os oponentes atordoados, reduz as chances de acerto em -4 pontos por 4 turnos.

MESTRE EM FURTOS

Requisitos: Trapaça 1.

Descrição: O Ladrão se torna mestre nas artes ladinas de pequenos furtos, o famoso “mão leve” é capaz de furtar carteiras com extrema eficácia sem ser percebido.

Tipo: Suporte

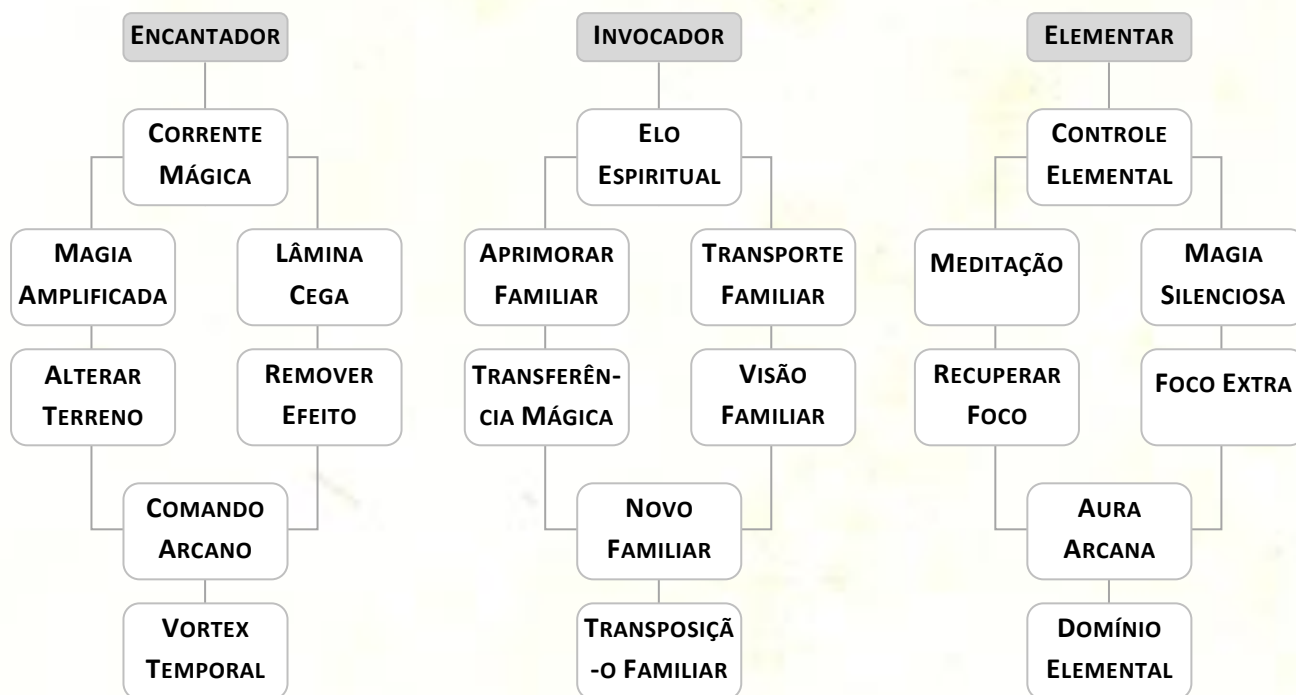
Custo: 3 Estamina

Mestre em Furtos 1: Ganha +2 em Bater Carteiras para realizar um furto.

Mestre em Furtos 2: Ganha +3 em Bater Carteiras para realizar um furto.

Mestre em Furtos 3: Pode furtar o alvo automaticamente sem precisar rolar nada, com 100% de chance de sucesso, exceto se o alvo estiver segurando o item a ser roubado, neste caso ele poderá fazer um teste de reflexos contra a destreza do Ladrão. A cada turno o Ladrão é capaz de subtrair um item do adversário, mas deve perder o turno para isso.

Skills de Mago



Clique para [\(Voltar\)](#) a classe Mago

CORRENTE MÁGICA

Requisitos: Nenhum

Descrição: O Mago conjura uma espécie de corrente envolta por magia que imobiliza o oponente temporariamente.

Tipo: Suporte

Custo: 2 Foco Místico

Corrente Mágica 1: Prende uma das mãos do oponente, ataques realizados por ele neste turno terão um redutor de -1 ponto. Impede o oponente de utilizar arma de duas mãos por um turno.

Corrente Mágica 2: Prende as duas mãos do oponente, o impossibilita de atacar este turno.

Corrente Mágica 3: Prende as mãos e os pés do oponente, o impossibilita de atacar e de se esquivar este turno.

MAGIA AMPLIFICADA

Requisitos: Corrente Mágica 1

Descrição: As magias de efeito se tornam mais eficazes e difíceis de evitar.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Magia Amplificada 1: O alvo recebe um redutor de -1 para evitar suas magias de efeito.

Magia Amplificada 2: O alvo recebe um redutor de -2 para evitar suas magias de efeito e -1 para esquivar de suas magias de ataque.

Magia Amplificada 3: O alvo recebe um redutor de -2 para evitar suas magias de efeito e -2 para esquivar de suas magias de ataque.

LÂMINA CEGA

Requisitos: Corrente Mágica 1

Descrição: O Mago joga um encantamento negativo sobre a lâmina da arma do oponente, com isso ela perde o fio e consequentemente o dano que pode causar é reduzido.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Foco Místico

Lâmina Cega 1: Reduz o dano da arma do oponente em 2 pontos por 2 turnos.

Lâmina Cega 2: Reduz o dano da arma do oponente em 3 pontos por 2 turnos.

Lâmina Cega 3: Reduz o dano da arma do oponente em 4 pontos por 2 turnos.

ALTERAR TERRENO

Requisitos: Magia Amplificada 1

Descrição: O Mago é capaz de, ao toque, modificar o terreno conforme sua vontade, como solidificar um lago ou transformar um campo sólido em terreno líquido.

Tipo: Suporte

Custo: 4 Foco Místico

Alterar Terreno 1: Pode tornar sólido um terreno de 5m de diâmetro.

Alterar Terreno 2: Pode tornar sólido ou líquido um terreno de 10m de diâmetro.

Alterar Terreno 3: Pode tornar sólido ou líquido um terreno de 20m de diâmetro.

REMOVER EFEITO

Requisitos: Lâmina Cega 1

Descrição: O Mago pode remover efeitos negativos de si próprio ou de aliados através do toque.

Tipo: Suporte

Custo: 4 Foco Místico

Remover Efeito 1: Remove efeitos negativos de magias ou skills de level 1.

Remover Efeito 2: Remove efeitos negativos de magias ou skills de level 2.

Remover Efeito 3: Remove efeitos negativos de magias ou skills de level 3.

COMANDO ARCANO

Requisitos: Alterar Terreno 1 ou Remover Efeito 1

Descrição: O Mago obriga seus oponentes a realizarem seus ataques utilizando outro atributo ao invés do original.

Tipo: Suporte

Custo: 4 Foco Místico

Comando Arcano 1: Obriga o alvo a realizar seus ataques com o atributo Raciocínio por 2 turnos.

Comando Arcano 2: Obriga o alvo a realizar seus ataques com o atributo Raciocínio ou Força (o que for menor) por 2 turnos.

Comando Arcano 3: Obriga o alvo a realizar seus ataques com qualquer atributo ativo que o Mago escolher por 2 turnos.

VORTEX TEMPORAL

Requisitos: Comando Arcano 1

Descrição: O Mago cria uma fenda espiral do espaço-tempo que pode banir imediatamente um

oponente para outro plano por período determinado. Não é possível evitar o Vortex, a não ser que o MJ diga o contrário.

Tipo: Suporte

Custo: 4 Foco Místico

Vortex Temporal 1: Pode banir o alvo por 2 turnos ou 5 minutos fora de combate.

Vortex Temporal 2: Pode banir o alvo por 3 turnos ou 10 minutos fora de combate.

Vortex Temporal 3: Pode banir o alvo por 4 turnos ou 15 minutos fora de combate.

ELO ESPIRITUAL

Requisitos: Nenhum

Descrição: O Mago e o Familiar possuem um Elo muito forte, podendo transmitir mentalmente um para o outro, noções de distância e direção de onde estão e outras vantagens.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Elo Espiritual 1: Concentrando-se durante um turno, o mestre ou o familiar pode saber exatamente onde o outro está.

Elo Espiritual 2: Além de poder saber onde o outro está através da concentração, familiar e mestre podem se comunicar mentalmente como se conversassem numa linguagem própria, independente da língua falada. Caso não tenha, o familiar adquire inteligência o bastante para "falar" como uma pessoa.

Elo Espiritual 3: Além das vantagens do Elo Espiritual 1 e 2, o mestre é capaz de se comunicar com outras criaturas da mesma espécie ou tipo do familiar, embora a inteligência das criaturas possa afetar a comunicação.

APRIMORAR FAMILIAR

Requisitos: Elo Espiritual 1

Descrição: O Familiar fica mais forte, resistente e pode desferir mais dano em combate.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Aprimorar Familiar 1: Recebe +1 em Resistência e causa +2 de dano em combate.

Aprimorar Familiar 2: Recebe +1 em Resistência e causa +3 de dano em combate.

Aprimorar Familiar 3: Recebe +2 em Resistência e causa +4 de dano em combate.

TRANSPORTE FAMILIAR

Requisitos: Elo Espiritual 1

Descrição: O Mago é capaz de ir até seu Familiar magicamente através de teletransporte ou trazê-lo até si da mesma forma. Depois de utilizada, a mesma habilidade só pode ser usada novamente após uma hora.

Tipo: Suporte

Custo: 2 Foco Místico

Transporte Familiar 1: Pode trazer o familiar até si, desde que o esteja vendo.

Transporte Familiar 2: Pode trazer o familiar até si ou ir até o familiar, desde que o esteja vendo.

Transporte Familiar 3: Pode trazer ou ir até o familiar mesmo que não o esteja vendo, a uma distância máxima de 40 metros.

TRANSFERÊNCIA MÁGICA

Requisitos: Aprimorar Familiar 1

Descrição: O Mago usa o Foco Místico de seu familiar como se fosse uma reserva.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Transferência Mágica 1: Pode usar 25% do foco do familiar como se fosse uma reserva própria.

Transferência Mágica 2: Pode usar metade do foco do familiar como se fosse uma reserva própria.

Transferência Mágica 3: Pode usar todo o foco do familiar como se fosse uma reserva própria.

VISÃO FAMILIAR

Requisitos: Transporte Familiar 1

Descrição: O Mago pode assumir a visão do familiar como se fosse a sua própria visão, mas enquanto isso seu corpo permanece parado e vulnerável. Qualquer ataque desferido contra o Mago neste estado é considerado como um ataque a um alvo indefeso.

Tipo: Suporte

Custo: 2 Foco Místico

Visão Familiar 1: Pode assumir a visão do familiar por poucos segundos, mas para isso precisa ter contato visual com ele.

Visão Familiar 2: Pode assumir a visão do familiar por poucos minutos, mas para isso precisa ter contato visual com ele.

Visão Familiar 3: Pode assumir a visão do familiar por quanto tempo desejar sem precisar ter contato visual com ele.

NOVO FAMILIAR

Requisitos: Transferência Mágica 1 ou Visão Familiar 1

Descrição: Caso seu familiar morra, o Mago pode invocar outro familiar, porém nunca pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo.

Tipo: Suporte

Custo: 6 Foco Místico

Novo Familiar 1: Pode invocar um familiar da mesma espécie.

Novo Familiar 2: Pode invocar um familiar da mesma espécie com +3 pontos de atributo extras para gastar.

Novo Familiar 3: Pode invocar um familiar de outra espécie com +4 pontos de atributo extras para gastar.

TRANSPOSIÇÃO FAMILIAR

Requisitos: Novo Familiar 1

Descrição: Permite trocar de lugar com seu familiar, onde o familiar irá ser teletransportado para a posição do conjurador e o conjurador para a posição do familiar. Para que funcione, o Mago precisa ver o seu familiar. É possível que esta habilidade seja usada para evitar que o familiar receba o dano de alguém ou vice-versa.

Tipo: Suporte / Reação

Custo: 4 Foco Místico

Transposição Familiar 1: Troca de lugar com o familiar em uma distância de até 5 metros.

Transposição Familiar 2: Troca de lugar com o familiar em uma distância de até 10 metros.

Transposição Familiar 3: Troca de lugar com o familiar em uma distância de até 20 metros.

CONTROLE ELEMENTAL

Requisitos: Nenhum

Descrição: O Mago possui maior controle do elemento no qual é apto (aquele em que escolheu ter afinidade na criação do personagem), consumindo menos Foco Místico nas conjurações.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Controle Elemental 1: Uma vez por dia pode usar uma magia do seu elemento sem gastar Foco Místico.

Controle Elemental 2: Duas vezes por dia pode usar uma magia do seu elemento sem gastar Foco Místico.

Controle Elemental 3: Três vezes por dia pode usar uma magia do seu elemento sem gastar Foco Místico.

MEDITAÇÃO

Requisitos: Controle Elemental 1

Descrição: O Mago pode meditar para recuperar seu Foco Místico mais rapidamente. Para meditar, o Mago não pode estar em combate e precisa de concentração e silêncio.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Meditação 1: Recupera todo o Foco em três horas.

Meditação 2: Recupera todo o Foco em duas horas.

Meditação 3: Recupera todo o Foco em uma hora.

MAGIA SILENCIOSA

Requisitos: Controle Elemental 1

Descrição: Permite lançar magias sem precisar pronunciar palavras.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Magia Silenciosa 1: O Mago pode conjurar magias através de gestos de seus dedos.

Magia Silenciosa 2: O Mago pode conjurar magias através de gestos de seus dedos ou piscando os olhos (caso suas mãos estejam impossibilitadas).

Magia Silenciosa 3: O Mago pode conjurar magias através de gestos de seus dedos, piscando os olhos ou movimentando seu nariz.

RECUPERAR FOCO

Requisitos: Meditação 1

Descrição: O Mago pode absorver Foco Místico da natureza a sua volta para usar a seu favor instantaneamente sem precisar gastar nada.

Tipo: Suporte

Custo: 0

Recuperar Foco 1: Absorve 5 pontos de Foco Místico da Natureza. Só pode ser usado outra vez após 3 turnos.

Recuperar Foco 2: Absorve 5 pontos de Foco Místico da Natureza. Só pode ser usado outra vez após 2 turnos.

Recuperar Foco 3: Absorve 5 pontos de Foco Místico da Natureza. Só pode ser usado outra vez após 1 turno.

FOCO EXTRA

Requisitos: Magia Silenciosa 1

Descrição: O Mago recebe um “boost” extra de Foco Místico.

Tipo: Passivo

Custo: 3 Estamina

Foco Extra 1: Garante +3 pontos.

Foco Extra 2: Garante +5 pontos.

Foco Extra 3: Garante +7 pontos.

AURA ARCANA

Requisitos: Recuperar Foco 1 ou Foco Extra 1

Descrição: O Mago possui uma aura invisível que garante a si próprio e a aliados próximos maior proteção mágica.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Aura Arcana 1: Garante +3 em Proteção Mágica.

Aura Arcana 2: Garante +5 em Proteção Mágica.

Aura Arcana 3: Garante +7 em Proteção Mágica.

DOMÍNIO ELEMENTAL

Requisitos: Aura Arcana 1

Descrição: O Mago se torna um mestre do elemento no qual é apto (aquele em que escolheu na criação do personagem).

Tipo: Passivo

Custo: 0

Domínio Elemental 1: Pode utilizar magias do elemento sem gastar Foco Místico.

Domínio Elemental 2: Pode utilizar magias do elemento sem gastar Foco Místico e magias do elemento causam +3 de dano.

Domínio Elemental 3: Pode utilizar magias do elemento sem gastar Foco Místico, magias do elemento causam +3 de dano e todas as magias do elemento aumentam 1 nível.

Skills de Clérigo



Clique para [Voltar](#) a classe Clérigo

ORAÇÃO BENIGNA

Requisitos: Conduta do personagem Bom

Descrição: O Clérigo perde um turno para orar a sua divindade, rogando-lhe que abençoe seus aliados (não é válido para si próprio).

Tipo: Suporte

Custo: 2 Foco Místico

Oração Benigna 1: Pode orar uma vez por dia para garantir +1 nas jogadas e testes de aliados e causar -1 nas jogadas de todos os oponentes por 2 turnos.

Oração Benigna 2: Pode orar duas vezes por dia para garantir +1 nas jogadas e testes de aliados e causar -1 nas jogadas de todos os oponentes por 3 turnos.

Oração Benigna 3: Pode orar três vezes por dia para garantir +2 nas jogadas e testes de aliados e causar -1 nas jogadas de todos os oponentes por 3 turnos.

BÊNÇÃO

Requisitos: Oração Benigna 1

Descrição: O Clérigo abençoa o alvo, garantindo maior poder de dano em combate.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Foco Místico

Bênção 1: Garante +2 pontos de dano por 1 turno.

Bênção 2: Garante +3 pontos de dano por 2 turnos.

Bênção 3: Garante +4 pontos de dano por 3 turnos.

VONTADE DIVINA

Requisitos: Oração Benigna 1

Descrição: O Clérigo possui a vontade dos deuses, com isso sempre que ele mata uma criatura das trevas recebe um ataque extra.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Vontade Divina 1: Recebe um ataque extra ao matar uma criatura das trevas.

Vontade Divina 2: Recebe um ataque extra com bônus de +2 no acerto ao matar uma criatura das trevas.

Vontade Divina 3: Recebe um ataque extra com bônus de +4 no acerto ao matar uma criatura das trevas.

ARMA SAGRADA

Requisitos: Bênção 1

Descrição: O Clérigo tem a obrigação de orar uma vez por dia para este propósito, que é ter sua arma sacramentada contra criaturas das trevas. Se o Clérigo deixar de orar algum dia então ele só pode voltar a este propósito depois de 1d10 dias. Não é cumulativo com a Skill Bênção.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Arma Sagrada 1: Garante +4 de dano contra criaturas das trevas.

Arma Sagrada 2: Garante +5 de dano contra criaturas das trevas.

Arma Sagrada 3: Garante +6 de dano contra criaturas das trevas.

PENITÊNCIA

Requisitos: Vontade Divina 1

Descrição: O Clérigo realiza um poderoso ataque para punir seres malignos como Zumbis, Esqueletos e outros tipos de mortos-vivos e criaturas das trevas. A penitência só pode ser usada contra criaturas das trevas.

Tipo: Corporal

Custo: 6 Estamina

Penitência 1: Garante +1d10 de dano neste ataque.

Penitência 2: Garante +1d10+2 de dano neste ataque.

Penitência 3: Garante +1d10+4 de dano neste ataque.

PURIFICAÇÃO DA ALMA

Requisitos: Arma Sagrada 1 ou Penitência 1

Descrição: O Clérigo é capaz de reverter alguns efeitos causados por criaturas das trevas (somente este tipo de criatura).

Tipo: Suporte

Custo: 3 Foco Místico

Purificação da Alma 1: Pode reverter efeitos de envenenamento causados por criaturas das trevas.

Purificação da Alma 2: Pode reverter efeitos de envenenamento e medo causados por criaturas das trevas.

Purificação da Alma 3: Pode reverter efeitos de envenenamento, medo e transformação em morto-vivo causados por criaturas das trevas.

AUXÍLIO DIVINO

Requisitos: Purificação da Alma 1

Descrição: O Clérigo realiza um ataque com o auxílio de sua divindade para causar dano em todas criaturas malignas que estiverem no raio de distância como Zumbis, Esqueletos e outros tipos de mortos-vivos e criaturas das trevas. O Clérigo deve fazer apenas uma rolagem de ataque, todas as criaturas malignas que tentarem evitar o auxílio divino devem realizar uma rolagem contra esta.

Tipo: Corporal

Custo: 8 Estamina

Auxílio Divino 1: Causa +1d10 de dano em todas as criaturas malignas que estejam em volta do Clérigo em até 5 metros.

Auxílio Divino 2: Causa +1d10+3 de dano em todas as criaturas malignas que estejam em volta do Clérigo em até 10 metros.

Auxílio Divino 3: Causa +1d10+6 de dano em todas as criaturas malignas que estejam em volta do Clérigo em até 15 metros.

ORAÇÃO MALÉVOLA

Requisitos: Conduta do personagem Mal

Descrição: O Clérigo perde um turno para orar a sua divindade, rogando-lhe que abençoe seus mortos-vivos.

Tipo: Suporte

Custo: 2 Foco Místico

Oração Malévola 1: Garante +1 nas jogadas de acerto de todos os mortos-vivos sob controle do clérigo por 2 turnos.

Oração Malévola 2: Garante +2 nas jogadas de acerto de todos os mortos-vivos sob controle do clérigo por 2 turnos.

Oração Malévola 3: Garante +2 nas jogadas de acerto de todos os mortos-vivos sob controle do clérigo e reduz as jogadas de quaisquer outros

mortos-vivos em uma área de 20 metros em -2 pontos por 3 turnos.

OCULTAR AURA

Requisitos: Oração Malévola 1

Descrição: O Clérigo é capaz de esconder sua aura, evitando que outras pessoas consigam decifrá-la através de magias como Discernir Mentiras e Leitura de Aura.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Foco Místico

Ocultar Aura 1: Oculta sua aura por 10 minutos.

Ocultar Aura 2: Oculta sua aura por uma hora.

Ocultar Aura 3: Oculta sua aura automaticamente sempre que alguém tentar visualizá-la.

PRESENÇA ESTAGNANTE

Requisitos: Oração Malévola 1

Descrição: O Clérigo é capaz de impedir que mortos-vivos se movam através da força espiritual causada por sua presença.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Presença Estagnante 1: Impede mortos-vivos fora de seu controle de se moverem em um raio de 5 metros por até 3 turnos ou serem atacados.

Presença Estagnante 2: Impede mortos-vivos fora de seu controle de se moverem em um raio de 10 metros por até 6 turnos ou serem atacados.

Presença Estagnante 3: Impede mortos-vivos fora de seu controle de se moverem em um raio de 15 metros por até 10 turnos (ou 10 minutos) ou serem atacados

FORTALECER MORTO-VIVO

Requisitos: Ocultar Aura 1

Descrição: O Clérigo aumenta o dano dos mortos-vivos sob seu controle, garantindo maior dano causado em combate.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Foco Místico

Fortalecer Morto-Vivo 1: Garante +3 pontos de dano por 2 turnos.

Fortalecer Morto-Vivo 2: Garante +4 pontos de dano por 2 turnos.

Fortalecer Morto-Vivo 3: Garante +5 pontos de dano por 2 turnos.

AURA DE DESESPERO

Requisitos: Presença Estagnante 1

Descrição: O Clérigo emite uma aura que afeta todos os seus oponentes dentro de um raio de 10 metros, causando desespero, resultando em incerteza na precisão de seus ataques. Toda vez que o oponente for realizar um ataque, ele deve realizar um teste de Vontade+Sentir Motivação contra dificuldade 12+Nível da Aura de Desespero, caso falhe sofrerá os efeitos da aura durante este ataque.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Aura de Desespero 1: O oponente entra em pânico durante este turno e fica sem ação.

Aura de Desespero 2: O oponente perde a vontade de lutar por 2 turnos, todos os ataques desferidos contra ele tem chances de acerto aumentadas em +3 pontos.

Aura de Desespero 3: O oponente entra em desespero completo, como se estivesse louco ele

perde totalmente a sua sanidade e começa a atacar seus companheiros por 2 turnos.

AURA DE DECADÊNCIA

Requisitos: Fortalecer Morto-Vivo 1 ou Aura de Desespero 1

Descrição: O Clérigo emite uma aura que beneficia todos os Mortos-Vivos sob seu controle dentro de um raio de 10 metros.

Tipo: Passivo

Custo: 0

Aura de Decadência 1: Garante +5 pontos de vida e +2 em Proteção para todos os mortos-vivos dentro da área.

Aura de Decadência 2: Garante +8 pontos de vida e +3 em Proteção para todos os mortos-vivos dentro da área.

Aura de Decadência 3: Garante +12 pontos de vida e +4 em Proteção para todos os mortos-vivos dentro da área.

ENCANTAMENTO FINAL

Requisitos: Aura de Decadência 1

Descrição: O Clérigo é capaz de aprimorar seus mortos-vivos para que estes possam usar habilidades com o mesmo efeito de magias do tipo Medo, Paralisia, etc.

Tipo: Suporte

Custo: 5 Foco Místico

Encantamento Final 1: Pode encantar um morto-vivo para que este consiga utilizar o mesmo efeito da magia Medo 2.

Encantamento Final 2: Pode encantar um morto-vivo para que este consiga utilizar o mesmo efeito das magias Medo 2 e Paralisia 1.

Encantamento Final 3: Pode encantar um morto-vivo para que este consiga utilizar o mesmo efeito das magias Medo 2, Paralisia 1 e Drenar Energia 2.

DISCERNIR MENTIRAS

Requisitos: Nenhum

Descrição: Permite saber se alguém está dizendo a verdade, exceto se ela estiver sob efeito de alguma magia que impeça o clérigo de visualizar sua aura, caso a pessoa esteja mentindo, o Clérigo irá ver uma aura vermelha em torno dela, caso contrário a aura vista será de cor azul.

Tipo: Suporte

Custo: 3 Foco Místico

Discernir Mentiras 1: Permite saber se uma pessoa está mentindo.

Discernir Mentiras 2: Permite saber se até dois alvos estão mentindo.

Discernir Mentiras 3: Permite saber se todos os alvos dentro de um raio de 5 metros estão mentindo.

AUMENTAR AGILIDADE

Requisitos: Discernir Mentiras 1

Descrição: O Clérigo pode aumentar temporariamente a Agilidade de alguém. Esta habilidade não consome o turno.

Tipo: Suporte

Custo: 4 Foco Místico

Aumentar Agilidade 1: Aumenta a Agilidade do alvo em 1 ponto por 2 turnos.

Aumentar Agilidade 2: Aumenta a Agilidade do alvo em 2 pontos por 2 turnos.

Aumentar Agilidade 3: Aumenta a Agilidade do alvo em 3 pontos por 2 turnos.

AUMENTAR HABILIDADE

Requisitos: Discernir Mentiras 1

Descrição: O Clérigo pode aumentar a Habilidade de alguém. Esta habilidade não consome o turno.

Tipo: Suporte

Custo: 4 Foco Místico

Aumentar Habilidade 1: Aumenta a Habilidade do alvo em 1 ponto por 2 turnos.

Aumentar Habilidade 2: Aumenta a Habilidade do alvo em 2 pontos por 2 turnos.

Aumentar Habilidade 3: Aumenta a Habilidade do alvo em 3 pontos por 2 turnos.

AUMENTAR PROTEÇÃO

Requisitos: Aumentar Agilidade 1

Descrição: O Clérigo pode aumentar a Proteção de alguém. Esta habilidade não consome o turno.

Tipo: Suporte

Custo: 2 Foco Místico

Aumentar Proteção 1: Aumenta a Proteção do alvo em 2 pontos por 2 turnos.

Aumentar Proteção 2: Aumenta a Proteção do alvo em 3 pontos por 2 turnos.

Aumentar Proteção 3: Aumenta a Proteção do alvo em 4 pontos por 2 turnos.

ESCUDO DA FÉ

Requisitos: Aumentar Habilidade 1

Descrição: O escudo do Clérigo fica mais poderoso por causa da sua fé e garante defesa extra contra seus oponentes.

Tipo: Defensivo

Custo: 3 Estamina

Escudo da Fé 1: Recebe 2 pontos de bônus para a rolagem de defesa neste ataque.

Escudo da Fé 2: Recebe 3 pontos de bônus para a rolagem de defesa neste ataque.

Escudo da Fé 3: Recebe 4 pontos de bônus para a rolagem de defesa neste ataque.

VIGOR DO TOURO

Requisitos: Aumentar Proteção 1 ou Escudo da Fé 1

Descrição: O Clérigo pode aumentar o vigor físico de alguém, concedendo pontos de vida extra além do limite máximo, como se fosse uma reserva ativa. Os pontos de vida concedidos pelo Clérigo não são regenerados, eles somam com os pontos de vida atuais do personagem sem alterar o limite máximo, apenas os pontos de vida atuais. Dura até o personagem receber a parcela de dano completa ou caso não, no máximo 15 minutos.

Exemplo: Se o personagem que tem 10 pontos de vida atuais e 10 pontos de vida máximos for abençoado com o Vigor do Touro 1, ele ficará com 15 pontos de vida, se ele não receber dano algum dentro de 15 minutos voltará aos 10 pontos de vida que tinha anteriormente. Esta Skill não serve para curar o alvo, e sim aumentar temporariamente seu vigor físico.

Tipo: Suporte

Custo: 5 Foco Místico

Vigor do Touro 1: Aumenta os pontos de vida do personagem em +5.

Vigor do Touro 2: Aumenta os pontos de vida do personagem em +10.

Vigor do Touro 3: Aumenta os pontos de vida do personagem em +15.

BÊNÇÃO EM MASSA

Requisitos: Vigor do Touro 1

Descrição: O Clérigo abençoa a todos os aliados dentro do raio de distância, garantindo maior dano causado em combate. Obs: os bônus não funcionam no próprio clérigo e não são cumulativos com outras magias de bênção.

Tipo: Suporte

Custo: 7 Foco Místico

Bênção em Massa 1: Garante +5 pontos de dano por 3 turnos.

Bênção em Massa 2: Garante +6 pontos de dano por 3 turnos.

Bênção em Massa 3: Garante +7 pontos de dano por 3 turnos.

Capítulo 5: Regras do Jogo

5.1 - As regras

As regras de um sistema de RPG servem para tornar o jogo possível, mas como assim? Vamos parar e pensar um pouco, suponha que o MJ começa a narrar a seguinte cena:

“Aos poucos a luz do sol que ilumina o início da caverna vai desaparecendo, conforme vocês adentram à penumbra o silêncio é quebrado pelo som de gotas tocando poças de água que ecoa pelo túnel, em um instante uma luz cintilante abre a visão a frente, o Guerreiro do grupo tomava frente erguendo a tocha que portava na mão esquerda e posicionava o escudo que estava na mão direita, dando um leve suspiro imaginando que o perigo poderia estar logo à frente. A caminhada fica cada vez mais tensa, e repentinamente dardos são disparados através de dispositivos instalados como armadilhas na direção de vocês”

- O que vocês fazem? - Diz o mestre.

- Eu me jogo no chão para tentar desviar – Diz o jogador 1.

- Eu me abaixo e coloco meu escudo na frente – Diz o jogador 2.

- Vou usar meu escudo arcano para me proteger – Diz o jogador 3.

Repare que os jogadores escolheram suas ações para tentar se livrar dos dardos, mas como o MJ irá saber se os jogadores foram bem-sucedidos nas ações? É por esse motivo que existem as regras, neste caso o MJ iria pedir que eles rolassem os dados para testar a agilidade (esquiva), a constituição (defesa) e algo relacionado a magia do escudo arcano. Neste capítulo você irá encontrar várias explicações detalhadas das regras básicas do jogo, que irão lhe auxiliar para que seus jogos sejam bem

divertidos e aproveitados. Não se esqueça, se você é o MJ, então você tem a total liberdade de alterar quaisquer regras que desejar, a fim de tornar a aventura mais interessante conforme suas necessidades e as de seus jogadores.

Apesar das regras de testes já terem sido abordadas ([aqui](#)), daremos mais uma breve explicação caso você ainda não tenha absorvido a mecânica dos testes. Não se esqueça de que todas as rolagens do jogo são feitas somente com dados de 10 faces (d10).

Como já foi dito inúmeras vezes, o jogador será testado, o MJ irá identificar o atributo a ser testado de acordo com a situação em que o jogador está, por exemplo: Se eu quero **saltar** de um lado para outro de um buraco bem grande então o MJ irá definir uma dificuldade para o teste e testar minha **agilidade**, e se eu tiver a perícia **acrobacias** (que envolve salto e corrida) então eu vou somar ela na minha jogada. Suponhamos que ele tenha imposto a dificuldade para 10, então eu vou jogar **21d10+Agilidade+Acrobacias** e esse resultado deverá ser maior ou igual a 10 para que eu consiga saltar para o outro lado do buraco em segurança. Se eu quiser derrubar uma porta com minha força bruta, o MJ irá definir uma dificuldade para isso dependendo da espessura da porta, material e etc, após isso irá testar minha **força**. Suponhamos que ele tenha imposto a dificuldade para 18, então eu vou jogar **2d10+Força** e esse resultado deve ser maior ou igual a 18 para que eu consiga derrubar esta porta.

Alguns outros exemplos

Quero andar em silêncio: MJ define bônus e redutores do teste com cautela, pois pode haver folhas e galhos que podem “estalar” ou fazer barulho e denunciar minha posição. Irei jogar **2d10+Habilidade+Furtividade** precisando tirar mais que o oponente, que irá jogar **2d10+Percepção+Ouvir**.

Quero identificar um rastro de magia: MJ define a dificuldade, irei jogar $2d10 + \text{Conhecimento} + \text{Identificar magias}$ precisando tirar igual ou maior que a dificuldade do teste.

Observe que o que está sendo testado é SEMPRE o atributo do personagem (Força, Habilidade, Agilidade, Raciocínio, etc.), e caso o personagem tenha a perícia relacionada a este atributo então ela é somada ao resultado do teste, por exemplo: Para treinar um animal é necessário um teste de **Carisma** ($2d10 + \text{Carisma}$), mas se o jogador tem a perícia **Animais** então a rolagem fica $2d10 + \text{Carisma} + \text{Animais}$. Caso não exista uma perícia relacionada ao teste, o MJ pode inventá-la e adicioná-la no jogo sem problema algum, basta ter bom senso e criatividade.

Quem impõe a dificuldade do teste?

Você já aprendeu que os personagens da aventura sempre serão testados de várias formas. Aprendeu também como realizar o teste utilizando os dados e quais resultados devem ser obtidos para o sucesso ou a falha do teste em questão, certo, mas e agora? Bom, vimos que todo teste que um personagem realiza tem uma dificuldade, e o que ou quem impõe essa dificuldade? O que define que a dificuldade para se abrir uma fechadura é 10? Essas perguntas têm respostas bem fáceis, quem define a dificuldade de um teste é sempre o mestre do jogo (MJ) conforme ele achar melhor, levando em conta o quão difícil pode ser realizar a ação, mas o MJ pode se basear na tabela de dificuldades que define alguns valores pré-estabelecidos para facilitar a aventura.

Regras opcionais para perícias

Opcionalmente, o MJ pode utilizar a regra de efeito resistido para as perícias Armadilhas, Falsificar e Bater Carteiras (e outras que julgar melhor). A regra opcional consiste em uma mecânica mais divertida e justa de se usar estas 3

perícias, vejamos abaixo como ficaria a aplicação da regra:

Armadilhas: Ao realizar o teste de $2d10 + \text{Destreza} + \text{Armadilhas}$ para armar uma armadilha o resultado final dos dados indica a qualidade dessa armadilha, se o jogador somou 15 nos dados, por exemplo, então quem tentar desarmar esta armadilha terá que alcançar a dificuldade 15 no teste de desarmar.

Falsificar: Com o mesmo funcionamento, ao realizar o teste de falsificação, o resultado final será a dificuldade para alguém notar que é uma falsificação.

Bater Carteiras: Ao invés de o jogador realizar um teste de $2d10 + \text{Destreza} + \text{Bater carteiras}$ contra uma dificuldade estabelecida, o MJ pode decidir que essa rolagem seja contra uma jogada resistida do alvo utilizando $2d10 + \text{Percepção} + \text{Observar}$ na tentativa de perceber o furto.

Aplicando modificadores (Bônus ou redutores)

Durante a aplicação dos testes que são realizados pelos personagens, é possível que haja alguma situação que ofereça vantagem (ou desvantagem) na realização da ação, por exemplo: Um personagem que sabe usar muito bem um arco avista seu oponente a alguns metros de distância, ele resolve sacar o arco e armar uma flecha. Ele procura o melhor ângulo para efetuar o disparo, mas antes vamos analisar a situação: O inimigo está em movimento e está ventando bastante, devido a esses fatores a possibilidade desse tiro atingir o inimigo é menor, por isso o MJ pode incluir uma penalidade ou redutor (um fator que serve para reduzir) na jogada do personagem, poderia ser de -1, -2 ou -3 no acerto, tanto faz, quem decide os números é o mestre de acordo com a dificuldade. Por outro lado, se não estivesse ventando e o inimigo parado, esse mesmo personagem poderia ter mais facilidade em acertar o alvo, então o mestre poderia dar bônus (um fator que serve para aumentar) na jogada desse personagem. Os bônus e redutores

envolvem inúmeras situações dentro e fora de combate. Confira abaixo alguns fatores opcionais que podem ou não ser utilizados por você como modificadores nos testes, levando em conta a dificuldade das circunstâncias em que se encontra o personagem:

Fator de efeito

Este modificador é utilizado quando o personagem se encontra em uma situação de ação rápida que exija decisão imediata, e dependendo do efeito da situação ele pode ter vantagens ou desvantagens na rolagem de seu teste.

Fator	Modificador
É agora!	+2
Acho que posso conseguir	+1
Vou correr este risco	-1
Isso é loucura	-2

É agora! (+2): Modificador de oportunidade, é quando o Mestre julga que o personagem está em plenas condições de realizar aquilo, aquele é o melhor momento, ele está na vantagem! (o inimigo caiu, o terreno é vantajoso, há fatores que vão ajudar a fazer isso, etc.).

Acho que posso conseguir (+1): Modificador de dúvida, porém há boas chances de o personagem conseguir ser bem-sucedido. Deve ser aplicado quando o Mestre julga que o personagem pode conseguir, pois não há muitos elementos na cena que podem servir como empecilhos no teste.

Vou correr este risco (-1): Modificador de dúvida, porém há menos chances de o personagem ser bem-sucedido. Deve ser aplicado quando o Mestre julga que o personagem talvez consiga, por existirem elementos na cena que servem como empecilhos no teste (pode estar ventando demais, chovendo, haver coisas no caminho, pessoas na frente ou uma série de outras coisas que possam atrapalhar).

Isso é loucura (-2): Modificador de adversidade, é usado quando o MJ julga que realizar aquilo vai ser completamente loucura. (Se jogar de um penhasco para cair na água sem morrer, saltar no meio de 10 Orcs ferozes para atacar, etc.).

Fator psicológico

Este modificador é utilizado quando o personagem está ou pode ser afetado psicologicamente de alguma forma.

Fator	Modificador
Com muito medo	-1
Desmotivado	-1
Intimidado	-1
Seu líder está morto	-1
Traumatizado	-1

Com muito medo (-1): O personagem está com medo da situação em que se encontra (do monstro, da cena ou outra coisa) ele recebe redutores em suas rolagens de combate ou outros testes.

- *Como utilizar:* Faça um teste de coragem no personagem (2d10+Coragem+Autoconfiança), se ele falhar ficará com medo e receberá redutores até o fim do combate/cena em que se encontra.

Desmotivado (-1): O personagem está desmotivado, seja por um motivo qualquer (a pessoa que ele protegia morreu, a missão falhou, etc.) também recebe redutores.

- *Como utilizar:* Faça um teste de Vontade (2d10+Vontade+Sentir Motivação), se falhar ficará desmotivado e receberá redutores até o fim do combate/cena/dia/semana ou 1d10 dias.

Intimidado (-1): O personagem está se sentindo intimidado pela ocasião (os inimigos são muitos, não há chance de vitória, etc), ele recebe redutores em suas rolagens de combate. Note que este tipo de intimidação não é o resistido, pois é pela ocasião.

- *Como utilizar:* Faça um teste de coragem (2d10+Coragem+Autoconfiança), se falhar recebe redutores até o fim do combate.

Seu líder está morto (-1): O líder do grupo, aquele que tinha a voz de comando e dava ordens à equipe foi morto, agora todos que tinham ele como líder terão redutores em combate.

- *Como utilizar:* Faça um teste de Vontade (2d10+Vontade+Sentir Motivação), se falhar ficará receberá redutores até o fim do combate.

Traumatizado (-1): O personagem sofreu algum tipo de trauma e isso fica surgindo em sua memória dando redutores em combate ou testes.

- *Como utilizar:* Faça regularmente teste de conhecimento

2d10+Conhecimento+memorização, se falhar o personagem fica se lembrando somente do motivo desse trauma e recebe redutores em combate ou testes por 1d10-2 horas.

Fator físico

Este modificador é utilizado quando o personagem está sendo afetado por fatores relacionados ao físico. Estes fatores não precisam que o personagem seja testado para serem aplicados, eles são aplicados diretamente pelo mestre. Por exemplo, se o personagem está lutando cansado, então ele sempre terá redutores.

Fator	Modificador
Cansado	-1
Desarmado	-1
Muito ferido	-1
Caído	-2
Com peso extra	-2
Cego	-3

Cansado (-1): O personagem está cansado recebe redutores em combate e em testes relacionados ao físico.

Desarmado (-1): A arma do personagem caiu ou ele foi desarmado, agora ele terá redutores no combate até pegar sua arma de volta, mesmo que lute com outra arma, por ter perdido moral.

Muito ferido (-1): O personagem já foi muito ferido no combate ou já entrou no combate muito ferido, ele terá redutores em todas as ações até que seja restaurado.

Caído (-2): O personagem caiu, agora terá redutores até se levantar.

Com peso extra (-2): A carga limite foi atingida, qualquer ação do personagem acarretará em redutores.

Cego (-3): O personagem ficou cego, qualquer ação acarretará em redutores.

Exemplo de aplicação de modificador: O Ladrão está fugindo dos guardas da cidade e vê que sua única chance de escapar é saltando casa abaixo, onde ele nota que talvez seja possível cair em cima de alguns sacos de frutas e evitar os ferimentos da queda. Logo o MJ identificaria o teste como sendo de Agilidade+Acrobacias e ao mesmo tempo poderia usar o fator “Acho que posso conseguir” e dar um bônus de +1 para o Ladrão realizar este teste, ou mesmo ele poderia julgar que nas condições psicológicas do Ladrão, de que ele não estaria muito confortável com a situação e por isto estaria com dúvidas, lhe dando o fator “Vou correr este risco” e aplicar um redutor -1 na jogada de seu teste.

Exemplos de testes e sua mecânica

Teste a ser aplicado	O que rolar?	Contra o que?	De quem?
Erguer algo pesado	2d10+Força	Dificuldade	Do teste
Nadar mais rápido	2d10+Força+nadar	Dificuldade	Do teste
Nadar por mais tempo	2d10+Resistência+nadar	Dificuldade	Do teste
Escalar uma superfície	2d10+Força+escalar	Dificuldade	Do teste
Derrubar uma porta	2d10+Força	Dificuldade	Do teste
Subir em uma corda	2d10+Força	Dificuldade	Do teste
Queda de braço	2d10+Força	2d10+Força	Oponente
Abrir uma fechadura	2d10+Destreza+abrir fechaduras	Dificuldade	Do teste
Armar uma armadilha	2d10+Destreza+armadilhas	Dificuldade	Do teste
Furtar uma carteira	2d10+Destreza+bater carteiras	Dificuldade	Do teste
Criar pintura artística	2d10+Destreza+desenhar	Dificuldade	Do teste
Tocar um instrumento	2d10+Destreza+instrumentos	Dificuldade	Do teste
Consertar um escudo	2d10+Destreza+carpintaria	Dificuldade	Do teste
Forjar uma arma	2d10+Destreza+forja	Dificuldade	Do teste
Andar em silêncio	2d10+Habilidade+furtividade	2d10+Percepção+ouvir	Oponente
Se esconder	2d10+Habilidade+furtividade	2d10+Percepção+observar	Oponente
Resistir veneno	2d10+Resistência	Dificuldade	Do teste
Disputar uma corrida	2d10+Agilidade+correr	2d10+Agilidade+correr	Oponente
Saltar sobre um buraco	2d10+Agilidade+acrobacias	Dificuldade	Do teste
Falsificar documento	2d10+Raciocínio+falsificar	Dificuldade	Do teste
Operar embarcação	2d10+Raciocínio+navegar	Dificuldade	Do teste
Ler/Escriver	2d10+Raciocínio+ler e escrever	Dificuldade	Do teste
Caçar/pescar	2d10+Raciocínio+caçar e pescar	Dificuldade	Do teste
Traduzir outro idioma:	2d10+Conhecimento+línguas	Dificuldade	Do teste
Identificar um veneno	2d10+Conhecimento+venefício	Dificuldade	Do teste
Lembrar de algo visto	2d10+Conhecimento+memorização	Dificuldade	Do teste
Reconhecer símbolo	2d10+Conhecimento+memorização	Dificuldade	Do teste
Conhecer hist. antiga	2d10+Conhecimento+memorização	Dificuldade	Do teste
Identificar uma magia	2d10+Conhecimento+Identificar M.	Dificuldade	Do teste
Avaliar um objeto	2d10+Percepção+avaliar	Dificuldade	Do teste
Conseguir pistas	2d10+Percepção+investigar	Dificuldade	Do teste
Perceber algo	2d10+Percepção+observar	Dificuldade	Do teste
Ouvir alguém	2d10+Percepção+ouvir	2d10+Hab+Furtividade	Oponente
Ouvir detrás da porta	2d10+Percepção+ouvir	Dificuldade	Do teste

Teste a ser aplicado	O que rolar?	Contra o que?	De quem?
Perceber alguém	2d10+Percepção+observar	2d10+Hab+furtividade	Oponente
Seguir Rastros/pegadas	2d10+Percepção+rastrear	Dificuldade	Do teste
Procurar passagem	2d10+Percepção+procurar	Dificuldade	Do teste
Resistir trauma visual	2d10+Sanidade	Dificuldade	Do teste
Usar diplomacia	2d10+Carisma+diplomacia	Dificuldade	Do teste
Saber se comportar	2d10+Carisma+etiqueta	Dificuldade	Do teste
Tratar/treinar animais	2d10+Carisma+animais	Dificuldade	Do teste
Seduzir usando a lábia	2d10+Carisma+seduzir	2d10+Von+Sentir motiv.	Oponente
Comandar uma equipe	2d10+Carisma+liderar	Dificuldade	Do teste
Elevar ânimo do time	2d10+Carisma+liderar	Dificuldade	Do teste
Saber comercializar	2d10+Carisma+comércio	Dificuldade	Do teste
Enganar atuando	2d10+Manipulação+atuar	2d10+Percepção+Observar	Oponente
Intimidar a vítima	2d10+Manipulação+intimidar	2d10+Coragem+autoconf.	Oponente
Intimidar por aparência	2d10+Coragem+autoconfiança	Dificuldade	Do teste
Esquiva involuntária	2d10+Reflexos+reação	Dificuldade	Do teste
Convencer	2d10+Manipulação+persuadir	2d10+ Von+sentir motiv.	Oponente
Atrair pela beleza	2d10+Aparência+atrair	2d10+ Von+sentir motiv.	Oponente

Morte do Personagem

Um personagem é levado à morte quando seus pontos de vida chegam a -7 (menos sete) pontos. Ao atingir 0 (zero) pontos de vida ele ainda ficará inconsciente durante uma hora, caso ninguém o cure ou ele venha a ser atacado irá falecer. Um teste de Constituição pode fazer com que o quadro de saúde tenha uma leve melhora e o herói ganhe mais algum tempo de vida. Vale ressaltar que o MJ tem total liberdade para declarar se um personagem está morto ou não. Em certas situações a morte de um personagem não pode ser evitada; ser pego por uma armadilha mortal, ser atingido por uma baforada de um dragão ou ter a cabeça decepada são exemplos disso. Mas afinal, o que fazer quando isso acontece? O MJ pode utilizar artifícios para contornar a morte de um personagem se desejar, ele pode simplesmente dizer que o personagem

está inconsciente ou então aplicar a morte àquele personagem, esse será o fim para ele, sendo necessária a criação de um outro personagem caso o jogo continue.

E agora, morri, acabou o jogo?

Em geral, se o personagem está morto então o jogo acabou, mas ainda existem duas formas de se ressuscitar alguém: uma delas é com magia, os especialistas podem trazer de volta alguém que tenha morrido ou esteja vagando sem destino pelo mundo das almas, alguns chegam a cobrar muito caro por isso. A outra forma é com uma poção de ressurreição, onde alguém que esteja vivo deve fazer com que o cadáver beba da poção para que isto funcione. Ambos os casos são extremamente eficazes e irão fazer o personagem retornar à vida, entretanto, ele deve manter todo o cuidado para que não morra novamente.

Limitações de peso

Peso Carregado: O peso que seu personagem pode carregar é igual a sua Resistência x 10 kg, respeitando o espaço em sua bolsa para a quantidade de volumes guardados. O dinheiro que um personagem carrega também faz a diferença no peso, 100 moedas de ouro pesam o equivalente a 5kg. Quando você estiver carregando peso extra, ou seja, acima do limite, terá um redutor de -2 nas jogadas de acerto, esquiva e iniciativa. Fora de combate, peso extra reduz sua velocidade em 50% e o deixa cansado mais rapidamente. Personagens com resistência 0 carregam até 8kg.

Peso Erguido: O peso que seu personagem pode erguer é igual a sua Força x 40. Personagem com Força zero ergue até 20 kg.

Limitações de tempo máximo

Caminhando: Resistência x 20 minutos. Para atributo zero, o que aguenta andar são 12 minutos.

Correndo: Resistência x 10 minutos. Para atributo zero, o que aguenta correr são 5 minutos

Nadando: Resistência x 10 minutos. Para atributo zero, o que aguenta nadar são 5 minutos.

Prendendo a respiração: Resistência x 2 minutos. Para atributo zero, o que aguenta ficar sem respirar é 30 segundos.

Inaptidão e restrição

Nesse incrível mundo de fantasia, os jogadores irão interpretar personagens de diferentes classes (Guerreiro, Mago, Ladrão, etc.), muitas dessas classes podem usar variados tipos de armamentos e armaduras, os Guerreiros, por exemplo, podem usar armas poderosas e armaduras pesadas, mas nem todas as classes podem usar todas as armas ou armaduras, um personagem que é um especialista em magias nunca seria tão bom usando uma espada quanto um Guerreiro que sempre foi treinado para isso,

por esse motivo existem algumas regras que servem para delimitar essas ações:

Inaptidão de armamento: É quando um personagem que não sabe (ou não pode) usar determinada arma tenta usar mesmo assim (quero usar espada e não tenho Esgrima, por exemplo): Esse personagem terá penalidades em suas rolagens, variando de -2 a -3 pontos em suas jogadas de acerto.

Restrição de armadura: É quando um personagem não está qualificado a utilizar aquele tipo de armadura (mago usar armadura de ferro, por exemplo) a usa mesmo assim. Este personagem recebe de -2 a -3 pontos em suas rolagens de esquiva e caso seja usuário de magia ele fica impossibilitado de usar magias.

Treinando perícias de combate

A perícia de combate significa a capacidade de alguém em utilizar uma arma. Os jogadores tem a opção de escolher que tipo de armamento seu personagem sabe manusear, como por exemplo, um jogador Guerreiro que escolher o tipo "Esgrima", saberá como manusear uma espada, gládio, cimitarra e outros tipos de espadas. Escolher um tipo de armamento para saber manusear não significa que o personagem só saberá usar aquele tipo de arma, mas sim como lutar com ela, ou seja, é possível que um personagem utilize um cabo de vassoura como se fosse uma espada usando "Esgrima" ou como se fosse uma lança usando "Haste", claro que este objeto não causaria o dano de uma espada ou de uma lança. Se o personagem quiser utilizar uma arma na qual não tenha proficiência (Ex: quero usar espada e não sei Esgrima), a regra de Inaptidão deve ser aplicada sobre este personagem.

Para obter mais pontos de perícias de combate o personagem precisa passar de nível ganhando experiência, porém há outra forma alternativa de obter estes pontos, caso o MJ permita que o jogador realize treinamentos de

combate sozinho ou em uma academia, para conseguir aprimorar sua técnica de combate.

Serviço	Custo	Semanas
Academia de combate	300	1
Professor particular	150	2
Treino sozinho	-	4

*Semanas refere-se ao tempo necessário para o treinamento fazer efeito, com o período realizado o personagem ganha 1 nível a mais na perícia treinada.

Academia de Combate: Refere-se a uma academia especializada com treinamento eficaz e professores preparados. Geralmente a academia fica em cidades grandes.

Professor Particular: Refere-se à contratação de um professor particular para treinar o personagem do jogador na proficiência escolhida. É importante lembrar que se a classe não puder ter a proficiência, então não adianta que o personagem realize treinamentos.

Treino Sozinho: É o treinamento solo, realizado pelo jogador que se dedica a aprender as técnicas e manuseio. É um treinamento demorado e que exige muita paciência e dedicação.

Combate

É muito comum que em uma aventura de RPG os heróis entrem em batalhas contra criaturas, bandidos e outros. As regras de combate explicam como funcionam as lutas. O combate funciona através da comparação de resultados entre o personagem que está atacando e o personagem que está sendo atacado, onde é bem-sucedido aquele que obtém maior resultado final. Veja a seguir algumas descrições e no fim tenha um exemplo de um combate para o melhor entendimento das regras.

Turno: A vez de um jogador é denominada como um turno, que significa um tempo de ação onde o

personagem tem o direito de agir, por exemplo, no seu turno, o jogador pode atacar, tentar fugir, usar uma habilidade especial, magia, etc.

Rodada: É a soma de todos os turnos incluindo os turnos dos inimigos.

Iniciativa: Define qual personagem (ou oponente) irá começar primeiro.

Empate: É quando dois personagens somam um valor final igual, neste caso, vence aquele que tiver mais pontos no atributo em questão.

Outros: Você verá que as fórmulas de combate possuem essa palavra “Outros”, ela refere-se a skills, magias ou bônus de raça/classe que podem aumentar ou reduzir o valor da sua jogada.

Passo 1 (Iniciativa): Os jogadores devem rolar a iniciativa para decidir quem irá começar primeiro, o MJ também deve rolar a iniciativa dos oponentes. Role **2d10+Agilidade+Outros** (skills, magias, bônus de raça/classe caso haja), quem conseguir um resultado maior começa primeiro, caso haja empate então o primeiro a começar é quem tiver mais pontos em Agilidade.

Passo 2 (Declaração): Com a iniciativa decidida, é hora de escolher que tipo de ataque você irá realizar e quem será o alvo, se é uma magia, um disparo de flecha, ataque com uma espada, uma skill, etc. Seu oponente, após saber que será atacado, deve declarar o que irá fazer, tendo ele 4 opções: **Esquivar, Defender, Desviar o golpe ou Contra-atacar.**

Exemplo:

Mestre: *A criatura brande o tacaie no chão e o gira no ar para atingir você.*

Jogador: *Eu permaneço parado e ergo meu escudo, ficando com as pernas flexionadas, me preparando para bloquear (defender) o impacto.*

Como vimos, o jogador declarou uma defesa e teria que jogar **2d10+Constituição+Defesa** ativa.

Passo 3 (Ataque Comum): Um ataque comum pode ser considerado um ataque com uma espada, arco e flecha, machado, cajado ou qualquer arma comum. O ataque comum pode ser de dois tipos: **Ataque Corporal ou Ataque à Distância**.

ATAQUE CORPORAL: É aquele onde o personagem está próximo do oponente, em uma distância suficiente para desferir um golpe corpo-a-corpo. Para realizar um ataque corporal role **2d10+Habilidade+Proficiência+Outros**. (por exemplo: 2d10+Habilidade+Esgrima+Outos).

ATAQUE À DISTÂNCIA: É aquele onde o personagem está afastado do oponente, em uma distância suficiente para desferir um tiro de arco ou arremesso de alguma arma. Para realizar um ataque à distância role **2d10+Destreza+Proficiência+Outros** (por exemplo: 2d10+Habilidade+Projétil+Outos).

Passo 4 (A ação de quem recebe o ataque): Como já vimos no passo 2, quem recebe uma declaração de ataque, deve declarar imediatamente o que irá fazer **antes de rolar qualquer dado**, tendo ele 4 opções: **Esquivar, Defender, Desviar o golpe ou Contra-atacar**. Iremos explicar o que acontece quando ele escolhe uma dessas ações:

ESQUIVAR: Para se esquivar do ataque do oponente role **2d10+Agilidade+Evasão+Outros-(menos) Penalidade da armadura e/ou peso extra** e compare os resultados, caso você tenha obtido maior resultado então você esquivou. Caso contrário, você foi atingido e o oponente deve calcular o dano causado.

DEFENDER: Quando o personagem diz que quer defender o golpe, ele rola **2d10+Constituição+Defesa Ativa**, com um resultado maior que do oponente ele bloqueia o ataque totalmente. Se falhar, então ele leva o dano do golpe **-(menos) a Proteção** dos outros itens dele e ainda **-(menos) o valor de seu RN (Redutor natural)**.

DESVIAR O GOLPE: O personagem pode tentar com sua arma ou escudo desviar o golpe para não ser atingido (quando o mestre julgar possível, pois não é possível desviar um tiro de garrucha, por exemplo), devendo rolar **2d10+Reflexos+Reação** e obter um número maior do que o do oponente na rolagem dele de ataque. Se falhar, o dano **ignora metade de sua Proteção**, ou seja, ele terá seu Redutor natural + metade da sua proteção para reduzir o dano neste turno.

CONTRA-ATACAR: O personagem pode optar por um contra-ataque, assim ele irá antecipar o seu próximo turno (quer dizer que na **próxima vez em que agiria ele não vai mais agir**). O jogador deve escolher no passo 3 qual será seu tipo de ataque simples para o contra-ataque (não pode ser magia ou skill, somente ataque comum) e realizar a rolagem normalmente. **Se o contra-ataque falhar**, então o dano do oponente ignora metade (arredondar para baixo) da **Proteção para reduzir o dano neste turno**, porém, se o contra-ataque for bem-sucedido, então é o oponente que terá sua metade de sua Proteção ignorada neste turno. Vale ressaltar que o Redutor natural não é alterado.

Passo 5 (Calculando dano causado): Se você obteve um resultado maior do que seu oponente então você o atingiu e é hora de calcular o dano. O dano total de um ataque corporal/distância que você provocou em seu oponente é de **1d10+Dano fixo da arma+Dano adicional (DA)**. O dano causado é subtraído pela Proteção e pelo RN (reductor natural) do oponente.

Passo 6 (Ataque de Magia): Um ataque de magia é aquele onde o conjurador lança um raio, bola de fogo ou outro tipo de magia. Para realizar um ataque deste tipo, o personagem deve ser um Mago ou possuir magias. Cada magia tem o seu custo de pontos de Foco Místico; ao usar uma magia o personagem deve subtrair os pontos usados na sua ficha de personagem. Por exemplo: O Mago usa uma bola de fogo que custa 5 pontos de Foco Místico, ele tinha 20 pontos antes de usa-

la, após o uso ele fica com 15 pontos. Para atacar um oponente com uma magia de ataque, subtraia os pontos de necessários, role **2d10+Concentração+Projétil Arcano**. Se você obtiver maior resultado que o oponente então é hora de calcular o dano mágico. O dano mágico total que você provocou em seu oponente é o dano da **Magia - (menos) a Proteção Mágica** do oponente e ainda seu **Redutor Mágico**.

Passo 7 (Skills/Habilidades Especiais): Todo herói possui Habilidades Especiais, para usá-las é bem simples, o jogador deve subtrair os pontos de Estamina referentes ao custo da Habilidade Especial, em seguida ele verifica a sua descrição, algumas dessas habilidades possuem um efeito de suporte, aquele onde não se precisa de nenhum fator para ser usado, é só subtrair os pontos e pronto, entretanto, existem outras habilidades que são usadas como um ataque direto ao oponente, nesse caso o jogador deve manter as rolagens de **2d10+Atributo+Proficiência+Outros** (dependendo do tipo de Skill) contra a rolagem do oponente dependendo do tipo de ação escolhida pelo mesmo, usando o dano causado de acordo com a descrição da skill. Na descrição de algumas skills pode dizer o seguinte: “Causa 5 pontos de dano além do dano normal” ou pode estar como +5 de dano, esse “dano normal” é o dano de um ataque simples.

Dano Crítico

Dano crítico é aquele onde você atinge um ponto específico do oponente. É considerado dano crítico quando se obtém uma rolagem de 10-10 (dois dados com resultado 10) na rolagem de ataque, isso garante sempre o resultado máximo do dado de dano, se o dado de dano for **1d10+dano da arma+dano adicional**, então o personagem sempre ganha o resultado máximo nesse dado. Além disso, o oponente tem apenas metade da sua Proteção (arredondar para baixo) para reduzir o dano somado ao seu Redutor Natural.

Confronto de Críticos

Chamamos de Confronto de Críticos a situação onde tanto o atacante, quanto o atacado obtém resultados críticos nas rolagens do ataque, quando isso acontece, vence aquele que obteve o maior resultado final.

Falha Crítica

A Falha crítica ocorre quando um personagem tira 1-1 na sua jogada (dois resultados 1), isso o faz cair, perder a arma, se desequilibrar ou atingir um amigo, falha crítica sempre faz o jogador perder o próximo turno. A falha causa um efeito reverso, ou seja, se você usou uma bola de fogo e teve uma falha crítica, ela pode explodir antes de você lançar, você pode tropeçar ou acertar um amigo, seu arco pode arrebentar, o rifle emperrar, sua espada ser arremessada longe e etc.

Falhas Simultâneas: Se os dois personagens obtiverem falha crítica ao mesmo tempo, então a falha é anulada e vence aquele que obteve maior resultado final.

Alvo Indefeso

Julga-se alvo indefeso, aquele que não pode se defender, está preso, amarrado, inconsciente, etc. O inimigo que for atacado neste estado levará o dano máximo do atacante sem precisar rolar nenhum tipo de acerto. As únicas coisas que irão ser levadas em conta para a redução do dano são a Proteção e o Redutor Natural da vítima.

Ataque Surpresa

Alvo surpreso é aquele que não espera receber um ataque, ele é pego desprevenido. Em diversos momentos da aventura o herói terá a oportunidade de realizar um ataque de surpresa, aquele cujo a vítima não imagina que vai sofrer um ataque. O oponente é considerado um alvo surpreso quando falha no teste de percepção contra furtividade e isso fará o atacante ganhar +2

na rolagem de acerto contra o teste de reflexo do oponente, que será sua última chance de evitar o ataque. O ataque surpresa também garante +5 de dano.

Veja o exemplo a seguir:

“É noite, o vento gélido sopra dando calafrios na espinha de Galdan, que está na espreita com seu arco. Ele puxa uma flecha da aljava e mira em direção ao guarda lagarto que está quase dormindo em serviço. Silenciosamente ele dispara a flecha, acertando em cheio seu oponente, que não esperava ser atacado e que vai ao chão banhando-se em sangue.”

Galdan: Destreza: 3, Habilidade: 4, Furtividade: 2, Projétil: 1.

Homem-Lagarto: Percepção 2, Observar: 2, Reflexos: 1, Reação: 0.

O que aconteceu com Galdan e com o Homem-Lagarto em termos técnicos foi o seguinte: Galdan precisou fazer um teste de Furtividade contra um teste de Observar do Homem Lagarto. Para se manter oculto no local onde estava Galdan ganhou um modificador de bônus de +2 pontos na rolagem por que está de noite ($2d10 + \text{Habilidade} + \text{Furtividade} + 2$), seu oponente – O Homem-Lagarto – recebeu um modificador de redutor de -1 ponto na rolagem por estar quase dormindo, além disso está muito cansado e quase não está se aguentando no seu posto ($2d10 + \text{Percepção} + \text{Observar} - 1$).

Vamos aos números, Galdan tirou 6 e 4 nos dados de 10 faces, totalizando 18 ($10 + 4 + 2 + 2$), o Lagarto tirou 4 e 3 nos dados, totalizando 10 ($7 + 2 + 2 - 1$). Não foi difícil para Galdan se manter escondido, o Homem-Lagarto nem percebeu que ele estava preparando a flecha que em breve acabaria com sua vida. Galdan agora tem a vantagem de um ataque surpresa, e isso lhe garante um bônus de +2 na rolagem do acerto do

disparo, então ele joga $2d10 + \text{Destreza} + \text{Projétil} + 2$ contra a última chance do Lagarto perceber o disparo a tempo de seus reflexos o livrarem da morte, rolando $2d10 + \text{Reflexos} + \text{Reação}$. Galdan tirou 5 e 5 nos dados, somando 16 ($10 + 3 + 1 + 2$) e o Lagarto tirou 2 e 6 nos dados, somando 9 ($8 + 1 + 0$). O tiro foi certeiro e atingiu o Homem-Lagarto em cheio. O ataque surpresa ainda garante ao atacante um dano extra de +5 pontos de dano.

Talvez você tenha uma dúvida e questione: “Mas por que o Lagarto ainda teve uma última chance de desviar se ele não percebeu Galdan escondido?”. Bom, o que ocorre é que o Lagarto foi surpreendido e isso garantiu a Galdan um bônus de +2 na rolagem do acerto da flecha, ou seja, por mais que ele tenha sido surpreendido, isso não significa que a flecha o acertaria, mesmo parado, isso é algo que dependerá da mira de Galdan (e dos sentidos de reação do lagarto). Temos também o fato de que o Lagarto não percebeu Galdan ali, mas imagine quando você está andando numa floresta e de repente uma flecha voa em sua direção, neste momento você precisa contar com seus próprios reflexos para não ser pego, é o mesmo que aconteceu com Galdan e o Lagarto, o som da flecha cortando o ar e outros fatores fazem com que seus reflexos possam ser ativados.

Resumindo o ataque surpresa:

Primeiro o personagem que está tentando se manter furtivo deve fazer um teste de **$2d10 + \text{Habilidade} + \text{Furtividade}$** contra **$2d10 + \text{Percepção} + \text{Observar}$ (ou Ouvir)** para continuar escondido sem que o inimigo perceba, se a pessoa que estiver se escondendo obtiver um resultado maior então ele conseguiu ficar escondido e seu ataque será considerado um ataque surpresa, garantindo +2 pontos na jogada de acerto e +5 pontos de dano. Se a pessoa que está se escondendo for descoberta então o ataque não será mais considerado surpresa e o oponente terá as chances normais de combate (esquiva, defesa, etc).

Ataque em Conjunto

Os personagens podem se unir e realizar um ataque em conjunto, mas é necessário que o turno deles seja posterior ao outro, por exemplo: Eu vou atacar em conjunto com meu amigo mago, mas só poderemos fazer isso se o turno dele for logo após o meu ou vice-versa, ou ainda ele pode guardar o turno dele para usar em um ataque em conjunto comigo. O ataque em conjunto é feito da seguinte maneira:

Os atacantes declaram os ataques, quem está recebendo esses ataques deve declarar o que irá fazer, neste caso a melhor opção é tentar desviar ou mesmo defender os dois ataques (ou mais), pois contra-atacar só é possível uma vez e então o personagem será atingido pelo segundo ataque (e outros mais) se decidir assim. Com a declaração resolvida, os atacantes rolam os dados de combate e o jogador que irá se esquivar rola apenas uma vez e compara o resultado confrontado com os dois ataques dos oponentes.

Exemplo prático:

Os atacantes que irão jogar em conjunto rolam $2d10 + \text{Atributo} + \text{Proficiência} + \text{Outros}$ e o defensor que vai tentar escapar rola apenas UMA VEZ $2d10 + \text{Atributo} + \text{Proficiência} + \text{Outros}$ (Para esquivar, defesa, desvio do golpe, etc.), essa única rolagem será confrontada com os 2 resultados obtidos pelos atacantes, caso o defensor tenha perdido nos resultados então ele levará os dois golpes (ou o golpe que conseguiu desviar), caso ele tenha sido bem-sucedido então ele desviou/defendeu os dois golpes (ou apenas um se o seu resultado venceu apenas um jogador), mas se ele optou por contra-atacar então ele só pode contra-atacar um dos ataques, o segundo ataque ele irá levar de graça.

Atenção: Só é possível esquivar de uma quantia de ataques simultâneos igual ao seu valor em Agilidade, desviar com sua arma uma quantia de ataques igual ao seu valor em Reflexo e defender

uma quantia de ataques simultâneos igual a sua Constituição.

Atacando mais de uma vez por turno

O personagem também pode optar por atacar mais de uma vez no mesmo turno, a quantidade de ataques que se pode realizar no mesmo turno é igual ao valor da Habilidade do personagem, ou Destreza caso este ataque seja à distância. Quando o personagem realiza mais de um ataque, o primeiro ataque não tem redutores, mas a partir daí todos os seus ataques ganham um redutor cumulativo de -3, ou seja, meu primeiro ataque é normal, a partir daí eu jogo com -3 e no terceiro ataque -6. O que irá mudar esses números são as skills dos personagens, caso o personagem tenha uma skill que o bonifique em atacar mais de uma vez, então seus redutores não serão tão “carrascos”. Para cada ataque extra, o personagem gasta 4 pontos de Estamina.

Ataque com duas armas

O personagem pode optar por utilizar duas armas no combate ao invés de apenas uma, as mesmas regras de redutores aplicadas nos ataques simultâneos (mais de um ataque no mesmo turno) são aplicadas a ataques com duas armas, o que irá fazer a diferença são as skills do personagem que o bonificam com este tipo de ação, pois estamos partindo do princípio que o personagem não tem nenhum tipo de treinamento para utilizar duas armas. Para cada ataque extra, o personagem gasta 4 pontos de Estamina.

Disparo Mirado

O disparo mirado é quando um personagem quer tentar acertar um ponto específico do oponente. Quem nunca se deparou com um jogador que diz: “Vou jogar minha faca na cabeça do Zumbi”. E o que impede que ele realmente tente fazer isso? Nada! As regras do sistema permitem que ele tente acertar a cabeça

do inimigo, mas isso é muito difícil de se conseguir.

Mecânica do disparo mirado: O jogador quer atirar na cabeça do oponente, ele perde um turno mirando, no próximo turno ele rola $2d10 + \text{Destreza} + \text{Projétil} + \text{Outros} + 2$ (ou Arremesso), se sua rolagem somar 23 (Dificuldade de muito difícil), então o tiro irá pegar na cabeça se o oponente não esquivar, não defender ou não tiver reflexo bem-sucedido. O disparo mirado garante um dano extra de $+1d10$. Se o disparo acertar e o inimigo não estiver usando nenhuma proteção na cabeça então ele foi morto (o MJ tem liberdade para dizer se morreu ou não), entretanto, se o jogador for atingido enquanto estiver mirando perde a concentração e terá que recomeçar o processo, ele pode tentar se esquivar normalmente, mas se for atingido perde a concentração. Verifique as dificuldades para atingir as localizações do corpo e o que acontece quando o jogador atinge cada ponto específico.

Disparo Mirado			
Local	Dif.	Condição	Resultado
Cabeça	23	Sem elmo*	Morte
Mãos	18	Sem manopla	Desarma
Braços	18	Sem manopla	-1 Habilidade
Pernas	18	Sem armadura	-1 Agilidade

*É necessário averiguar se o elmo que está sendo utilizado pode conter o disparo realmente, o MJ precisa estar atento. Por exemplo, um elmo de couro nunca iria conter o disparo de uma garrucha. Os redutores duram até o personagem atingido se recuperar ou ser curado e o desarme dura 1 turno.

Mas e se eu quiser fazer um ataque surpresa e mirar bem na cabeça do oponente?

É possível! Todas as regras do ataque surpresa precisam ser levadas em conta, a diferença neste

caso é que o jogador que está escondido precisa atingir a dificuldade imposta para acertar a cabeça do oponente.

Por exemplo:

Estou escondido nos arbustos, quero atacar de surpresa o meu inimigo que está andando pela estrada, devo jogar $2d10 + \text{Habilidade} + \text{Furtividade}$ contra $2d10 + \text{Percepção} + \text{Observar}$ (ou Ouvir) para me manter furtivo, se eu for bem-sucedido então ficarei furtivo este turno. Agora que consegui ficar furtivo, irei mirar na cabeça do oponente para meu próximo ataque, perco meu turno mirando na cabeça dele (por ser um disparo mirado) e novamente preciso me manter furtivo, pois meu oponente ainda está com chances de me notar ali, o teste de percepção contra furtividade é repetido e se eu ainda for bem-sucedido então agora sim meu **ataque surpresa mirado** irá começar. Como ganhei +2 no acerto por ter surpreendido o oponente e a rolagem para disparo mirado é $2d10 + \text{Destreza} + \text{Projétil} + \text{Outros} + 2$ (ou Arremesso), então meu resultado final na verdade será +4 e eu vou realizar essa rolagem contra a última chance dele de perceber e desviar que é $2d10 + \text{Reflexos} + \text{Reação}$. Eu preciso atingir um resultado final de 23 ou mais na minha jogada, que é a dificuldade para atingir a cabeça do oponente, mas se o resultado dele for maior que o meu então ele evitou o ataque com seus reflexos, mas se o meu resultado foi maior que o dele e mesmo assim não atingiu o resultado final de 23 então não pegou na cabeça (pode ter atingido as mãos, braços ou pernas) e mesmo não acertando a cabeça dele eu ganho $+1d10$ de dano pelo disparo mirado e ainda +5 de dano pelo ataque surpresa.

Combate Montado

É possível que o jogador possa lutar montado, ele pode atacar seus inimigos com uma lança, disparar flechas ou mesmo magias enquanto está em sua montaria. Para que ele seja

capaz de realizar estas façanhas ele precisa ser bem sucedido em um teste de Habilidade+Cavalgar, com uma dificuldade estipulada pelo Mestre levando em conta a situação. Se o jogador for bem-sucedido então ele pode combater montado sem ter nenhum redutor, mas se falhar então ele receberá um redutor de -2 em suas jogadas por não estar conseguindo conduzir a montaria e realizar as ações de combate.

Exemplo de um combate

Vamos a um exemplo prático de um combate com dois personagens de diferentes estilos, Adrian'Fall que é um Guerreiro com pouca força, mas com uma boa habilidade e um Ogro de duas cabeças, que é um brutamonte com muita força e mais lento.

Adrian'Fall

Atributos: Força: 1, Habilidade: 4, Destreza: 0, Resistência: 1, Constituição: 2, Agilidade: 2, Raciocínio: 1, Conhecimento: 0, Concentração: 0, Percepção: 1 Sanidade: 0, Reflexos: 0, Carisma: 1, Manipulação: 0, Aparência: 1, Força de Vontade: 2, Coragem: 2, Abascanto: 0.

Vida: 20, **Redutor Natural:** 1, **Proteção:** 1

Proficiências: Esgrima 2

Dano adicional por Força: +0

Equipamentos: Espada Longa (Dano 7), Escudo de Madeira Pequeno (DA 1), Gibão de Couro (Proteção: 1), Botas da Iniciativa +1.

Ogro de duas cabeças

Atributos: Força: 4, Habilidade: 1, Destreza: 0, Resistência: 2, Constituição: 3, Agilidade: 0, Raciocínio: 0, Conhecimento: 0, Concentração: 0, Percepção: 0 Sanidade: 0, Reflexos: 0, Carisma: 0, Manipulação: 0, Aparência: -1, Força de Vontade: 0, Coragem: 1, Abascanto: 0.

Vida: 25, **Redutor Natural:** 2, **Proteção:** 3

Proficiências: Evasão 1

Dano adicional por Força: +3

Equipamentos: Clava Pesada (Dano 6), Armadura de Couro Leve (Proteção: 2, P. Mágica: 1), Manoplas Simples (Proteção: 1), Anel do Poder (Dano +2)

Iniciativa: Ambos irão rolar 2d10+Agilidade+Outros, tendo Adrian mais chances. Adrian rola os dados e soma 16, o Ogro rola os dados e soma 10, no total Adrian teve 16+2+1 (esse +1 provém de um item que Adrian possui, as Botas da Iniciativa +1) e o Ogro teve 10+0+0, Adrian vence a iniciativa e é o mais rápido, podendo agir primeiro.

Adrian já estava com sua espada desembainhada, ele fita os olhos no Ogro grotesco e deformado à sua frente, as duas cabeças grunhem de forma ameaçadora enquanto as mãos brandem a pesada clava contra o chão. Ele segura firme sua espada e corre na direção do Ogro tentando cortar-lhe uma das cabeças em um movimento sagaz.

Ataque 1: Adrian declara o ataque, o Ogro irá tentar esquivar.

Ambos jogam com as seguintes fórmulas: Adrian rola 2d10+Habilidade+Proficiência e o Ogro rola 2d10+Agilidade+Evasão, tendo Adrian maiores chances por possuir uma habilidade muito maior que a agilidade do Ogro. Adrian rola os dados e soma 10, somando ainda com sua habilidade e sua esgrima 10+4+2=16, o Ogro rola os dados e soma 13, somando com sua agilidade e sua evasão 13+0+1=14. O ataque atinge o Ogro na altura dos olhos de uma das cabeças, deixando um enorme corte que faz escorrer o sangue pelo rosto fazendo o Ogro soltar um enorme urro de dor.

Dano 1: Por Adrian usar uma arma de ataque corpo-a-corpo, o seu dano será $1d10 + \text{dano da arma} + \text{dano adicional de força}$, ele rola o dado e obtém 4, que somado com o dano de sua arma (7) e seu dano adicional (0) fica um total de 11, esse valor será subtraído pelo Redutor Natural+Proteção do Ogro (2+3), com isso ele levou um dado total de 6 ($11-5$), ficando com um total de 19 pontos de vida.

O Ogro fica completamente enfurecido e ergue sua Clava Pesada para desferir um golpe contra Adrian

Ataque 2: O Ogro declara o ataque e Adrian vai tentar defender com o escudo. Ambos rolam os dados, o Ogro rola $2d10 + \text{Habilidade} + \text{Proficiência}$ e soma 20 nos dados (10 e 10), um dano crítico, que somando com sua habilidade e proficiência fica $20 + 1 + 0 = 21$, Adrian rola $2d10 + \text{Constituição} + \text{Defesa ativa do escudo}$ e obtém 19 nos dados, $19 + 2 + 1 = 22$. Note que quando um personagem tira um dano crítico, mesmo que o seu inimigo tenha tirado um resultado maior, como no caso de Adrian que somou 22 no total, o personagem que tirou um crítico atinge o oponente mesmo assim, devido a potência do ataque, exceto se houver um “confronto de críticos”, que é quando os dois personagens obtêm críticos, nesse caso vence quem tirou mais.

Adrian ergue o escudo na esperança de bloquear o ataque, mas é inútil. A ferocidade do ataque faz o pequeno escudo de madeira se partir em dois e pedaços de madeira voam pelo ar, a potência do golpe é de proporções absurdas e Adrian cai no chão desmaiado.

Dano 2: Por o Ogro usar uma arma de ataque corpo-a-corpo, seu dano seria $1d10 + \text{dano da arma} + \text{dano adicional de força}$, no entanto pelo seu ataque ter sido crítico, ele obtém um 10 automático na rolagem do dado, que somado com o dano de sua arma (6), com seu anel do poder de dano (+2) e seu dano adicional de força (+3) fica

um total de 21, esse valor será subtraído pelo Redutor Natural+Proteção de Adrian (proteção dividido por 2 pelo crítico) ($1+0$ arredondando para baixo). O dano total que o Ogro causou foi de 20 pontos de dano em Adrian, um golpe crítico poderoso. Adrian possui 20 pontos de vida e acabou sendo derrotado com um golpe de sorte. Como você pode observar, o combate é bem simples de se entender, Adrian foi derrotado por que não contava com a tremenda força e também com a jogada de sorte do Ogro em obter um crítico, além disso ele não tinha muita proteção passiva e nesse caso isso foi o que decidiu a luta.

Capítulo 6: Itens e equipamentos

6.1 – O que são?

Os equipamentos são os itens, objetos, armas e outras coisas que os personagens possuem ou ainda poderão possuir durante uma partida de RPG. Ao longo da aventura, com certeza o personagem irá se deparar com situações que necessitem do uso de equipamentos ou de serviços, como por exemplo, imagine só quando o grupo de aventureiros chega a uma cidade, eles estão exaustos e famintos, provavelmente a primeira coisa que farão será procurar um estabelecimento onde possam comer e descansar para recuperar suas energias e assim prosseguir com a viagem no dia seguinte, ou então imagine aquele Ladrão em fuga que se depara com um muro enorme, ele não tem como escalar por causa da altura e da dificuldade do local, é nessa hora que ele irá pensar *“Mas que droga! Se eu tivesse ouvido aquele Anão ranzinza e comprado a maldita corda e o gancho, com certeza me livraria dessa”*.

Forjando suas próprias armas

A forja é uma prática que envolve muita habilidade no manuseio de metais, martelos e outras ferramentas especiais, usando uma fornalha para incandescer os metais a serem trabalhados e moldados numa bigorna, gerando assim as armas que os Heróis usam no combate. Pessoas que lidam com esse tipo de trabalho são conhecidas como “Ferreiros”, por trabalharem diretamente com o ferro, entretanto, não é preciso ser ferreiro para entender do assunto, qualquer personagem que possua pontos na Perícia Forja é capaz de criar armas.

Existem muitas vantagens em forjar suas próprias armas, elas podem ser mais poderosas que as armas comuns, mais baratas e ainda obter propriedades elementais, como Fogo, Ar, Água e etc. Apesar de todos os benefícios de forjar suas próprias armas, também existem os riscos, um

trabalho mal feito pode estragar todo o material e inutilizar o equipamento, com um pouco de sorte a arma pode ser forjada, porém mais fraca.

Processo de criação

Você pode forjar armas de combate corpo-a-corpo, para isso é preciso de um Kit de Ferreiro, um local apropriado para trabalhar onde tenha uma forja, o material necessário e realizar o teste de Forja, que é $2d10 + \text{Destreza} + \text{Forja}$, precisando obter um resultado maior ou igual à dificuldade do que se quer forjar. O preço dos materiais a serem usados, tais como ferro, carvão e outras coisas, depende do custo da arma que você deseja forjar, por exemplo, se você deseja forjar uma adaga que custa 30 moedas de ouro, o custo dos materiais será de 15 moedas de ouro. Para criar armas de madeira não é necessário Kit nem local, somente os testes solicitados pelo Mestre.

A Forja

Teste: $2d10 + \text{Destreza} + \text{Forja}$

Requisitos: Forja 2 para armas Pequenas, Forja 4 para armas Médias e Forja 6 para armas Grandes.

Custo: Metade do custo de mercado da arma

Dificuldade: 8 para armas Pequenas, 13 para armas Médias e 18 para armas Grandes.

Dano: O mesmo dano da arma de mercado.

Falha na Criação das armas

Pode ocorrer de o jogador tirar um resultado menor do que o solicitado no teste, obtendo assim uma falha no teste da forja. Quando isso acontece, quer dizer que o jogador não conseguiu forjar a arma como deveria, isso pode acarretar desde uma arma com dano menor até a inutilidade da mesma por completo. Uma arma mal forjada perde seu valor de mercado.

Confira a seguir o que acontece quando o jogador falha de acordo com os resultados nos dados:

Diferença de dificuldade	
Diferença	O que acontece?
1	A arma tem -2 de dano
2	A arma tem -3 de dano
>3	A arma quebrou

Observação

Diferença: É a diferença entre a dificuldade do teste e o resultado que o jogador obteve. Exemplo, a dificuldade era 14 e o jogador obteve um total de 12, nesse caso a diferença é de 2 e a arma terá -3 de dano.

Exemplo de Forja

Tenho um Kit de Ferreiro, um local apropriado com uma forja e 4 pontos na Perícia Forja, posso fazer no máximo armas Pequenas e Médias, resolvo então forjar uma arma Média. Decidi! Quero forjar uma Espada Comum, que é uma arma Média, de acordo com as informações de forja, o custo para eu forjar essa espada é de metade do preço de mercado, se essa espada custa 80 moedas de ouro no mercado então eu gastarei 40 moedas de ouro com materiais para forjá-la. A dificuldade da Forja é de 13 para armas médias, eu rolo 2d10+Destreza+Forja e obtenho um resultado de 5 e 2, somando com minha forja que é 4 e minha destreza que é 3 meu resultado final é 14, sendo assim eu consegui forjar a espada.

Pedras Preciosas de adição

Você pode adicionar pedras preciosas ao forjar suas armas ou aprimorar armas já existentes, a fim de deixá-las mais fortes. Para aprimorar uma arma já existente, o jogador deve fazer um teste de forja como se estivesse criando uma arma nova, tendo as mesmas regras da criação de armas. Os bônus das pedras e orbes

não são somados com si próprios, não podendo incluir na mesma arma uma Jade e uma Ametista, por exemplo, porém, é possível forjar uma pedra qualquer junto com um orbe elemental.

Pedras preciosas		
Pedra	Custo	Efeito
Jade	400	+1 de dano na arma
Ametista	500	+2 de dano na arma
Quartzo	600	+3 de dano na arma
Topázio	700	+4 de dano na arma
Safira	800	+5 de dano na arma
Rubi	900	+6 de dano na arma
Diamante	1000	+7 de dano na arma
Orbe Elemental	500	Vide descrição

Orbe Elemental: Orbe é uma esfera mágica pequena que cabe na palma da mão. Suas características mágicas são muito aproveitadas nas armas comuns, que ganham mais poder e valor. Ao fundir um Orbe com a arma, ela passa a ser considerada uma arma mágica do elemento usado, ganhando bônus de acordo com o tipo de elemento.

Existem 6 tipos de Orbes, são eles:

Orbe do Fogo: Ao fundir esta esfera com a arma, ela ganha propriedades mágicas, como “Espada Flamejante”, “Martelo de Fogo”, etc. A arma nessas condições garante +4 de Proteção Mágica e pode lançar a magia *Seta de Fogo 3*, duas vezes por dia.

Orbe da Água: Ao fundir esta esfera com a arma, ela ganha propriedades mágicas, como “Espada de Água”, “Adaga do Tubarão”, etc. A arma nessas condições garante +6 de Proteção Mágica e permite usar a magia *Anfíbio 3*, uma vez por dia.

Orbe do Ar: Ao fundir esta esfera com a arma, ela ganha propriedades mágicas, como “Espada Trovão”, “Martelo de Raios”, etc. A arma nessas condições garante redução de dano causado por

eletricidade em 50% e pode lançar a magia *Raio Elétrico 3*, uma vez por dia.

Orbe da Terra: Ao fundir esta esfera com a arma, ela ganha propriedades mágicas, como “Adaga Natural”, etc. A arma nessas condições pode lançar a magia “*Armadura Natural 3*” duas vezes por dia.

Orbe da Luz: Ao fundir esta esfera com a arma, ela ganha propriedades mágicas, como “Espada de Luz”, “Adaga Sagrada”, etc. A arma nessas condições pode iluminar uma área de 8 metros sempre que o usuário quiser (no máximo duas horas por dia) e pode usar a magia “*Ofuscar Visão 2*” duas vezes por dia.

Orbe da Sombra: Ao fundir esta esfera com a arma, ela ganha propriedades mágicas, como “Espada Negra”, “Adaga das Sombras”, etc. A arma nessas condições pode lançar a magia “*Criar Mortos-Vivos 2*” duas vezes por dia.

Durabilidade dos Itens

Como na vida real nenhuma arma ou equipamento dura para sempre, no RPG nos deparamos com esta questão pouco notada pelos mestres e jogadores. O MJ precisa ter em mente que os itens não são indestrutíveis, como naquela aventura em que o Guerreiro começou com uma espada e após inúmeras sessões e infinitos combates ela ainda estava em perfeito estado. O MJ precisa estar atento a estes fatores para deixar o jogo mais real, a espada do personagem após muito uso pode ir perdendo seu fio, e isso reduziria o dano que ela poderia causar.

Frágil: O item pode ser destruído sem muita dificuldade, basta uma quantia de poucos ataques contra o equipamento e ele será inutilizado.

Durável: É necessário que uma série de ataques seja desferido contra o equipamento antes de ser inutilizado.

Resistente: Pode durar por bastante tempo, mesmo após duras séries de ataques contra o mesmo até que seja inutilizado.

Tabela de armas

Arma	Custo	Dano corporal	Dano Arrem.	Mãos	Tamanho	Grupo	Informação	Peso	Força Mínima
Desarmado	-	Força	-	-	-	Punho	-	-	-
Faca	10	3	4	1	Pequeno	Punho+AD	-	0,7	-
Punhal	15	4	3	1	Pequeno	Punho+AD	-	0,7	-
Adaga	30	5	-	1	Pequeno	Punho	-	1	-
Clava	18	6	-	1	Pequeno	PL	-1 Habilidade	2	-
Cimitarra	70	6	-	1	Médio	Esgrima	-	1,8	1
Gládio	35	5	-	1	Pequeno	Esgrima	-	1,3	1
Tridente	70	7	9	2	Médio	Haste+AD	-	2,2	1
Espada curta	50	5	-	1	Pequeno	Esgrima	+1 Iniciativa	1,3	1
Espada comum	80	6	-	1	Médio	Esgrima	-	1,5	1
Espada longa	100	7	-	1	Grande	Esgrima	-	2,5	2
Espada bastarda	150	10	-	1 ou 2	Grande	EP	2 mãos dano +1	3	3
Katana	100	9	-	2	Médio	Esgrima	-	2	2
Lança de arremesso	50	6	8	1	Médio	Haste+AP	-	3	1
Lança simples	20	4	5	1	Pequeno	Haste+AD	-	1,2	-
Lança pesada	50	6	-	1	Médio	Haste	-	2	1
Lança de cavalaria	200	13	-	1	Grande	Haste	Destrói escudos	6	4
Machadinha	20	4	4	1	Pequeno	BL+AP	-	0,8	-
Machado	40	5	-	1	Pequeno	BL	-	1,2	1
Machado de guerra	100	7	-	2	Grande	BP	-	3	2
Machado de 2 gumes	180	10	-	2	Grande	BP	Destrói escudos	6	3
Mangual	90	7	-	1	Médio	PL	-	2	1
Maça	80	6	-	1	Médio	PL	-	1,5	1
Maça clerical	210	10	-	1	Grande	PL	-	2,6	2
Martelo de batalha	85	6	-	1	Médio	PL	-	2	1
Marreta de guerra	150	7	-	2	Médio	PP	Destrói escudos	6	3
Martelo de guerra	170	8	-	1	Grande	PP	-	7	2
Montante	450	15	-	2	Grande	EP	-2 de esquiva	15	5
Arco simples **	60	6	-	2	Médio	Projétil	-	0,7	-
Arco composto **	140	7	-	2	Médio	Projétil CP	-	1,2	-
Besta de mão **	80	6	-	1	Pequeno	Projétil	-	0,5	-
Besta leve **	190	8	-	2	Médio	Projétil	-	1	-
Besta pesada **	200	11	-	2	Médio	Projétil CP	1 turno recarregar	3	2
Garrucha **	225	14	-	1	Pequeno	Projétil CP	1 turno recarregar	1	2
Mosquete **	250	17	-	2	Médio	Projétil CP	1 turno recarregar	8	2
Cajado	15	4	-	1	Pequeno	PL	-	0,7	-
Cajado longo	40	5	-	1	Pequeno	PL	-	1	-
Cetro	100	6	-	2	Pequeno	PL	Foco místico +2	2	-

Legenda da Tabela de Armas

AD = Arremesso Direto

EP = Esgrima Pesado

AP = Arremesso Pesado

BL = Balanço Leve

BP = Balanço Pesado

PL = Porrete Leve

PP = Porrete Pesado

Projétil CP = Projétil Complexo

Destrói escudos = Somente escudos de madeira

** Precisa de munição

1 turno recarregar = Precisa perder 1 turno para recarregar a arma

Desarmado: Ataques físicos corporais sem a utilização de armas brancas ou de fogo, são socos, chutes, pontapés e outros.

Faca: Arma branca comum, usada tanto para perfurar quanto para cortar o oponente, em combate corpo-a-corpo ou em arremesso. Pode ser facilmente empunhada e escondida nas vestimentas (botas, cinto, etc.) e possui diferentes tamanhos e formatos, adaptando-se à forma de sua utilização. Varia de bem pequena até uma lâmina longa de até 15cm, a lâmina pode ser reta ou curva.

Punhal: Arma pequena muito comum, sua lâmina é geralmente curta e reta (no máximo 15cm, com exceções), capaz de perfurar ou cortar o oponente, em combate corpo-a-corpo ou em arremesso. Da mesma forma que uma faca, esta arma pode ser escondida nas vestimentas com facilidade e apesar de ser uma arma ágil possui curto alcance.

Adaga: Arma mais larga que um punhal, de lâmina mais curta e curvada (da metade da lâmina até

sua ponta), usada normalmente para ataques à curta distância (corpo-a-corpo), possui uma boa capacidade de perfuração e corte, geralmente utilizada por ladrões.

Clava: É um tipo de bastão mais grosso em uma de suas extremidades (superior), também conhecido como Porrete, geralmente feito de madeira.

Cimitarra: Espada feita de aço. É extremamente cortante e ágil, muito utilizada em regiões desérticas por guerreiros montados em cavalos ou camelos, embora também seja usada por Piratas. Sua lâmina é curva e mede tipicamente de 90 cm a 1 metro de comprimento, é mais larga na extremidade livre, com gume no lado convexo, pesando um total que varia de 1,5 kg a 2 kg.

Gládio: Espada curta de dois gumes, capaz de desferir cortes ou perfurações. Mede em média 60 cm e é muito utilizada por guerreiros conhecidos como gladiadores.

Tridente: O Tridente é semelhante a uma lança, mas com três lâminas ponteadas capazes de perfurar fortemente. Não é uma arma usada em um combate montado, sendo usada em combates à curta distância.

Espada Curta: É o mesmo tipo de uma Espada Comum, porém é menor (em torno de 0,70 m de comprimento), mais leve e de fácil manuseio. É feita por uma lâmina de metal, com dois gumes, a lâmina é fixada em um cabo feito de madeira ou metal.

Espada Comum: Como o próprio nome diz, é uma Espada muito comum, usada por praticamente qualquer guerreiro por ser eficaz e fácil de empunhar. É um pouco maior e mais pesada do que uma Espada Curta.

Espada Longa: É uma variação da Espada Comum, sendo um pouco maior e mais pesada, podendo variar de 1,10 m a 1,20 m de comprimento e pesar 2 kg a 2,5 kg. Esta é uma poderosa espada que

permite o uso com apenas uma das mãos, enquanto segura um escudo na outra, capaz de romper mesmo armaduras pesadas.

Espada Bastarda: Também é conhecida como “Espada de mão-e-meia” (*hand-and-a-half sword*, em inglês), a Espada Bastarda possui tamanho e peso adequados para ser empunhada tanto com uma das mãos (com um escudo na outra) como com as duas mãos para causar +1 de dano (neste caso sem escudo). Essa espada é capaz de romper armaduras ainda mais poderosas.

Katana: Arma muito utilizada por Samurais, possui a lâmina ligeiramente curva e é forjada em detalhes cuidadosos, desde a ponta até a curvatura. A lâmina tem gume apenas de um lado e varia entre 60 a 90 cm (de lâmina).

Lança Simples: Arma feita completamente de madeira, em forma de uma longa vara com uma ponta afiada no topo.

Lança de Arremesso: Arma feita por uma longa vara de madeira e uma ponta afiada de metal. Geralmente é um pouco maior do que uma pessoa comum (de 1,70 m).

Lança Pesada: Variação da Lança simples, mais pesada e poderosa, sendo que possui grande parte feita em metal. Não serve para ser arremessada.

Lança de Cavalaria: Enorme lança feita completamente de metal, usada exclusivamente em combate montado, possui alto poder de destruição e é muito maior do que uma pessoa comum.

Machadinha: Arma pequena com cabo de madeira e uma lâmina afiada de metal (1 gume).

Machado: Maior e mais perigoso que uma Machadinha, o machado possui uma das extremidades amoladas e própria para o corte. É construído pela fixação de uma cunha perpendicular a um cabo de madeira ou metal.

Machado de Guerra: Arma pesada que só pode ser empunhada com as duas mãos, sua lâmina de um gume é bem maior que a de um machado comum e encurvada (no sentido de circunferência).

Machado de 2 Gumes: Arma completamente pesada e de difícil manuseio, mas com incrível poder de ataque. Este machado possui 2 gumes afiados de metal encurvados em sentido de circunferência com um longo cabo de madeira ou metal.

Mangual: Bola de metal com saliências pontudas presa a um cabo de madeira ou metal por uma corrente. Capaz de causar grandes danos por esmagamento.

Maça: Variação da Clava ou Porrete, sendo mais forte e pesada. A Maça é formada por um cabo de madeira (às vezes reforçado com metal), com uma cabeça de metal, de formas diferentes, e algumas delas com tachões e pontas para ajudar a penetração da armadura e infligir maior dano.

Maça Clerical: É uma variação da Maça comum, é melhor trabalhada com o metal e possui uma cabeça salientada em um estilo padrão. Esta poderosa arma é muito usada por clérigos.

Martelo de Batalha: O martelo é uma arma muito poderosa usada em combate à curta distância, possui vários tipos de materiais, formatos e tamanhos. O Martelo de Batalha possui a cabeça de aço com um cabo, que geralmente também é de aço. Este martelo tem um revestimento na parte inferior, para que a mão não escorregue e para absorver grande choque de impacto. Martelos em geral, são armas muito utilizadas por Anões.

Marreta de Guerra: É um tipo de martelo, mais pesado e com um cabo maior, geralmente de madeira, com uma cabeça de metal uniforme. Pelo seu tamanho é de difícil manuseio e menos ágil em combate, mas possui um poder grande de

destruição. Seu peso torna necessário o uso de duas mãos no manuseio.

Martelo de Guerra: Maior e mais pesado que um Martelo de Batalha, também mais poderoso.

Montante: A maior e mais pesada espada já criada, seu enorme tamanho faz com que seja de difícil manuseio e pouca agilidade, mas com grande poder de ataque. Para erguer uma Montante é necessário usar uma força incrível, sendo possível apenas o uso com ambas as mãos. Esta espada possui um cabo longo em forma de cruz e lâmina de dois gumes.

Arco Simples: Feito de madeira, com objetivo de disparar flechas nos adversários. Possui um alcance que varia de 40 a 100 metros.

Arco Composto: Também conhecido como Arco Longo, o Arco Composto é maior, assimétrico, inteiriço e curvado, de melhor manuseio e precisão. Possui um alcance capaz de atingir até 200 metros.

Besta de Mão: Variação da Besta Leve, porém é bem menor e mais justa, possibilitando o manuseio com apenas uma das mãos. Muito utilizada por ladrões, a Besta de mão possui um alcance que varia de 20 a 30 metros e possui capacidade de 1 disparo.

Besta Leve: Arma que possui acoplado um arco de flechas no lado oposto da coronha, que é acionada por gatilho para disparar dardos (similares a flechas, porém menores). Possui um alcance que varia de 50 a 120 metros e seu manuseio depende do uso de ambas as mãos.

Besta Pesada: Uma variação da Besta Leve, maior, mais pesada e de difícil manuseio. Apesar de seu potencial efetivo em combate, a Besta Pesada necessita de um tempo para ser recarregada. Seu alcance pode atingir até 350 metros de distância.

Garrucha: Para jogos onde a pólvora já foi descoberta, a Garrucha é semelhante a uma pistola ou revólver, capaz de disparar um tiro por

cano. Esta arma é muito utilizada por Piratas e tem grande poder de fogo.

Mosquete: Semelhante a uma espingarda, porém muito mais pesado, com o cano de até 1,5 metros sobre a culatra de madeira. O processo de recarregar é lento, para recarregar, primeiro o personagem precisa despejar pelo cano da arma a pólvora de um dos cartuchos e soca-la com a vareta da forquilha. Seu alcance máximo é de 90 a 100 metros.

Cajado: É uma vara de madeira que possui a extremidade superior recurvada em forma de gancho, geralmente utilizado por Magos para conjurar magias, combate corporal ou apenas para se apoiar devido a idade avançada.

Cajado Longo: Variação do Cajado, um pouco maior, melhor trabalhado em detalhes e resistência.

Cetro: É um tipo de bastão adornado com joias, gemas e objetos preciosos. Magos poderosos e ricos costumam ostentar Cetros raros, alguns até mesmo de origem mágica.

Tabela de Armaduras

Armadura	Custo	Proteção	Proteção Mágica	Defesa Ativa	Penalidade	Durabilidade	Tipo	Peso	Força Mínima
Túnica de seda	10	-	1	-	-	Frágil	Leve	-	-
Gibão de couro	25	1	-	-	-	Frágil	Leve	2	-
Armadura acolchoada	50	1	1	-	-	Frágil	Leve	3	-
Armadura de couro leve	75	2	1	-	-	Frágil	Leve	4	-
Armadura de couro batido	100	3	1	-	-	Durável	Leve	5	-
Mista com couro	130	4	2	-	-	Durável	Médio	7	1
Armadura élfica	160	5	4	-	-	Durável	Médio	10	-
Gibão de aço	230	6	2	-	-	Resistente	Pesado	12	2
Cota de malha parcial	280	7	3	-	-	Resistente	Pesado	14	2
Peitoral de aço	340	8	3	-	-	Resistente	Pesado	16	3
Cota de malha completa	420	9	3	-	1	Resistente	Pesado	18	3
Placas de metal	490	10	4	-	1	Resistente	Pesado	20	4
Couraça completa	580	11	4	-	2	Resistente	Pesado	25	4
Escamas de dragão	680	12	4	-	2	Resistente	Pesado	30	5
Elmo básico	20	-	1	-	-	Frágil	Leve	1	-
Elmo aberto	30	1	-	-	-	Frágil	Médio	2	-
Elmo fechado	50	1	1	-	-	Durável	Médio	3	1
Elmo anão	70	2	2	-	-	Durável	Médio	4	2
Elmo de guerra	100	3	3	-	-	Resistente	Pesado	5	3
Elmo templário	130	4	3	-	-	Resistente	Pesado	7	3
Escudo pequeno madeira	50	-	-	1	-	Frágil	Leve	2,5	1
Escudo grande de madeira	70	-	-	2	-	Durável	Leve	4	1
Escudo de ferro pequeno	90	-	-	3	-	Resistente	Médio	6,5	2
Escudo de ferro grande	120	-	-	4	1	Resistente	Médio	7,5	2
Escudo gota	150	-	-	5	1	Resistente	Pesado	9	3
Escudo torre	200	-	-	6	2	Resistente	Pesado	11	4
Manoplas simples	15	1	-	-	-	Frágil	Leve	1	-
Manoplas de ferro	40	1	1	-	-	Durável	Médio	2	1
Manoplas de aço	70	2	1	-	-	Resistente	Pesado	3	2
Colete de couro	40	1	1	-	-	Frágil	Leve	3	-
Colete metálico	90	2	2	-	-	Durável	Médio	10	1
Proteção inferior de couro	50	1	1	-	-	Frágil	Leve	5	-
Proteção inferior metálica	70	2	2	-	1	Durável	Médio	10	1
Armadura especial	200	4	6			Durável	Médio	20	2
Colete especial	100	1	3			Durável	Leve	10	1
Elmo especial	60	1	2			Durável	Leve	4	-
Manopla especial	50	1	2			Durável	Leve	2	-

Túnica de Seda: Traje muito comum em regiões desérticas devido ao calor (usada em cores claras), servindo também para refletir melhor os raios solares e permitir a circulação do ar. Trata-se de uma espécie de “vestido” largo, muito leve e de manga comprida que cobre o corpo inteiro. Esta túnica é, na grande maioria das vezes, encantada por magia para oferecer melhor proteção.

Gibão de Couro: É um tipo de casaco de couro, apesar de não oferecer muita proteção, é muito utilizado pela leveza e fácil movimentação do corpo.

Armadura Acolchoada: Armadura composta por várias capas acolchoadas, uma vez que couro e acolchoamentos não protegem tão bem quanto o aço, para protegerem bem, são postas várias camadas. Esta armadura é muito quente e por acumular muito suor e sujeira pode ficar infestada por pulgas.

Armadura de Couro Leve: Armadura muito comum, feita de couro endurecido em água fervente no peitoral e nos ombros para oferecer melhor proteção, as demais partes da armadura são feitas de couro mais flexível e ela protege somente a parte da cintura para cima.

Armadura de Couro Batido: Variação da Armadura de Couro Leve, porém é feita de couro mais resistente, é mais flexível e reforçado com rebites de metal.

Armadura Mista com Couro: Trata-se de uma vestimenta de couro que protege toda a parte superior do corpo, usada por baixo de um peitoral de metal, proporcionando melhor proteção.

Armadura Élfica: Armadura de metal bem fino, encantada com a mágica dos Elfos. Além de ser muito leve e flexível, a armadura é detalhada com escrituras e ornamentos por toda sua extensão. Apesar de ser feita com um metal muito fino, a mágica sobre a armadura garante uma boa proteção, especialmente contra magias.

Gibão de Aço: Armadura repleta de pequenas placas de metal interligadas que, na aparência de uma camisa, cobre até o pulso do usuário. Garante uma boa proteção, porém o usuário perde um pouco de flexibilidade e deslocamento.

Cota de Malha Parcial: Armadura composta por pequenos anéis metálicos intrincados num couro muito resistente. É pesada, mas evita a fricção da pele através de um gibão de peles interno. A Cota de Malha Parcial tem o formato de um colete, não protegendo os braços do usuário.

Peitoral de Aço: Armadura completamente feita de metal, ela é estufada na altura do peito e ajustada para a cintura e pescoço, deixa os membros livres, mas não tem maleabilidade.

Cota de Malha Completa: Variação da Cota de Malha Parcial, porém esta é maior e protege também os braços e um pouco abaixo da cintura.

Armadura de Placas de Metal: Armadura completa feita de placas de metal resistente que garante ótima proteção para todo o corpo (exceto os equipamentos que precisam ser comprados separadamente, como elmo e manoplas). Apesar de toda proteção que ela garante, o usuário perde um pouco de mobilidade por causa do peso exercido pela armadura.

Couraça Completa: Armadura altamente resistente capaz de bloquear danos de armamento pesado, oferece proteção para todo o corpo, porém, como a maioria das armaduras resistentes, seu peso atrapalha um pouco a mobilidade do usuário.

Armadura de Escamas de Dragão: Armadura composta por escamas de dragão que oferecem excelente proteção. É conhecida por este nome não somente por seu material, mas por seu formato escamado que forma toda a armadura.

Elmo Básico: Elmo é uma proteção utilizada para proteger a cabeça, é um capacete medieval. O Elmo Básico é pequeno, feito de um metal menos

resistente, sua proteção se estende até a altura das sobrancelhas, com uma pequena parte que desce entre os olhos para proteger o nariz. Este Elmo é muito comum e não tem proteção para o pescoço e o rosto.

Elmo Aberto: O Elmo aberto é mais completo em comparação ao Elmo Básico, ele oferece proteção para quase todo o rosto e também é estendido para proteger o pescoço. O Elmo aberto tem a forma de um “T” (no rosto), com uma visão aberta sem proteção para nariz, olhos e boca.

Elmo Fechado: Oferece mais proteção que o Elmo Aberto, este Elmo é completamente fechado e protege todo o rosto, possui vários furos nas partes laterais (bochechas) para facilitar a respiração do usuário. Não possui viseira, o usuário consegue ver devido a dois espaços retangulares específicos para os olhos.

Elmo Anão: O Elmo Anão é aberto, pois os Anões não apreciam encobrir o rosto na batalha, isso também seria um grande problema por causa de suas longas barbas. Por isso eles usaram sua habilidade extrema com metais e forjaram um elmo absolutamente resistente. O Elmo possui a parte da visão aberta e ampla, com proteção para as bochechas e pescoço. Há vários detalhes e ornamentos nesse elmo.

Elmo de Guerra: Assim como o Elmo Fechado, esse elmo protege todo o rosto e possui furos para facilitar a respiração do usuário, a diferença é que ele é mais resistente e pesado, além disso, possui uma viseira.

Elmo Templário: Diferentemente dos outros elmos, o Elmo Templário não possui uma forma arredondada, sua parte superior tem a aparência de um “balde” virado de cabeça para baixo, com a parte inferior reta que se estende até o pescoço, possui furos para a respiração e um enorme desenho de uma cruz que na horizontal corta a linha dos olhos e na vertical vai da testa até a boca. É todo fechado e não possui viseira, sendo a visão do usuário possível através de duas

cavidades retangulares (mais longas e pouco grossas).

Escudo Pequeno de Madeira: Escudo leve de formato arredondado, feito de madeira, mas com um detalhe de ferro no meio e ao longo da borda para proteger a mão. Pesa em torno de 2,5 kg e proporciona a defesa básica do usuário.

Escudo Grande de Madeira: Parecido com o Escudo Pequeno de Madeira, mas este é maior e mais pesado. Mantém o formato arredondado e proporciona uma defesa mais ampla ao usuário, protegendo-o de ataques mais poderosos.

Escudo Pequeno de Ferro: O Escudo de ferro existe em vários formatos, ele é mais pesado que o Escudo Grande de Madeira e também oferece uma proteção maior ao usuário.

Escudo Grande de Ferro: Variação do Escudo Pequeno de Ferro, porém maior, mais pesado e mais resistente.

Escudo Gota: Recebe o nome por seu formato que lembra uma asa ou uma gota d’água. Às vezes é chamado de escudo de lágrima ou gota. Vai do ombro ao joelho na altura, com uma largura de 60 a 80 cm. Por ter sua base fina não oferece muita proteção para as pernas, embora proteja muito bem o resto do corpo.

Escudo Torre: O Escudo Torre é grande e muito alto. É medido do ombro ao topo do joelho, e de um ombro ao outro. Ele dá uma melhor proteção para a cabeça e, ao mesmo tempo, não dificulta a visão. Este escudo é muito eficiente na criação de poderosas paredes de escudo pelas quais os romanos eram bem conhecidos.

Manoplas Simples: A manopla é uma peça de armadura, responsável por proteger as mãos. As Manoplas Simples são confeccionadas em couro espesso e resistente, podendo apresentar pequenas chapas forjadas em ferro anexadas.

Manoplas de Ferro: Variação das manoplas de couro, essas são feitas de ferro para apresentar mais proteção.

Manoplas de Aço: Feita inteiramente em aço e é mais pesada. Os anéis ou plaquetas de aço são articulados sobre couro de gamo, com cuidado especial na palma e dedos para facilitar a mobilidade.

Colete de Couro: O colete é feito de couro para ser vestido por baixo da armadura, garantindo melhor proteção contra o impacto do ataque.

Colete Metálico: Variação do colete de couro, porém mais resistente reforçado com metal.

Proteção Inferior de Couro: É uma armadura que se parece com uma “saia ou saiotê” e serve para proteger da cintura até o joelho com couro reforçado.

Proteção Inferior Metálica: Esta armadura de metal é formada por várias partes como caneleira, joelheira e proteção de coxa e cintura que formam um único item que protege a parte inferior do corpo (da cintura até a canela), embora atrapalhe um pouco a movimentação do usuário.

Armadura Especial: Armadura feita com materiais especiais para resistir a efeitos mágicos, garantindo uma redução de dano muito maior contra magias.

Colete Especial: Colete para ser utilizado embaixo da armadura, feito para resistir a efeitos mágicos, garantindo maior proteção contra danos de magia.

Elmo Especial: Um capacete parecido com o Elmo aberto, porém feito com material especial mais resistente a danos de magias.

Manopla Especial: A manopla especial é uma luva preta de camada não muito grossa, é mais resistente à magia, não se comparando a uma

manopla real, levando apenas este nome por proteger o usuário.

Comida, bebida e Hospedagem

Item ou Serviço	Custo	Obs.	Peso
Caneco de Vinho	3	-	0,5
Caneco de Cerveja	1	-	0,5
Vinho Comum	7	Garrafa	1
Vinho Bom	12	Garrafa	1
Pão	2	-	0,3
Queijo	3	Pedacinho	0,25
Carne	6	Bife	0,2
Refeição Barata	5	Individual	-
Refeição Padrão	10	Individual	-
Refeição Completa	15	Individual	-
Alojamento	2	Individual	-
Hospedagem Simples	5	Individual	-
Hospedagem de Luxo	10	Individual	-

Refeição Barata: As refeições são compostas por pão (ou alimentos fabricados a partir de cereais, como mingau e massas) e água.

Refeição Padrão: As refeições incluem pão, sopa ou cozido de frango (sem muito frango), batatas ou cenoura, cerveja ou vinho.

Refeição Completa: As refeições incluem pão, carne, alguns legumes, carne de porco e cerveja ou vinho. Inclui também sobremesas como tortas recheadas com carnes, ovos, vegetais ou frutas, sendo opcional também sopa ou pastéis doces.

Alojamento: Forma mais barata e pobre de hospedagem, consiste em se alojar em uma estalagem pobre e dormir no chão próximo à lareira com um cobertor velho.

Hospedagem Simples: As acomodações são aquecidas, individuais e muito pequenas. Não tem mobília, exceto uma cômoda velha para guardar pertences pessoais. A cama improvisada e pouco confortável conta com cobertor e travesseiro.

Hospedagem de Luxo: As acomodações são aquecidas e confortáveis, contam com um pequeno armário, cômoda, tapete, lareira e um banheiro privado. A cama é confortável e limpa, livre de pulgas.

Serviços de Transporte

Item	Serviço	Preço	Obs.
Barcaça	5	24.000	Por km
Canoa	2	500	Por km
Carroça	3	1.000	Por km
Carruagem	5	2.000	Por km
Galeão	-	50.000	-
Jangada	1	200	Por km
Navio	6	30.000	Por km
Zeppelin Goblin	8	100.000	Por km

*Serviço: Preço pelo serviço por km, individual.

*Preço: Custo para comprar o transporte.

Barcaça: Esse barco pode medir até 23 m de comprimento e 6 m de largura, apesar de possuir um mastro de vela, tem alguns remos que servem de suplemento para a vela. A Barcaça tem capacidade para suportar no máximo 15 tripulantes e 45 toneladas no compartimento de carga (100 soldados).

Canoa: Pequena e leve embarcação de madeira construída a partir de um único tronco. É capaz de suportar até 3 pessoas e possui 3 m de comprimento. A locomoção é feita através de dois remos, o condutor fica em uma extremidade da canoa remando. Esta embarcação é muito utilizada para travessia de rios profundos ou para pesca.

Carroça: Veículo de transporte de duas ou quatro rodas, aberto e movido por cavalos, muito usado para deslocamento de carga de um lugar para outro, embora também transporte pessoas.

Carruagem: Veículo de transporte de quatro rodas capaz de transportar até quatro pessoas em cabine reservada e dois condutores que são conhecidos como “Cocheiros”. A carruagem é movida por cavalos e geralmente utilizada por classes mais ricas, que se dão ao luxo de poder ter um transporte como esse.

Galeão: Navio a vela que possui quatro mastros, de alto bordo, frequentemente utilizado no transporte de cargas de alto valor. Possui setenta remos em cada lateral, necessitando de uma tripulação de 200 pessoas. O Galeão possui 40 m de comprimento por 6 de largura e tem capacidade total de 150 toneladas de carga (ou 250 soldados). O Galeão também é usado por piratas, mas após ser roubado ou construídos pelos mesmos, passava a se chamar Corsário.

Jangada: Tipo de transporte formado por paus que são juntos uns aos outros em forma de estrado, para flutuar na água.

Navio: Navio a vela que possui um mastro com uma única vela, precisa de tripulação equivalente a 50 pessoas e tem capacidade para transportar 50 toneladas de carga (120 soldados).

Zeppelin Goblin: Transporte aéreo criado pelos Goblins. Trata-se de um tipo de navio livre de mastro ou velas, preso a um balão cheio de ar quente. O balão tem formato de um dirigível, não é completamente seguro devido ao alto custo de manutenção (o que geralmente acaba sendo feito de forma precária) e é capaz de percorrer longas distâncias em pouco tempo de viagem. Tem capacidade para até 6 pessoas, fora o piloto.

Outros Serviços

Serviço	Preço	Obs.
Mensageiro	2	Por km
Trabalhador	30	Por dia
Mercenário	50	Por dia
Pedágio	2	Por pessoa
Serviço de cura	100	Por pessoa

Mensageiro: Serviço de entrega de mensagens, onde o mensageiro (à cavalo ou a pé) entrega sua mensagem até o destino.

Trabalhador: O preço relacionado é referente a diária de um trabalhador comum, pedreiro, artesão, escriba ou outra profissão. O valor mencionado é o valor mínimo, havendo serviços que custam um preço mais elevado de acordo com a dificuldade.

Mercenário: O preço relacionado é referente a diária de um combatente mercenário para tarefas comuns, o preço é variável, principalmente se o serviço oferecer risco de vida. Geralmente, o mercenário tem uma Espada Comum (ou equivalente) e Armadura de Couro.

Serviço de Cura: Serviço prestado por alguém que possa oferecer, através de magia ou poções, para restaurar todos os pontos de vida do contratante do serviço.

Itens e equipamentos comuns

Item	Custo	Peso
Algemas	3	0,2
Aljava	6	0,4
Armadilha de urso	50	2,5
Balde	1	0,4
Baú pequeno	8	2
Baú médio	15	4
Botas de couro	3	0,3

Cadeado pequeno	3	0,1
Cadeado grande	6	0,2
Cantil para ½ litro	5	0,4
Cinto com bolsos	3	0,1
Corda 20m	15	4
Corrente ½ metro	5	1
Dardo (unidade)	2	0,3
Dose de veneno	30	0,3
Erva medicinal	30	0,1
Estaca de madeira	4	0,2
Flecha (unidade)	1	0,2
Frasco vazio	2	0,4
Gancho p/ escalar	4	0,7
Garrafa de vidro	4	1
Grimório em branco	10	1
Kit de Alquimista	180	10
Kit de Ferreiro	150	40
Kit de Ladrão	150	2
Kit de disfarce	30	1
Lanterna com óleo	15	0,7
Livro de Alquimia	70	0,8
Luvas de couro	2	0,1
Manto com capuz	5	0,3
Mapa regional	10	0,1
Mochila pequena	4	1
Mochila grande	8	2
Odre vazio	2	0,2
Óleo para lanterna	5	0,3
Pederneiras	7	0,1
Pólvora (1 disparo)	5	0,4
Roupas simples	5	0,1
Roupas nobres	20	0,2
Saco de dormir	20	1
Símbolo sagrado	30	0,6
Tenda	40	5
Tocha (unidade)	4	1

Aljava: Tipo de mochila usada por arqueiros que permite o transporte de grande quantidade de flechas, além de possibilitar ao arqueiro municiar-se com rapidez. A aljava é feita de couro e possui uma correia com a qual é pendurado ao lado ou nas costas.

Armadilha de Urso: Equipamento feito de ferro, repleto de dentes que quando ativados por algo que pise no centro da armadilha, se fecham rapidamente prendendo e ferindo o alvo. Este tipo de armadilha costuma ser escondido entre folhas para melhor resultado.

Dardo: Munição para armas como Besta Leve, Besta de Mão e Besta Pesada, é feita de madeira com a ponta de metal e é menor do que uma flecha, porém a propulsão causada pela Besta é capaz de causar mais dano que uma flecha comum.

Dose de Veneno: Frasco com aproximadamente 300ml de substância tóxica, proveniente de plantas venenosas. Apesar de ser um veneno mortal, é muito comum e de fácil tratamento. O veneno é muito utilizado nas lâminas de espadas ou nas flechas para causar a morte do oponente. Em jogo, o personagem que obtém uma falha na resistência contra esse veneno, recebe 1 ponto de dano por turno até ser curado, além de receber redutor em 1 ponto em suas jogadas.

Erva Medicinal: Erva muito comum, usada para a fabricação de remédios, pomadas e até poções.

Grimório em Branco: Trata-se de um livro onde o Mago costuma escrever suas magias para que possa lembrar da pronúncia correta das palavras. É muito importante principalmente se o Mago for vítima de uma magia ou poção que cause esquecimento. Se o Mago estiver utilizando um grimório ao lançar suas magias então o custo para utilizá-las é reduzido em 1 ponto de Foco Místico.

Kit de Alquimista: O Kit é invocado através de magia, o mago diz as palavras e os aparatos “mecânicos” (caldeirão, prateleiras, etc) para a

criação de poções aparecem instantaneamente no local. O Kit também pode ser guardado através da mesma magia.

Kit de Ferreiro: O Kit contém 1 Bigorna (peça de ferro muito pesada onde se amoldam os metais), 2 Punção (peça de aço para bater as matrizes que servem para fundir o metal), 2 Talhadeira (cunha de aço com gume para cortar o ferro quente ou frio) e 1 Martelo de Ferreiro.

Kit de Ladrão: O Kit contém 1 Besta de Mão, 1 Alicate (para cortar cercas e armadilhas que usam fios de cobre ou outro tipo de metal), 1 Vestimenta preta (para ações noturnas e sorrateiras), Equipamentos para armadilhas (itens necessários para a criação de armadilhas básicas), Equipamentos para abrir fechaduras, 1 Gancho, 1 par de luvas especiais, 20m de corda, 1 bomba de fumaça e Equipamento de disfarce (perucas, roupas, maquiagem, etc).

Kit de Disfarce: O Kit contém itens básicos para disfarce como perucas, roupas, maquiagem e etc.

Livro de Alquimia: Livro que contém estudos, dicas, formas de preparo, ingredientes e muitas informações sobre Alquimia. Este livro reduz a dificuldade de criação de uma poção em 1 ponto.

Odre Vazio: É um recipiente feito de pele de animal, geralmente de cabra, usado para transporte de líquidos. Parece com uma bolsa pequena.

Pederneiras: Pedras capazes de produzir faíscas, tornando fácil fazer uma fogueira em qualquer clima, em qualquer altitude, até mesmo sob tempestades e neve. Funciona até mesmo estando molhada.

Símbolo Sagrado: Peça arredondada feita de madeira ou ferro. O Símbolo Sagrado é abençoado pela divindade que representa a luz, sendo capaz de esconjurar mortos-vivos (de poder mais baixo) a uma distância de até 2 metros de diâmetro, sem precisar de nenhum teste.

Poções Mágicas

Item	Custo	Peso
Poção Anti-Paralisia	70	0,3
Poção Anti-Petrificação	130	0,4
Poção da Aranha	200	0,4
Poção da Fúria do Orc	150	0,5
Poção da Invisibilidade	120	0,4
Poção da Levitação	150	0,4
Poção da Memória	200	0,3
Poção da Ressurreição	1500	0,4
Poção da Sorte	100	0,3
Poção da Velocidade	300	0,5
Poção da Verdade	80	0,4
Poção da Visão	90	0,3
Poção de Anfíbio	160	0,3
Poção de Antídoto	70	0,2
Poção de Antídoto 2	190	0,3
Poção de Crescimento	220	0,6
Poção de Encolhimento	100	0,4
Poção de Foco Menor	50	0,2
Poção de Foco Maior	140	0,5
Poção de Vida Menor	30	0,2
Poção de Vida Maior	80	0,5
Poção de Vida e Foco	200	0,4
Poção do Esquecimento	300	0,3
Poção do Herói	120	0,2
Poção do Morto-Vivo	180	0,5
Poção Fortalecedora	40	0,4
Poção Rejuvenescedora	350	0,3
Poção Magnífica	300	0,5
Poção de transformação	350	0,4
Elixir da Vida*	180	1
Elixir da Morte*	280	1
Elixir do Foco Místico*	180	1

* Não pode ser feito pelo jogador

Como criar Poções

Criar uma poção não é tão difícil, basta ter um local apropriado (um espaço reservado, não pode ser ao ar livre) com seus aparatos (Kit de Alquimista, que é obrigatório), os ingredientes, os requisitos descritos na poção, frascos de vidro para colocar os líquidos e realizar um teste de Alquimia com dificuldade dependendo do tipo de poção. É importante ressaltar que para criar uma poção, é necessário ser um Mago. Para fazer um teste de criação de poção, role $2d10 + \text{Conhecimento} + \text{Alquimia}$, o resultado deve ser maior ou igual à dificuldade de criação da poção. Caso seja bem-sucedido, o Mago fez a poção, caso falhe, os ingredientes não atingiram o resultado esperado e o Mago poderá tentar outra vez a mesma poção somente após duas horas (não perde os ingredientes).

Poções

Poção Anti-Paralisia: Poção avançada que serve para acabar com o efeito de paralisia.

Efeito: Após ingerida, a poção age no organismo e anula qualquer efeito de paralisia.

Cor do líquido: Abóbora

Ingredientes: Ferrão de Abelha, Favo de Mel, Besouro, Erva Amarela e Dentes de Morcego.

Requisito de Criação: Alquimia 5, Level 3

Dificuldade de Criação: 13

Poção Anti-Petrificação: Poção que serve para reverter o efeito de petrificação, fazendo a pessoa voltar ao estado original.

Efeito: Acaba com o efeito de magia ou poção de petrificação em poucos segundos.

Cor do líquido: Cinza claro

Ingredientes: Olho de Medusa, Verme de Zumbi, Patas de Formiga de Fogo e Osso de Javali.

Requisito de Criação: Alquimia 5

Dificuldade de Criação: 13

Poção da Aranha: Poção incrível capaz de modificar a estrutura molecular rapidamente para tornar o corpo do usuário com capacidade de escalar qualquer superfície como se fosse uma aranha por curto período de tempo.

Efeito: O usuário pode subir em qualquer superfície como se fosse uma aranha por meia hora.

Cor do líquido: Púrpura

Ingredientes: Erva Dourada, Patas de Aranha Gigante, Composto de Teia de Aranha, Líquido Pegajoso e Sementes de Predilontas.

Requisito de Criação: Alquimia 7

Dificuldade de Criação: 16

Poção da Fúria do Orc: Esta poção é criada a partir do sangue de Orc para causar descontrole do usuário e com isso poder desferir mais dano nos oponentes.

Efeito: O usuário fica descontrolado e com uma sede absurda por sangue do oponente. O descontrole causa uma perda temporária de 5 Proteção para aumentar em +6 o dano causado em ataques físicos corporais, além disso aumenta temporariamente 1 ponto de habilidade. O efeito só termina depois de 5 turnos.

Cor do líquido: Carmesim

Ingredientes: Sangue de Orc, Orelha de Goblin, Saliva de Lobo das Cavernas, Pulgas de Minotauro e Composto Mágico.

Requisito de Criação: Alquimia 5

Dificuldade de Criação: 15

Poção da Invisibilidade: Poção não muito incomum, o líquido concentrado é capaz de tornar o usuário invisível por certo período de tempo.

Efeito: Torna o usuário invisível pelo tempo que desejar, porém, se atacar ou for atacado o efeito se desfaz.

Cor do líquido: Rosa escuro

Ingredientes: Pele de Camaleão, Lagartas, Composto Mágico, Cauda de Salamandra e Hortelã.

Requisito de Criação: Alquimia 4, Level 3

Dificuldade de Criação: 15

Poção da Levitação: Poção muito útil e interessante, quando o usuário a bebe, começa a levitar.

Efeito: Faz o usuário levitar até 10 m de altura a uma velocidade de 30 km/h por até uma hora ou ser encerrada

Cor do líquido: Cinza

Ingredientes: Asa de Morcego, Asas de Mosca, Pena de Águia, Composto Mágico e Suor de Harpia.

Requisito de Criação: Alquimia 4, Level 2

Dificuldade de Criação: 12

Poção da Memória: Poção que serve para reverter o efeito da Poção do Esquecimento.

Efeito: Anula o efeito da Poção do Esquecimento.

Cor do líquido: Oliva

Ingredientes: Cauda de Salamandra, Olho de Tubarão, Cérebro de Macaco-prego e Patas de Formiga de Fogo.

Requisito de Criação: Alquimia 10, Level 7

Dificuldade de Criação: 23

Poção da Ressurreição: Poção extremamente rara, somente os Alquimistas mais experientes conseguem fazer esta poção, seus ingredientes são muito caros e absolutamente difíceis de serem obtidos.

Efeito: Pode trazer alguém de volta a vida.

Cor do líquido: Amarelo queimado

Ingredientes: Ovo de Dragão, Pêlo de Grifo, Cabeça de Hidra, Chifre de Unicórnio, Chifre de Dragão Moído e Escama de Sereia.

Requisito de Criação: Alquimia 10, Level 7

Dificuldade de Criação: 25

Poção da Sorte: Poção capaz de aumentar a Sorte do usuário.

Efeito: Ignora falhas críticas por duas horas.

Cor do líquido: Amarelo

Ingredientes: Pé de Coelho e Trevo de 4 folhas

Requisito de Criação: Alquimia 2

Dificuldade de Criação: 8

Poção da Velocidade: Poção muito difícil de ser feita devido a complexidade de se obter seus ingredientes e difícil manuseio de criação.

Efeito: O usuário fica muito mais rápido e pode atacar até 3 vezes por turno durante 4 turnos.

Cor do líquido: Rosa claro

Ingredientes: Juba de Leão, Patas de Aranha, Chifre de Minotauro em Pó, Composto Mágico, Patas de Barata e Pêlo de Grifo.

Requisito de Criação: Alquimia 7, Level 7

Dificuldade de Criação: 18

Poção da Verdade: Poção que deixa qualquer pessoa ou criatura em estado de choque, os olhos ficam arregalados e qualquer pergunta feita será respondida somente com a verdade (se souber a resposta).

Efeito: O usuário entra em estado de choque, se questionado sobre qualquer coisa responderá a verdade.

Cor do líquido: Magenta

Ingredientes: Água Abençoada, Composto Mágico e Cauda de Crocodilo.

Requisito de Criação: Alquimia 3

Dificuldade de Criação: 8

Poção da Visão: Os compostos dessa poção são capazes de dar a visão real, podendo detectar coisas invisíveis.

Efeito: Garante visão de qualquer coisa que esteja invisível (incluindo fantasmas) durante duas horas.

Cor do líquido: Branco

Ingredientes: Rabo de Ratazana, Olho de Goblin, Olho de Medusa e Pulgas de Cachorro.

Requisito de Criação: Alquimia 2

Dificuldade de Criação: 8

Poção de Anfíbio: Poção criada especialmente para capacitar a exploração de cidades submersas, embora a maioria das expedições não tenham obtido sucesso.

Efeito: Permite respirar embaixo d'água por até 5 horas.

Cor do líquido: Azul celeste brilhante

Ingredientes: Olho de Tubarão, Escama de Peixe, Algas Marinhas e Escama de Sereia.

Requisito de Criação: Alquimia 2, Level 2

Dificuldade de Criação: 8

Poção de Antídoto: Frasco fino de largura e alongado de comprimento que contém um líquido verde-claro capaz de curar venenos simples com facilidade.

Efeito: Cura diferentes tipos de venenos em poucos minutos (venenos mais simples).

Cor do líquido: Verde claro

Ingredientes: Presas de Cobra, Cauda de Escorpião e Petrósea.

Requisito de Criação: Alquimia 2, Level 2

Dificuldade de Criação: 8

Poção de Antídoto 2 (Aprimorado): Variação da Poção de Antídoto, mas com capacidade para curar venenos absolutamente poderosos.

Efeito: Cura os mais poderosos tipos de venenos complexos em poucos minutos.

Cor do líquido: Verde esmeralda

Ingredientes: Viúva Negra, Composto de Verme Peçonha, Cloreto de Planta Carnívora.

Requisito de Criação: Alquimia 6, Level 5

Dificuldade de Criação: 16

Poção do Crescimento: Poção que serve para que a pessoa cresça e fique com cinco vezes o seu tamanho original.

Efeito: Faz com que o usuário cresça cinco vezes o seu tamanho, todos os seus atributos são aumentados em +2 pontos.

Cor do líquido: Salmão

Ingredientes: Pata de Urso, Composto Mágico, Chifre de Unicórnio, Teia de Aranha e Sangue de Gigante do Gelo.

Requisito de Criação: Alquimia 6, Level 3

Dificuldade de Criação: 13

Poção do Encolhimento: Poção que serve para reverter o efeito da Poção do Crescimento fazendo a pessoa retornar ao tamanho original, ou ainda encolher o usuário para que fique cinco vezes menor do que seu tamanho original.

Efeito: Faz o usuário retornar ao tamanho original, revertendo o efeito do crescimento, se a dose for exagerada, o usuário fica cinco vezes menor do que seu tamanho original, neste estado recebe -2 em todos os atributos.

Cor do líquido: Mostarda

Ingredientes: Composto Mágico, Olho de Goblin, Chifre de Minotauro em pó, Margaridas, Lagartas e Vermes da Terra.

Requisito de Criação: Alquimia 6, Level 3

Dificuldade de Criação: 8

Poção de Foco Menor: Poção básica e muito comum que serve para restaurar parte do foco místico. Muito usual por Magos e Clérigos quando estão se aventurando em missões, pois é o modo mais rápido de restaurar os pontos de foco místico sem ter que meditar.

Efeito: Restaura 1d10+1 pontos de foco místico.

Cor do líquido: Azul claro

Ingredientes: Erva Natural e Composto Mágico

Requisito de Criação: Alquimia 2

Dificuldade de Criação: 8

Poção de Foco Maior: Poção de composto mais concentrado, capaz de restaurar uma maior parcela do foco místico.

Efeito: Restaura 1d10+9 pontos de foco místico.

Cor do líquido: Azul escuro

Ingredientes: 2xErva Natural, Casca de Nozes e Composto Mágico Concentrado

Requisito de Criação: Alquimia 4, Level 4

Dificuldade de Criação: 13

Poção de Vida Menor: Poção básica e muito comum que serve para restaurar parte dos pontos de vida. Usada no tratamento de ferimentos leves.

Efeito: Restaura 1d10+1 pontos de vida.

Cor do líquido: Vermelho claro

Ingredientes: Verbenácea e Composto Mágico

Requisito de Criação: Alquimia 2

Dificuldade de Criação: 8

Poção de Vida Maior: Poção de composto mais concentrado que serve para restaurar parte dos pontos de vida. Usada no tratamento de ferimentos mais graves.

Efeito: Restaura 1d10+7 pontos de vida.

Cor do líquido: Vermelho escuro

Ingredientes: 2xVerbenácea, Sangue de Troll e Composto Mágico

Requisito de Criação: Alquimia 3, Level 3

Dificuldade de Criação: 13

Poção de Vida e Foco: Esta poção é incrível, suas ações regenerativas atuam especificamente no corpo, curando feridas físicas e espirituais.

Efeito: Restaura 15 pontos de vida e foco místico.

Cor do líquido: Roxo

Ingredientes: Erva Natural, Casca de Nozes, Composto Mágico, Verbenácea e Sangue de Troll.

Requisito de Criação: Alquimia 5, Level 3

Dificuldade de Criação: 13

Poção do Esquecimento: Poção muito rara e complexa, somente os Alquimistas mais poderosos e experientes conseguem fazê-la.

Efeito: O usuário perde completamente a memória por período determinado pela dose ingerida. Algumas gotas são capazes de causar uma amnésia temporária de quatro a cinco horas, uma dose completa faz o indivíduo perder a memória por anos. Ele esquece completamente tudo, esquece quem é, feitiços, onde mora, de onde vem, até o encanto ser quebrado por uma poção da memória ou com a passagem do tempo o efeito se desfazer naturalmente.

Cor do líquido: Orquídea

Ingredientes: Pó Mágico de Fada, Lágrima de Bruxa, Pó de Polvo e Essência de Gênio.

Requisito de Criação: Alquimia 12, Level 10

Dificuldade de Criação: 25

Poção do Herói: A poção tem efeito temporário, embora seja poderosa e de muita utilidade. Ela é capaz de aumentar a habilidade, a destreza ou a concentração do usuário por meia hora

Efeito: Aumenta 1 ponto de habilidade, destreza ou concentração por meia hora.

Cor do líquido: Aspargo

Ingredientes: Pata de Urso, Composto Mágico, Pata de Rato e Cérebro de Macaco-Prego.

Requisito de Criação: Alquimia 6, Level 4

Dificuldade de Criação: 14

Poção do Morto-Vivo: Poção que serve para reverter a transformação de uma pessoa em Morto-Vivo.

Efeito: Anula a transformação de uma pessoa em Morto-Vivo, caso este tenha sido infectado.

Cor do líquido: Prata

Ingredientes: 2x Trevo de 4 folhas, 2x Erva Natural e Sangue de Troll.

Requisito de Criação: Alquimia 3, Level 2

Dificuldade de Criação: 10

Poção Fortalecedora: Poção comum capaz de fortalecer o usuário.

Efeito: Garante +1 de Força e +2 de Proteção e Proteção mágica por 4 turnos.

Cor do líquido: Marrom

Ingredientes: Garras de Caranguejo, Pata de Mosca, Chifre de Cervo triturado e Composto Mágico.

Requisito de Criação: Alquimia 4

Dificuldade de Criação: 10

Poção Rejuvenescedora: Poção capaz de tornar a pessoa mais jovem, mas ela deve ser bebida em pouca quantidade para ter o resultado desejado, doses exageradas são perigosas e podem levar o usuário a voltar a ser um bebê ou ainda à morte. Para que a juventude continue funcionando, a pessoa precisa manter seu uso durante toda a vida, caso isso não seja mantido, então a pessoa volta a idade que tinha originalmente depois de algumas semanas.

Efeito: O usuário volta a ser mais jovem, para manter o efeito, deve-se tomar algumas gotas pelo resto da vida, ou então o efeito da poção terminará após algumas semanas.

Cor do líquido: Lavanda

Ingredientes: Sangue de Gigante das Cavernas, Fio de Cabelo de criança, Cerdas de Porco-Espinho, Margaridas, Chama Elemental do Fogo, Essência Escarlata e Cabelo de Sereia.

Requisito de Criação: Alquimia 10, Level 8

Dificuldade de Criação: 20

Poção Magnífica: Esta poção tem um efeito muito eficaz, mas é muito difícil de fazer, os ingredientes não são tão acessíveis.

Efeito: Restaura todos os pontos de vida e foco místico do usuário.

Cor do líquido: Malva

Ingredientes: Erva Natural, Verbenácea, Sangue de Troll, Coração de Mantícora, Cabelo de Bruxa, Essência de Fantasma e Osso de Lobisomem.

Requisito de Criação: Alquimia 8, Level 6
Dificuldade de Criação: 18

Poção de Transformação: Poção extremamente rara e de alta complexidade que consiste em se transformar em uma outra pessoa por curto período de tempo.

Efeito: O usuário é capaz de se transformar em outra pessoa por uma hora. Para isso, é necessário colocar um fio de cabelo ou outro pedaço da pessoa que deseja se transformar.

Cor do líquido: Índigo

Ingredientes: Fio de Cabelo ou Pedaço da pessoa que deseja se transformar, Sanguessuga, Chifre de Gárgula em pó, Casca de Ovo de Hydra moído e Essência de Doppelganger.

Requisito de Criação: Alquimia 8, Level 5
Dificuldade de Criação: 15

Efeito: Restaura todos os pontos de foco místico instantaneamente.

Cor do líquido: Violeta

Não pode ser Criado.

Elixir da Vida: Elixir que recupera todos os pontos de vida. É usado para tratamento de qualquer tipo de ferimento.

Efeito: Restaura todos os pontos de vida, curando qualquer tipo de ferimento instantaneamente.

Cor do líquido: Pêssego

Não pode ser Criado.

Elixir da Morte: Elixir mortal e extremamente perigoso, contém um líquido capaz de matar na mesma hora.

Efeito: Mata qualquer pessoa que venha a beber do Elixir instantaneamente.

Cor do líquido: Preto

Não pode ser Criado.

Elixir do Foco Místico: Elixir que recupera todos os pontos de foco místico. É usado para tratamento espiritual, restaurando todas as energias naturais do indivíduo.

Ingredientes Mágicos

Item	Custo	Peso
Água Abençoada	-	0,5
Algas Marinhas	-	-
Asa de Morcego	1	-
Asas de Mosca	-	-
Besouro	-	-
Cabeça de Hidra	200	2,5
Cabelo de Bruxa	40	-
Cabelo de Sereia	40	-
Casca de Nozes	-	-
Casca de Ovo de Hidra	25	0,2
Cauda de Crocodilo	20	2
Cauda de Escorpião	15	-
Cauda de Salamandra	35	-
Cerdas de Porco-Espinho	15	0,1
Cérebro de Macaco-Prego	25	0,2
Chama elemental (Fogo)	-	-
Chifre de Cervo	8	2
Chifre de Dragão	200	2
Chifre de Gárgula	40	2
Chifre de Minotauro	50	2
Chifre de Unicórnio	200	2
Cloreto de Planta Carn.	-	-
Composto de Teia	-	-
Composto Mágico	-	-
Composto Mágico Con.	-	-
Composto de Verme peç.	-	-
Coração de Manticora	60	0,3
Dentes de Morcego	10	-
Erva Amarela	30	0,4
Erva Dourada	50	0,4
Erva Natural	20	0,4
Escama de Peixe	5	0,1
Escama de Sereia	100	0,5
Essência de Fantasma	-	-

Essência de Gênio	-	-
Essência Doppelganger	-	-
Essência Escarlata	-	-
Favo de Mel	10	0,1
Ferrão de Abelha	-	-
Garras de Caranguejo	6	0,1
Hortelã	4	-
Juba de Leão	15	0,2
Lagartas	5	-
Lágrima de Bruxa	-	-
Líquido Pegajoso	25	-
Margaridas	2	-
Olho de Goblin	10	0,1
Olho de Medusa	50	0,1
Olho de Tubarão	30	0,1
Orelha de Goblin	10	0,1
Osso de Javali	5	1
Osso de Lobisomem	30	1
Ovo de Dragão	200	1,5
Patas de Aranha Gigante	50	0,2
Pata de Mosca	-	-
Pata de Rato	-	-
Pata de Urso	5	0,6
Patas de Aranha	5	-
Patas de Barata	-	-
Patas de Formiga do fogo	20	-
Pé de Coelho	20	0,1
Pele de Camaleão	35	0,2
Pêlo de Grifo	100	0,2
Pena de Águia	15	-
Petrósea	20	0,3
Pó de Polvo	15	-
Pó Mágico de Fada	-	-
Presas de Cobra	10	0,1
Pulgas de Cachorro	-	-
Pulgas de Minotauro	40	-

Rabo de Ratazana	5	-
Saliva de lobo da caverna	10	-
Sangue/ gigante caverna	20	0,3
Sangue/ gigante gelo	40	0,3
Sangue de Orc	20	0,3
Sangue de Troll	20	0,3
Sanguessuga	6	-
Sementes de Predilontas	20	0,1
Suor de Harpia	30	-
Teia de Aranha	2	-
Trevo de 4 Folhas	30	-
Verbenácea	10	0,4
Verme de Zumbi	20	-
Vermes da terra	5	-
Viúva Negra	90	-

Água Abençoada: Frasco de água usado para criar a Poção da Verdade. Esta água é abençoada em qualquer templo por um sacerdote da justiça ou clérigo, para que a água atinja o nível de bênção necessário para criar a poção, ela precisa ficar sob oração durante dois dias.

Algas Marinhas: Tipo de planta usada para criar a Poção de Anfíbio. Esta planta não possui raiz, talo ou folhas e pode ser encontrada nos mares do mundo, desde a superfície até uns 60 metros de profundidade. Muitas se encontram nas costas rochosas agarradas nas pedras ou espalhadas pelas praias, tendo sido “desterradas” por tormentas ou alguma rede de pesca.

Asa de Morcego: Usado para fazer a Poção da Levitação. Morcegos podem ser facilmente encontrados em cavernas escuras.

Cabeça de Hidra: Usado para fazer a Poção da Ressurreição. Hidra é uma criatura muito poderosa que tem corpo de dragão e várias cabeças de serpente com hálito venenoso, podendo variar o número de cabeças até um máximo de 9. A Hidra é capaz de se regenerar, e

para cada cabeça cortada, nascem duas em seu lugar.

Cabelo de Bruxa: Usado para fazer a Poção Magnífica. A Bruxa é uma mulher velha, com grandes verrugas em seu nariz grande. São usuárias de magias da escuridão e em sua maioria, possuem um gato preto como familiar.

Cabelo de Sereia: Usado para fazer a Poção Rejuvenescedora. Sereia é uma criatura meio-mulher e meio-peixe (da cintura para baixo). São seres lindos e cantam com tanta doçura a ponto de atrair tripulantes de navios com suas canções mágicas, para os navios colidirem com os rochedos e afundarem.

Cauda de Salamandra: Usado para fazer as Poções de Invisibilidade e da Memória. Salamandra é um animal de corpo alongado, patas curtas e uma cauda longa. Parecem com os lagartos, mas não possuem escamas. As Salamandras tem a capacidade de regenerar os membros e a cauda se estes forem cortados e podem ser encontradas em zonas úmidas de florestas, perto de rios ou lagos. Há Salamandras que vivem na água durante toda a vida.

Cerdas de Porco-espinho: Usado para fazer a Poção Rejuvenescedora. Cerdas são os pêlos grossos deste animal.

Chama Elemental do Fogo: Usado para fazer Poção Rejuvenescedora. Elemental do Fogo é um ser muito poderoso que é invocado pelos Magos de seu mundo de origem para o mundo onde vivemos através de magia para lutar em seu lugar. A única forma de se conseguir a Chama do Elemental do Fogo é derrotando-o. Quando ele é derrotado, sua chama ainda permanece por alguns minutos no local, essa é a hora para aprisionar a chama dentro de um frasco de vidro.

Cloreto de Planta Carnívora: Usado para fazer a Poção de Antídoto 2, ou aprimorada. O Cloreto é feito em um laboratório pessoal, deve-se misturar cloro, 10g de sal e uma gota de água fervendo

com uma planta carnívora em um recipiente, esmagar todos os ingredientes até que forme um suco verde e deixar que faça efeito aguardando por duas horas.

Composto de Teia de Aranha: Usado para fazer a Poção da Aranha. O composto é feito com a união de teias de aranha, lagartas picadas, um copo de leite, olhos de cabra e barbas de anão. Tudo deve ser colocado dentro de um caldeirão com água fervente. Quando o composto estiver pronto, uma fumaça de cor púrpura irá subir do caldeirão.

Composto Mágico: Usado para fazer diversos tipos de poção, é um composto primário que serve para dar efeito a outros objetos necessários para a criação da poção desejada. Para fazer o composto, é necessário colocar dentro de um caldeirão os seguintes ingredientes: 1 sapo, uma garrafa de cerveja da pior qualidade, fio de cabelo, unhas moídas e 300ml de água doce. Depois é só misturar com alguns pozinhos mágicos que vem no Kit de Alquimista e pronto, uma fumaça púrpura irá explodir e então o composto estará pronto.

Composto Mágico Concentrado: Usado para fazer a Poção de Foco Maior. Seguindo o mesmo procedimento do Composto Mágico comum, basta adicionar uma pitada de dentes de crocodilo em pó.

Composto de Verme Peçonha: Usado para fazer a Poção de Antídoto 2. O Verme-Peçonha pode ser encontrado em locais fechados como cavernas e túneis de masmorras onde o chão é de terra, cavam túneis largos por onde trafegam. Eles medem cerca de 2 metros de comprimento, são venenosos e muito perigosos. Para criar o composto, é necessário colocar dentro de um caldeirão os seguintes ingredientes: 0,5 kg de Verme Peçonha picado, dentes de Verme Peçonha, Presas de cobra, Sangue humano e Erva Natural para mexer junto à água fervente. Depois basta adicionar alguns pozinhos mágicos que vem

no Kit de Alquimista e uma fumaça verde explodirá, então o composto estará pronto.

Coração de Manticora: Usado para fazer a Poção Magnífica. Manticora é uma criatura muito poderosa que tem corpo de leão, asas de dragão, cauda de escorpião e cabeça de um homem velho com três afiadas fileiras de dentes de ferro e uma voz trovejante. A Manticora geralmente possui uma pelagem ruiva, sua cauda de escorpião pode disparar espinhos venenosos e ela é uma criatura de incrível intelecto e sabedoria que trata a presença de outras raças com desdém e um alto grau de superioridade.

Erva Amarela: Usado para fazer a Poção Anti-Paralisia. A Erva Amarela possui uma composição muito potente, pode ser encontrada em florestas saudáveis nas proximidades de lagos ou rios. Esta erva só cresce no Verão e na Primavera.

Erva Dourada: Usado para fazer a Poção da Aranha. A Erva Dourada é bastante rara e cresce no alto de montanhas com clima gelado, geralmente abaixo de zero.

Erva Natural: Erva muito comum usada para fazer diversos tipos de poção, pode ser substituída pela Erva Medicinal. Cresce em qualquer época do ano junto a outras plantas em áreas florestais. Esta erva tem alto poder de regeneração e é usada para tratamento de feridas ou de foco místico.

Essência de Fantasma: Usado para fazer a Poção Magnífica. A essência de fantasma pode ser obtida através de um frasco de vidro, ele deve ser encantado por um Mago de 7º nível ou maior com um feitiço simples, se tornando um frasco de vidro encantando. Dessa forma é possível tentar aprisionar a essência de um fantasma legítimo.

Essência de Gênio: Usado para fazer a Poção do Esquecimento. Os gênios são criaturas mágicas que tem capacidade de assumir a forma humana e podem residir no ar, fogo, sob a terra e em objetos inanimados como lâmpadas, garrafas vazias e etc. A essência de gênio pode ser obtida

através de um frasco de vidro, ele deve ser encantado por um Mago de 7º nível ou maior com um feitiço simples, se tornando um frasco de vidro encantado. Dessa forma é possível tentar aprisionar a essência de um gênio legítimo.

Essência de Doppelganger: Usado para fazer a Poção de Transformação. Doppelganger é uma criatura capaz de assumir a forma idêntica de outra pessoa, pode ler pensamentos e é extremamente inteligente. Sua aparência física é estranha, de olhos amarelos e esbugalhados, corpo magro, pele acinzentada e pálida, muito frágil e desajeitado. Por esta criatura ser “material”, a forma de captura da essência é feita mais simplesmente, basta colocar um pedaço pequeno da criatura em um frasco de vidro encantado, que pode ser encantado por qualquer Mago de nível 4.

Essência Escarlata: Usado para fazer a Poção Rejuvenescedora. Esta essência é feita da junção de Sangue de Dragão com Olhos de Homem-Lagarto espremidos, tudo é colocado dentro de um frasco de vidro.

Líquido Pegajoso: Usado para fazer a Poção da Aranha. O líquido pegajoso pode ser conseguido de qualquer criatura que possua pinças venenosas que vertem o líquido pegajoso.

Patas de Formiga de Fogo: Usado para fazer a Poção Anti-Petrificação e a Poção da Memória. A formiga de fogo é uma formiga bem maior do que as formigas comuns, podem chegar a medir 10 cm de comprimento e são todas vermelhas. Ela tem esse nome por causa de sua cor avermelhada, uma picada dessa formiga é capaz de causar uma dor terrível e paralisia temporária no corpo, dando tempo o suficiente para o alvo ser comido vivo por elas.

Pêlo de Grifo: Usado para fazer a Poção da Ressurreição e a Poção da Velocidade. O Grifo é uma criatura com o corpo de um leão e a cabeça e asas de uma águia. Os Grifos, por serem animais nobres, vivem isolados em picos altos e

montanhas distantes de qualquer civilização. Nenhuma outra criatura se atreve a se aproximar de seu habitat, pois além de serem lugares de difícil acesso, são criaturas que prezam por seu território.

Petrósea: Usado para fazer a Poção de Antídoto. Petrósea é uma erva muito comum usada para tratamento de venenos, pode ser encontrada em florestas.

Pó Mágico de Fada: Usado para fazer a Poção do Esquecimento. Para obter o pó, deve-se usar um pote ou frasco de vidro para colocar dentro a própria fada, depois de alguns minutos ela pode ser solta, o pó mágico já terá ficado dentro do vidro quando ela se debater tentando escapar.

Sementes de Predilontas: Usado para fazer a Poção da Aranha. Predilontas é uma planta carnívora que pode ser encontrada na selva, a semente amassada vira um suco que contém os ingredientes da poção.

Verbenácea: Usado para fazer Poções de Vida. Verbenácea é uma erva que tem propriedades medicinais, pode ser encontrada em florestas ou montanhas.

Itens Mágicos

Item	Tipo	Valor	Efeito	EA	Peso
Adaga Ethereal	Comum	200	Causa dano em criaturas incorpóreas	1	-
Anel de Energia	Comum	200	Garante +2 pontos de Vida	1	-
Anel de Foco Místico	Comum	200	Garante +2 pontos de Foco Místico	1	-
Anel de Proteção	Comum	150	+1 de Proteção física ou Proteção mágica	1	-
Amuleto Espiritual	Comum	180	Troca a defesa física pela defesa mágica	1	-
Arco Mágico dos Elfos	Comum	250	+1 de dano, não precisa de flechas	1	1
Besta de Foco Místico	Comum	300	+1 de dano, não precisa de munição	1	-
Bolsa Dimensional	Comum	180	Uma bolsa de armazenamento infinito	1	-
Botas Arcanas	Comum	150	+1 em Abascanto	1	-
Cajado de Luz	Comum	180	Emite luz por duas horas até recarregar	1	1
Espada Caçadora de Orcs	Comum	550	+2, brilha com a proximidade de Orcs	2	2
Espada do Urso	Comum	450	+1, tem a skill: Ataque do Urso 1	2	2,5
Manto de Proteção	Comum	300	Garante +3 em Proteção	2	1
Martelo Destruidor de Goblins	Comum	550	+2, brilha com a proximidade de Goblins	2	2
Provisão Milagrosa	Comum	350	Restaura os PV'S, Foco e cura doenças	-	-
Anel de Regeneração	Raro	700	Restaura os Pvs uma vez por dia	3	-
Botas da Adaptação	Raro	600	Permite se adaptar a qualquer terreno	3	-
Botas de Agilidade	Raro	650	+1 de Agilidade	3	-
Capa Mágica de Proteção	Raro	400	+3 Proteção e +3 Proteção Mágica	3	-
Cinturão da Força	Raro	500	Garante +1 em Força enquanto em uso	3	-
Flauta Encantadora	Raro	400	Causa Encantar Cordas e Acalmar Int.	3	-
Medalhão da Coragem	Raro	300	+1 Coragem e Imunidade a medo	3	-
Olho Mágico Espião	Raro	200	Usado para espionagem	-	-
Talismã da Cura	Raro	400	Curar Ferimentos 3, 2x por dia.	-	-
Talismã da Concentração	Raro	650	Garante +1 de Concentração	-	-
Anel da Verdade	Raríssimo	800	Identifica se alguém está mentindo	-	-
Capa Mágica de Invisibilidade	Raríssimo	800	Tem o efeito da magia Invisibilidade 2	-	-
Foice da Agonia	Raríssimo	800	14 de dano + Toque Corrosivo 1	-	2
Manoplas da Força do Gigante	Raríssimo	1.000	+2 em Força e +2 Proteção	-	-
Moeda do Dragão da Sorte	Raríssimo	800	Resposta da moeda	-	-
Braceletes de Tales	Único	6.000	+3 em Força e +4 Proteção	-	-
Cajado Místico de Lyra	Único	8.000	Sopro de Dragão 3, 3x por dia	-	2
Escudo Defletor de Sorus	Único	7.000	Defesa física 10 e Deflexão 3	-	3

Item	Tipo	Valor	Efeito	EA	Peso
Machado de Guldiskan	Único	9.000	Dano 15, abrir crateras +20 em todos	-	4
O Chicote de Alexa	Único	5.000	Laça qualquer coisa ao alcance	-	1
O Esmagador de Crânios	Único	12.000	Dano 22, quebra qualquer armadura	-	5

Legenda

EA: Significa qual o nível da magia Encanto Arcano o Mago precisa ter para encantar este item.

Comum: Itens que podem ser facilmente encontrados à venda.

Raro: Itens difíceis de encontrar, porém isso ainda é possível com muita procura e dedicação.

Raríssimo: Itens que não são encontrados à venda, são muito raros e só podem ser encontrados em locais perigosos e esquecidos.

Único: Itens que são únicos, só existe um de cada no mundo, são absolutamente raríssimos, sendo praticamente impossível encontrar.

Encantando seus próprios Itens

É possível que um Mago possa encantar seus itens, isto é, um Mago que conheça uma magia especial chamada *Encanto Arcano*, pode transformar um simples anel em Anel de Energia, ou uma espada comum em Espada do Urso. Existem certas restrições de EA (Encanto Arcano), por exemplo, se um item tem como requisito EA 1, então o Mago precisa conhecer o Encanto Arcano 1 para encantar este item, se o item precisar de EA 3, então o Mago precisa conhecer o Encanto Arcano 3. Alguns itens não podem ser encantados por motivo óbvio, como por exemplo, Provisão Milagrosa. É importante ressaltar que para encantar um Martelo destruidor de Goblins, é necessário possuir um martelo (bem óbvio, não?). Encantar um item é muito fácil, o Mago precisa gastar no ritual, 50% (metade) do valor de custo do item que deseja encantar, depois ele gasta todo o seu Foco Místico e encanta o item.

O MJ pode ainda permitir que seus jogadores escolham criar um item mágico com suas próprias propriedades (Cajado de Luz de Andrey, Anel Restaurador de Kratos ou o que o jogador imaginar), claro que com a aprovação e os requisitos impostos pelo MJ.

Descrição dos Itens Mágicos

Observação (Dicionário Português)

Oriundo = Proveniente; Originário; Procedente.

Obs: Quando disser na descrição da arma que ela garante +1, +2 ou outro, quer dizer que ela é capaz de causar +1 de dano além de uma arma normal, por exemplo: Eu tenho uma adaga comum de dano 5, se ela for encantada e se tornar uma Adaga Ethereal então ela irá ter 6 de dano como base, claro que se o jogador já comprar ou encontrar uma Adaga Ethereal feita, então ela terá 6 de dano (5+1).

Adaga Ethereal: Oriunda de uma adaga comum. É capaz de causar dano em criaturas incorpóreas. Possui dano +1 e pesa o equivalente a 0,1 kg.

Anel de Energia: Oriundo de um anel comum. O Anel de Energia é vermelho com uma pequena forma espiral dentro de um círculo. Garante +2 Pontos de Vida.

Anel de Foco Místico: Oriundo de um anel comum. O Anel de Foco Místico é parecido com um Anel de Energia, porém é azul. Garante +2 de Foco Místico.

Anel de Proteção: Oriundo de um anel comum. É um anel grosso e com um aspecto robusto com detalhes em prata. Pode ser encantado com duas

finalidades, para garantir +1 ponto Proteção ou +1 ponto em Proteção Mágica.

Amuleto Espiritual: Oriundo de um amuleto comum. Tem a capacidade de trocar a Proteção de um personagem por sua Proteção Mágica ou vice-versa, tocando na jóia que está no centro do amuleto. Exemplo: Tenho proteção 6 e proteção mágica 1, ao tocar na jóia do centro do amuleto, minha proteção passa a ser 1 e minha proteção mágica passa a ser 6. Se o personagem quiser fazer as trocas dentro de combate, ele precisa perder 1 turno e 2 de Foco Místico para fazer isso.

Arco Mágico dos Elfos: Oriundo de um arco simples produzido por Elfos. Este arco possui dano +1, pesa 0,1 kg e sua aparência é de um arco simples comum, exceto pela falta da corda de fibra. Ele é capaz de disparar flechas mágicas de cor amarelada (como as do hank de “caverna do dragão”) que simplesmente aparecem quando o usuário “simula” um disparo.

Besta de Foco Místico: Oriunda de uma besta leve. A Besta de Focus não precisa de munição, ela dispara dardos mágicos de focus que simplesmente aparecem. Possui dano +1 e pesa 0,1 kg.

Bolsa Dimensional: Oriunda de uma mochila comum. Esta bolsa tem um fundo infinito, onde os itens guardados ficam seguros em outro plano.

Botas Arcanas: Oriundas de um par de botas simples. Estas botas garantem proteção contra magias de dano, concedendo +1 Abasconto.

Cajado de Luz: Oriundo de um cajado comum. O cajado é capaz de emitir luz (não o suficiente para cegar) para iluminar o caminho. Funciona por duas horas seguidas, depois disso começa a falhar e entra em modo “recarga”, podendo ser usado outra vez depois de 20 minutos.

Espada Caçadora de Orcs: Oriunda de uma espada qualquer. A espada ganha propriedades mágicas e dano +2 (somente contra Orcs), sua

lâmina fica brilhando em azul-claro quando orcs se aproximam a uma distância de 30 metros.

Espada do Urso: Oriunda de uma espada longa. Essa espada tem dano +1 e é capaz de lançar o poder *Ataque do Urso 1*, uma vez por dia e esse ataque sempre acerta o inimigo.

Manto de Proteção: Oriundo de um manto com capuz. Garante +3 pontos proteção, porém não pode ser usado com nenhum tipo de armadura.

Martelo Destruidor de Goblins: Oriundo de um martelo qualquer. O martelo tem dano +2 (somente contra goblins) e sempre fica brilhando em verde-claro quando goblins se aproximam a uma distância de 30 metros.

Provisão Milagrosa: Estas provisões são criadas por Elfos especialistas que, na maioria das vezes, vivem em florestas isoladas e bem protegidas. A comida age de forma medicinal, restaurando instantaneamente todos os pontos de vida e foco místico do usuário. Também é capaz de curar venenos simples e doenças.

Anel de Regeneração: Uma vez por dia, este anel restaura todos os pontos de vida do usuário. Como efeito passivo, ele reduz em 30% o tempo de descanso do herói, ou seja, se ele gastaria 30 minutos para se recuperar de ferimentos, ele levará 21 minutos.

Botas da Adaptação: Permite o usuário a se adaptar a qualquer tipo de terreno ou parede.

Botas da Agilidade: Garante mais agilidade ao usuário, com isso ele recebe +1 em Agilidade.

Capa Mágica de Proteção: Garante +3 pontos de proteção e +3 pontos de proteção mágica.

Cinturão da Força: Garante +1 ponto em Força enquanto estiver em uso.

Flauta Encantadora: O som desta flauta causa a magia *Encantar Cordas 2* ou se utilizada uma

harmonia mais leve, causa a magia *Acalmar Intenção 1*.

Medalhão da Coragem: Enquanto estiver em uso, o medalhão garante +1 Coragem, +1 para resistir magias que afetam a mente e imunidade a magias que causem medo.

Olho Mágico Espião: Trata-se de um único olho que voa em alta velocidade, a pessoa que invocou o olho pode ver como se fosse seu próprio olho por alguns minutos, depois o olho desaparece. É um item muito usado para espionagem por ser sorrateiro e eficaz, embora seja de curta duração.

Talismã da Cura: Pode usar a magia *Curar Ferimentos 3*, duas vezes por dia.

Talismã da Concentração: Garante +1 ponto em concentração enquanto estiver em uso.

Anel da Verdade: Permite saber se alguém está falando a verdade apenas ao apontar o dedo para a pessoa. Se for verdade, o anel ficará azul, se for mentira ele ficará vermelho, se não houver como obter uma resposta, ele ficará normal.

Capa Mágica de Invisibilidade: Esta incrível capa tem o mesmo efeito da magia *Invisibilidade 2*.

Foice da Agonia: Esta foice possui um líquido verde que pinga constantemente de sua lâmina, o líquido é capaz de corroer armaduras não-mágicas, funcionando como a magia *Toque Corrosivo 1*. O dano da arma é 14.

Manoplas da Força do Gigante: Garante +2 pontos em Força e +2 em proteção enquanto estiver em uso.

Moeda do Dragão da Sorte: Sempre que a moeda for jogada para o alto questionada sobre alguma coisa ela responderá sim para um resultado “cara” ou não para um resultado “coroa”, se a pergunta não tiver uma resposta ou a mesma for duvidosa, então a moeda sempre cairá “de pé”, sem uma resposta.

Braceletes de Tales: Garante +3 pontos de Força e +4 em proteção enquanto estiver em uso.

Origem: *Tales era um Cíclope muito poderoso que habitava o interior das Montanhas Talianas há muitos anos atrás, ele era conhecido pela sua arte incrível de forjar objetos mágicos. Uma de suas criações foi este bracelete, o qual nomeou em homenagem a si mesmo, tratava-se de um item que aumentava sua força e podia se ajustar ao tamanho dos braços do usuário, com a morte de Tales os braceletes foram perdidos depois da destruição de parte das Montanhas Talianas.*

Cajado Místico de Lyra: Pode usar a magia *Sopro de Dragão 3*, três vezes por dia.

Origem: *Em meio a escuridão das sombrias montanhas do desespero, existiu um cajado criado com o intuito de praticar o mal, um poderoso dragão vermelho teve seu espírito selado dentro do globo mágico do cajado. Certo dia, o cajado foi encontrado por Lyra – a Maga, que estava em missão com um grupo de aventureiros, o cajado era poderoso, mas ainda assim era inutilizável, todas as tentativas de controlar seu poder falharam, até que um dia Lyra descobriu uma magia capaz de controlar os poderes do cajado. Lendas dizem que depois que ela morreu, o cajado foi escondido em um local secreto, protegido para que nunca mais fosse encontrado devido ao seu grande poder de destruição.*

Escudo Defletor de Solus: Este escudo possui defesa ativa 10 e é capaz de desviar ataques 3 vezes por dia, funciona como a magia *Deflexão 3*, porém o jogador não precisa rolar nada, somente para decidir o destino do ataque defletido.

Origem: *Solus era um Mago estudioso e respeitado que perdeu seu melhor amigo na luta contra um Minotauro, seu amigo era um guerreiro valoroso chamado Allan. Depois da perda de seu amigo, ele resolveu investir seu tempo no estudo para aprender a encantar itens, e assim poder proteger as pessoas. Depois de um longo tempo, Solus finalmente conseguiu criar um escudo capaz*

de defletir ataques. O paradeiro desse escudo nunca foi revelado.

Espada da Praga Negra: Esta incrível espada causa um dano corrosivo que não pode ser absorvido por armaduras ou escudos não mágicos, o dano causado pela praga não pode ser curado de maneiras convencionais, somente uma magia poderosa de cura é capaz de sanar os ferimentos causados por ela, toda cura tem um redutor de -5 pontos. A espada possui 20 de dano, seres de caminho Mal ganham +3 de dano ao utilizar este artefato. Qualquer pessoa de caminho Bom que tente usar a espada precisa passar em um teste de Vontade -2 a cada duas horas ou é corrompida por seu poder negro e se torna um ser maligno, pois foi feita especialmente para corromper paladinos.

Origem: A Praga negra era uma nuvem de gafanhotos mágicos que arrasou todo um reino na divisão nordeste de Alchemia, era muito difícil enfrentar estas criaturas sem a ajuda direta da magia. Vendo o tamanho do poder da Praga negra, um Mago muito poderoso usou seus poderes para fundir seu corpo com as criaturas, se tornando o Senhor da Praga negra. Com tamanho poder, ele criou uma espada mágica envolta pela praga, tratava-se de gafanhotos que se moviam na lâmina da espada freneticamente, a espada tinha o poder incrível de ignorar armaduras não mágicas e atingir diretamente a vítima. Após um tempo a espada foi roubada por um grupo de aventureiros que foi traído pelo poder da espada nas mediações do Pântano das Murmúrias, onde atualmente, a espada encontra-se perdida.

Maça de Relâmpagos: Pode, três vezes por dia, causar a magia *Relâmpago* 3. O dano da maça é 15.

Origem: Ninguém sabe ao certo a origem da Maça de Relâmpagos, mas uma lenda diz que ela foi feita por um semideus que tinha o poder de controlar os raios. Um poderoso enigma se entrelaça na história e no paradeiro desse

artefato, algo que envolve as Montanhas do Trovão.

Machado de Guldiskan: Machado muito cobiçado e também poderoso, capaz de abrir imensas crateras no chão para engolir os inimigos. Possui dano 15 e 3 vezes por dia pode usar uma habilidade especial que faz uma cratera se abrir, causando 20 de dano em todos os oponentes sem chance de defesa ativa ou uso de proteção para reduzir o dano, somente seu redutor natural.

Origem: Guldiskan foi o Bárbaro mais temido durante a batalha que aconteceu nas mediações das Montanhas do Aflito, ao norte do continente, a área mais quente e infernal já vista. Este Bárbaro ficou conhecido por portar um machado que tinha o poder de abrir imensas crateras que engoliam os inimigos num só golpe. Alguns diziam que o machado foi dado a ele pelo deus da morte em pessoa para vencer a batalha, mas em troca, cobrou a alma de Guldiskan. Após vencer a batalha, Guldiskan foi visitado por ele, que queria o pagamento, mas o Bárbaro se negava a entregar sua vida, então ele foi transformado em um espectro e foi escravizado para a eternidade. Boatos ou não, pessoas afirmam ter visto um espectro segurando um machado vagar pelas Montanhas do Aflito.

O Chicote de Alexa: Com este chicote, o usuário é capaz de laçar qualquer coisa que deseje e que esteja a seu alcance.

Origem: Alexa era uma aventureira muito conhecida em Alchemia por possuir um chicote mágico que podia laçar qualquer coisa sem errar uma única vez, mas ao se meter em uma aventura perigosa em busca do tesouro do Dragão vermelho Átilus, foi morta em combate e seu chicote foi adicionado ao tesouro de Átilus.

O Esmagador de Crânios: Este martelo tem o poder de destruir qualquer elmo, armadura ou escudo (inclusive mágicos, mas não únicos) com um só golpe. Possui dano 22.

Origem: “O Esmagador de crânios”, assim era conhecido o Martelo de Guerra Anão mais poderoso já criado em Alchemia. Esta poderosa arma foi criada por Turin, o lendário Anão, nas antigas minas de Udur para ser usada na guerra contra a legião de criaturas malignas. Após vencida a batalha, o Martelo foi escondido em Alchemia, pois foi julgado muito poderoso para cair em mãos erradas.

Montarias

Montaria	Custo	Vida	Carga
Asno de Carga	150	10	100 kg
Pônei	250	20	85 kg
Pônei de Guerra	350	30	100 kg
Cavalo	350	40	200 kg
Cavalo de Guerra	500	50	225 kg
Mula	420	45	240 kg
Lobo de Montaria	300	30	70 kg

Informação da Montaria				
Montaria	RN	RM	Acerto	Dano
Asno de Carga	-	-	-	-
Pônei	1	-	-	-
Pônei de Guerra	2	-	2d10+3	1d10+5
Cavalo	2	1	-	-
Cavalo de Guerra	3	2	2d10+4	1d10+8
Mula	2	2	-	-
Lobo de montaria	1	1	2d10+4	1d10+10

Legenda

Carga: Quantidade de peso que o animal pode carregar.

RN: Redutor natural do animal.

RM: Redutor mágico do animal.

Acerto: Capacidade de combate do animal.

Dano: Dano causado em combate pelo animal

Montarias são excelentes formas de se transportar os seus itens no jogo e também de se locomover mais rápido, algumas montarias podem carregar bastante peso, outras podem combater ou um pouco dos dois ao mesmo tempo. Animais de carga podem ser muito úteis para os heróis que querem transportar muitos equipamentos, uma grande carga comercial ou qualquer outra coisa. Isso fica ainda mais legal se o herói contratar mercenários para escoltar na viagem.

Asno de Carga: O asno, também conhecido como “burro” ou “jegue”, é um animal de tamanho médio que possui focinho e orelhas compridas. Suas longas orelhas captam muito mais sons que o cavalo. Possui um forte sistema digestivo que permite digerir raízes e troncos que não podem ser digeridos por outros equinos. Comparado com cavalo, asnos precisam de menos comida em relação ao seu peso. Os asnos, normalmente não levam mais que 90 ou 110 kg de carga ou 30% do peso do seu corpo. Eles tem muita facilidade em se mover em terrenos irregulares (rochosos, acidentados e subidas), pois eles tendem a mover uma pata dianteira por vez, tornando a subida muito mais precisa e menos cansativa. Como desvantagem, eles precisam de muito mais atenção que um cavalo ou mula, pois são muito mais teimosos e por vezes não obedecem ordens, também são muito covardes e em situações de perigo batem em retirada. Não pode usar armaduras.

Pônei: É um tipo de cavalo em miniatura, caracteriza-se por sua força, é muito dócil e é uma montaria adequada para Halflings, Anões e Gnomos. Os pôneis podem carregar até 85 kg e não tem tanta facilidade de se mover em variados tipos de terrenos como os asnos, contudo, os pôneis são obedientes e somente fogem se estiverem muito assustados. Não pode usar armaduras.

Pônei de Guerra: É um pônei treinado especialmente para a batalha, ele é mais resistente, pode combater e usar algumas armaduras. Pode usar armaduras leves.

Cavalo: Tradicionalmente utilizado para “puxar cargas” (carroças, carruagens). Cavalos Podem carregar mais de 200 kg, porém isso requer mais descansos que qualquer outro animal de carga. O couro dos cavalos é um pouco mais delicado, portanto eles tendem a se machucar mais ao transportar cargas com partes abrasivas. Além disso, cavalos necessitam de mais comida do que asnos e mulas e são menos vigorosos quando submetidos a dias longos de trabalho com pesadas cargas. Precisam de em média entre 40 a 45 litros de água por dia, o que os torna ineficientes para trabalho em regiões áridas. Não pode usar armaduras.

Cavalo de Guerra: É um cavalo treinado especialmente para a batalha, é mais resistente, pode combater, pode usar armaduras um pouco mais pesadas e não sofre com o medo de entrar em locais que um cavalo normal se recusaria ou de realizar tarefas similares. Pode usar armaduras leves e médias.

Mula: É o resultado do cruzamento entre um burro macho e um cavalo fêmea. A mula possui boas características das duas espécies, pois aguentam mais cargas do que os cavalos, necessitam de menos comida e água, não são tão teimosas quanto os burros, seu couro é mais resistente que dos cavalos, aguentando mais sol e chuva, são tão rápidas quanto os cavalos e se movem com muito mais facilidade em terrenos irregulares e montanhosos. Não pode usar armaduras.

Lobo de Montaria: São lobos adestrados e obedientes, sendo montaria adequada para raças pequenas como Halflings, Anões e Gnomos. Apesar de carregarem menos peso, eles são mais astutos e podem combater. A alimentação deve ser constante, uma vez que estes animais comem

muita carne e são vistos constantemente brigando por comida. Não pode usar armaduras.

Itens da Montaria				
Item ou serviço	Custo	P	PM	Peso
Alimentação	5	-	-	-
Estábulo (por dia)	10	-	-	-
Alforjes	5	-	-	5
Sela de Carga	10	-	-	5
Sela de Combate	25	1	1	5
Sela de Montaria	15	-	-	5
Armadura Leve	300	5	2	24
Armadura Média	500	10	4	40

Legenda

P: Proteção

PM: Proteção Mágica

Alimentação: Cavalos, pôneis, asnos e mulas podem pastar para se sustentar, mas dar de comer é mais adequado, uma vez que garante uma fonte mais concentrada de energia, especialmente se o animal estiver se esforçando. Se o personagem tiver um lobo de montaria, é necessário alimentá-lo com carne algumas vezes. O preço indicado refere-se a uma única refeição do animal, não incluindo carne, que deve ser comprada à parte.

Estábulo: É o local onde ficam as montarias, lá elas recebem cuidado e alimentação. O preço indicado refere-se ao serviço de uma diária.

Alforjes: É um tipo de bolsa grande dividido em dois compartimentos, cada compartimento fica em um lado da montaria para que o peso possa ser equilibrado.

Sela de Carga: Esta sela tem alforjes que suportam todos os equipamentos e suprimentos que a montaria pode carregar, mas não suporta o cavaleiro.

Sela de Combate: Esta sela é capaz de prender o cavaleiro sobre a montaria, garantindo +2 em testes de montaria para permanecer sobre ela, além disso garante +1 ponto em proteção e +1 em proteção mágica para o animal.

Sela de Montaria: Sela comum (padrão) que suporta o cavaleiro. Garante +1 no acerto do ataque do animal.

Armadura Leve: Uma armadura feita do mesmo material que armaduras para humanoides, que garante proteção para a montaria, abrange a área da cabeça e pescoço. A armadura não pode ser usada na montaria caso esta esteja carregando peso de equipamentos ou quaisquer tipos de carga exceto o próprio cavaleiro.

Armadura Média: Armadura mais pesada e mais resistente que uma armadura leve, embora prejudique o deslocamento. Abrange a área da cabeça, pescoço e corpo. A armadura não pode ser usada na montaria caso esta esteja carregando peso de equipamentos ou quaisquer tipos de carga exceto o próprio cavaleiro. Além disso penaliza o animal em -1 no acerto de ataques

Capítulo 7: Evolução do Personagem

7.1 – Subindo na vida

Ao enfrentar perigos, criaturas e masmorras, o herói vai ficando mais experiente, com isso ele ganha mais habilidades, pontos de vida, experiência, perícias, alguns ganham magias extras e muito mais. Neste capítulo você terá informações específicas de tudo que um personagem ganha quando evolui o que chamamos de “level ou nível de personagem”.

Adquirindo pontos de experiência

Antes de saber como se ganha pontos de experiência, você precisa entender o que são os pontos de experiência. Experiência está relacionada ao ganho de mais conhecimento do personagem, é quando ele evolui, quando se torna mais forte. Quando o herói derrota criaturas, sobrevive a missões perigosas e se arrisca explorando locais desconhecidos, ele obtém pontos de experiência. Cada criatura derrotada garante aos heróis a quantidade de pontos de experiência igual aos seus pontos de criação/2 (arredondando para cima), ou seja, um monstro criado com 15 pontos de atributo vai dar 8 pontos de experiência para dividir entre todos aqueles que ajudaram contra ele ou para um único personagem caso este tenha lutado sozinho. Opcionalmente, também serão levados em conta os modificadores dados pelo MJ, como bônus por boa interpretação, por terminar a missão com sucesso, entre outros.

Passando de nível

Todo aventureiro após certas batalhas é recompensado com pontos de experiência, e ao atingir certa quantia de pontos de experiência atinge um novo nível (ou level) de personagem, podendo aprimorar suas técnicas, aprender novas habilidades e ficar mais forte. Veja a seguir a tabela de experiência do personagem:

Tabela de Experiência	
Nível	Experiência Necessária
2	10
3	25
4	45
5	70
6	100
7	135
8	175
9	220
10	270
11	325
12	385
13	450
14	520
15	595

Ganhando dinheiro

Todo personagem não luta apenas por lutar, ele também busca fama, dinheiro, reconhecimento, mais conhecimento, ou ainda todos estes ao mesmo tempo. Criaturas a critério do MJ irão deixar dinheiro e itens quando derrotadas, dependendo do seu nível de desafio, ou seja, se a criatura for muito fraca, ela deixará pouco dinheiro ou mesmo nenhum, se ela for forte, poderá deixar uma quantia razoável de moedas de ouro e/ou itens, cabe ao mestre decidir esta quantia de acordo com o tipo de aventura. Lembre-se de dar uma quantia nem muito alta, nem muito baixa, para não haver insatisfação por parte dos jogadores e também para não estragar sua aventura. Verifique o valor dos itens e compare com o nível dos aventureiros, dando-os algo proporcional. Não esqueça, o MJ tem total poder para fazer o que bem entender das regras, nunca discuta sobre regras com ele, independentemente do que estiver ou não, escrito no manual.

“Upando” seus atributos

Embora já tenhamos abordado este assunto ([aqui](#)), iremos dar uma breve explicação sobre como upar seus pontos de atributo. A progressão de pontos em atributo deve ser respeitada de acordo com as regras, por padrão, cada atributo custa 1 ponto até o nível 5 de atributo, ou seja, eu posso comprar pontos de atributo normalmente até meu atributo atingir o 5, após isso o custo aumenta, por exemplo: Se eu tenho Força 5 e quero comprar o 6º nível, ao invés de pagar 1 ponto de atributo, eu terei de pagar 2 pontos, para comprar o 7º nível terei de pagar 3 pontos e assim por progressivamente.

E o que eu ganho ao subir de nível?

Sempre que um personagem atinge o próximo nível, ele recebe várias pontuações para aprimorar suas habilidades, isso varia de acordo com cada profissão, confira a seguir:

Comum para todas as classes			
Físico	Mente	Espírito	Perícias
+2	+2	+2	+4

Atenção: Os pontos referidos acima e abaixo são para serem distribuídos pelo jogador.

Pontuação por classe		
Classe	Pontos de Magia	Perícias por grupo
Guerreiro	-	+2 Combate
Ranger	+1	+2 Sobrevivência
Ladrão	-	+2 Ladinagem
Mago	+4	+2 Conhecimento
Clérigo	+2	+2 Determinação

Atenção: As perícias por grupo significam que o jogador recebe pontos adicionais para distribuir especificamente neste grupo, mas esteja atento que ele recebe pontos para comprar a perícia, pois existem perícias que custam + que 1 ponto.

Obtendo mais skills

Além das pontuações que o personagem recebe para distribuir em sua ficha quando sobe de level, ele também pode escolher uma nova skill para aprender, respeitando sempre os requisitos para se aprender esta nova skill. Vale observar que sempre que o personagem utiliza uma skill ativa 10 vezes ela sobe de nível, com isso, o jogador pode aumentar também o nível de uma skill passiva que já possua.

Como ganhar mais pontos de vida, estamina e foco místico?

Para aumentar esses pontos você deve comprar pontos em Constituição, Resistência e Raciocínio conforme abordado ([aqui](#)).

Experiência Extra (Opcional)

O MJ pode optar por dar a seus jogadores uma bonificação extra em pontos de experiência por vários motivos, entre eles os mais comuns: Terminar a aventura com vida, boa interpretação e participação. Consulte na tabela abaixo:

Bonificação em XP	
Feito	Bônus
Se destacou mais na aventura	+4
Completo a missão com vida	+3
Interpretou bem seu personagem	+2
Participou das ações do grupo	+1

Capítulo 8: Magia

8.1 – O que é magia?

Você já deve ter ouvido falar de magia pelo menos uma vez na vida quando ouviu falar em um personagem que consegue disparar bolas de fogo das mãos, raios que cortam os céus e atingem os inimigos e etc. Magia é um elemento muito importante nos RPG's de Fantasia Medieval, sendo mais utilizada por Magos, embora seja utilizada por muitas outras classes de personagem em um RPG. Para que uma magia possa ser feita, o Mago deve sussurrar as palavras mágicas e então usar o foco místico que é canalizado da natureza ao seu redor, o famoso "Mana".

A Magia pode ser útil de varias formas, pode ser de vários elementos, tipos, traços e ter muitas variedades. Existem magias de ilusão, levitação de objetos, dar vida a cordas, passar por paredes finas, falar com uma planta, magia de transporte, de procura, criar alimentos, fazer chover fraco, regular clima, modificar o solo...Enfim, existe uma infinidade incrível de magias interessantes que podem ser usadas mesmo que não estejam relacionadas neste capítulo, o mestre pode inventar quaisquer magias que desejar para deixar seu jogo ainda mais divertido.

Caminhos elementais da Magia

Neste jogo existem seis caminhos diferentes que dividem as magias, são eles: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Escuridão. Essa divisão faz com que o personagem (geralmente Mago ou Clérigo) possa escolher que tipo de magia ele irá se especializar, tornando mais amplo seu caminho Elemental.

Fogo: O caminho do fogo é considerado o mais poderoso e perigoso em questão de poder de destruição, conjurando desde imensas bolas de fogo até ondas flamejantes capazes de incinerar

tudo pela frente. Com esse caminho o Mago pode criar, controlar as chamas, resistir ao fogo e ao calor.

Água: As Magias de água estão divididas entre a defesa e o ataque, que também estão relacionadas ao frio e gelo, permitindo o conjurador a congelar seus oponentes e resistir ao frio. Esse caminho também permite criar e controlar a água.

Ar: Caminho poderoso que permite manipular e controlar o ar para causar furacões, conjurar raios elétricos que saem das pontas dos dedos ou até mesmo voar.

Terra: Permite conjurar magias brutas como terremotos e ter o poder sobre pedras e o solo para atingir os oponentes com uma força muito grande de impacto.

Luz: Caminho da magia ligada ao bem, permite criar e manipular a luz, transmitir energia positiva como bênçãos e cura. Também é o caminho para magias de ilusão.

Sombras: Caminho relacionado a magias do mal, permitindo criar e manipular as sombras tanto para drenar a energia vital de um oponente quanto conjurar esqueletos para lutar no seu lugar.

Influência da Conduta do Personagem

A conduta do personagem (caminho bom, mal e neutro) influencia diretamente nos caminhos elementais que ele poderá escolher, por exemplo, um personagem Bom não pode ter magias de Escuridão, seria uma coisa completamente sem lógica. Confira a seguir a influência da conduta:

Caminho Bom: O personagem não poderá ter magias de Escuridão, mas poderá ter todos os outros caminhos que desejar.

Caminho Neutro: O personagem poderá ter todos os caminhos que desejar, no entanto, ele poderá

ter apenas Luz ou Escuridão, nunca os dois caminhos ao mesmo tempo.

Caminho Mal: O personagem não poderá ter magias de Luz, mas poderá ter todos os outros caminhos que desejar.

Tipos de magia e como usá-las em jogo

As magias do jogo são divididas em cinco tipos: Magias de **Ataque**, **Suporte**, **Efeito**, **Efeito Resistido** e **Reação** que serão explicados a seguir e que definem como uma magia irá funcionar.

Magia de ataque: Significa que esta magia serve para atacar o oponente, tendo a intenção de lhe causar dano (ou não). Quando uma magia for de ataque, o jogador deve rolar $2d10 + \text{Concentração} + \text{Projétil Arcano}$ (que representa o acerto da Magia), devendo tirar mais que o oponente em sua jogada de esquiva ou defesa.

Magia de Suporte: Significa que esta magia serve como suporte para o próprio conjurador ou para beneficiar seus aliados. Quando uma magia for de suporte, o jogador não deve rolar nada, ele gasta o foco místico requerido, a magia é ativada e o jogador encerra seu turno.

Magia de Efeito: Significa que esta magia serve para causar algum efeito ao oponente, este tipo de magia pode ser resistido. Quando uma magia for de efeito, o jogador deve rolar $2d10 + \text{Concentração} + \text{Conjuração}$ contra $2d10 + \text{Vontade} + \text{Sentir Motivação}$, obtendo o maior resultado, então a magia teve seu efeito. Note que não é possível se esquivar de uma magia de efeito, mas apenas resistir ao efeito causado.

Magia de Efeito Resistido: É parecido com a magia de efeito, no entanto, envolve magias onde o Mago precisa tocar o alvo, nesse caso o alvo tem como tentar evitar receber esse toque se ele estiver em condições de fazer isso. Se o alvo estiver de costas, preso ou vulnerável de alguma forma, então a magia de efeito resistido passa a

ser uma **Magia de Efeito** normal (onde o alvo não pode evitar ser tocado, indo direto para o confronto de resistência). Quando uma magia for de efeito resistido (o MJ deve analisar a situação para averiguar se o alvo tem possibilidade de evitar receber o toque), o jogador precisa rolar $2d10 + \text{Habilidade}$ contra $2d10 + \text{Agilidade}$ do alvo para tentar tocá-lo, se o Mago conseguir maior resultado então seu oponente foi tocado, devendo prosseguir para a rolagem de $2d10 + \text{Concentração} + \text{Conjuração}$ contra $2d10 + \text{Vontade} + \text{Sentir Motivação}$ do alvo para definir se ele foi afetado pela magia ou se resistiu.

Magia de Reação: Significa que esta magia serve para contra-atacar o oponente em seu próprio turno de ataque, anulando o ataque do inimigo e revidando-o. Quando uma magia for de reação, o jogador deve rolar seu acerto contra a rolagem de ataque do inimigo, se o seu resultado for maior então sua magia de reação funcionou contra ele. Preste atenção, pois usar uma Magia de Reação faz com que você perca o turno em que agiria.

Magias em mais de um alvo de uma vez

É possível que o personagem possa atingir vários oponentes com a mesma magia se ela permitir em sua descrição, quando isto acontece, o conjurador deve realizar a rolagem de acerto normalmente (apenas uma única rolagem) e todos os oponentes que serão atingidos devem rolar contra esta rolagem, portanto não é necessário que o jogador faça mais de uma rolagem para atingir alvos diferentes com a mesma magia.

Estrutura de uma magia

Requisitos: Significa o que é necessário para aprender a usar essa magia. Muitas magias têm como requisito para a aprendizagem uma outra magia ou determinado level de personagem.

Classe: Mostra quais são as classes de personagem que podem usar essa magia.

Alcance: É a área de alcance da magia, que pode variar, sendo um alcance de metros, ao alcance do toque ou a magia pode ser restrita ao uso somente do próprio conjurador, não podendo usar em outros alvos.

Custo: Usar magias exige que o personagem use sua própria energia espiritual, que é tradicionalmente conhecida como mana, aqui chamada de foco místico. O custo significa quanto de foco místico o personagem deve gastar para usar a magia. Mesmo que a magia não acerte o alvo, o foco místico usado na magia é gasto.

Duração: As magias podem ser **Instantâneas**, aquelas que são lançadas, realizam seu efeito e então acabam, podem ser **Sustentáveis**, aquelas que permanecem ativas pelo tempo que o personagem quiser (ou até ser cancelada), prendendo seu foco místico na magia (isso significa que enquanto a magia estiver ativa, os pontos gastos não podem ser regenerados), podendo usar outras magias até o limite do foco místico, podem ser **Permanentes**, aquelas que tem seu efeito ativo permanentemente, exceto se na descrição disser que ela é permanente até ser cancelada, nesse caso ela será mantida até ser cancelada de alguma forma possível ou podem ser **Variáveis**, aquelas que podem ter uma duração de acordo com o level da magia.

Efeito: É o efeito causado pela magia, descrevendo exatamente o que ela faz.

Magias iniciais

A única classe de personagem que possui magias iniciais é a de Mago, as outras classes que podem usar magia não começam com magias, ao invés disso, elas recebem uma quantia de pontos para comprar as magias que desejam. Além das magias iniciais do mago, ele recebe também uma quantidade de pontos para comprar magias na criação da ficha.

As Magias iniciais do Mago são: *Armadura Arcana 1*, *Armadura Espiritual 1*, *Atração Material 1*,

Cancelamento de Magia 1, *Detectar Magia 1*, *Encantar Armas 1*, *Invocação de Criatura 1* e *Transporte Mágico 1*.

Como aprender novas Magias

As magias podem ser ensinadas por alguém ou descobertas em livros e pergaminhos antigos. O mago geralmente usa um livro chamado Grimório, que possui uma vasta lista de suas magias conhecidas, entretanto, por possuírem uma alta inteligência eles não precisam desse livro para necessariamente usar suas magias, eles simplesmente guardam as palavras mágicas na memória e quando querem usar as magias eles as sussurram. É interessante ressaltar que mesmo que o mago descubra as palavras mágicas de uma magia que ele não sabe usar, isso não significa que ele conseguirá usar essa magia sem que alguém ou algum pergaminho mostre a forma correta de utilização.

A quantidade de magias que um personagem pode aprender é definida logo na criação, ele recebe uma quantia de pontos para comprar as magias que puder usar, note que existem magias que custam mais de 1 ponto para aumentar um nível, assim como nas habilidades especiais (skills), então toda vez que o personagem evolui ganhando experiência e passando de nível, ele pode aprender mais magias. O personagem também pode aprender magias através de professores que possam ensinar ou pergaminhos mágicos que contenham a forma de utilização da magia.

Lista de Magias por Classe

Confira a seguir as respectivas magias que cada classe pode utilizar, observe que o custo referido nas tabelas é o custo para aprender o nível da magia, por exemplo, se eu quiser aprender *Acalmar Intenção* de nível 2 eu preciso gastar 2 pontos de magia, mas se eu quiser comprar um nível na magia *Alarme* então eu pago 2 pontos de magia porque o custo é 2.

Ranger	
Magia	Custo
Acalmar Intenção	1
Alarme	2
Camuflagem	2
Despistar	1
Elo Empático	1
Falar com Plantas	1
Silêncio	2

Mago	
Magia	Custo
Acalmar Intenção	1
Alarme	2
Armadilha Mágica	1
Armadura Arcana	1
Armadura Espiritual	1
Armadura Mental	1
Atração Material	1
Avaliação	1
Banir Criatura	2
Barreira Mágica	1
Camuflagem	2
Cancelamento de Magia	2
Compreender linguagens	1
Controle Temporal menor	2
Conversão Energia	1
Deflexão	1
Despistar	1
Detectar intenção	1
Detectar Magia	1
Detectar Mortos Vivos	1
Detectar Pensamentos	1
Elo Empático	1
Encantar Armas	1

Encantar Cordas	1
Encanto Arcano	2
Encolhimento	1
Espelho Mágico	2
Falar com Plantas	1
Fechadura Mágica	1
Invisibilidade	3
Invocação de Criatura	2
Imunidade a Magia	1
Leitura de Aura	1
Manipulação da Mente	4
Míssil Mágico	1
Paralisia	2
Patas de Aranha	1
Proteção Mágica	1
Punhos Mágicos	2
Remover Encantamento	3
Remover Paralisia	1
Silêncio	2
Sono	2
Telecinesia	1
Telepatia	1
Toque Corrosivo	2
Transformação	2
Transporte Mágico	1
Ver o Invisível	2
Manipulação de Fogo	3
Resistência ao Calor	3
Seta de Fogo	1
Armadura de Fogo	1
Bola de Fogo	2
Encantamento Fogo	1
Bola de Fogo Explosiva de Taurus	2
Espada de Fogo	2
Explosão	3
Barreira de Fogo	2

Chama da Punição	2
Prisão de Fogo	2
Incineração	3
Sopro de Dragão	4
Manipulação de Água	2
Resistência ao Frio	3
Dardos de Gelo	1
Criar Alimentos	1
Toque Congelante	3
Anfíbio	1
Tempestade de Gelo	3
Caminhar na água	1
Sopro Gélido	5
Área Escorregadia	2
Neblina	2
Arma Natural	2
Armadura de Água	2
Manipulação de Ar	2
Sentidos especiais - Audição	1
Radar	1
Surdez	2
Sopro Cortante	1
Impulso	1
Raio Elétrico	2
Furacão Menor	2
Levitação	1
Relâmpago	3
Voar	2
Asfixia	4
Abafo Sonoro	1
Bolha Sonora	1
Teletransporte	3
Manipulação de Terra	2
Armadura Natural	3
Chamado Natureza	1
Abrir Fenda	2

Fusão Natural	2
Terreno Movediço	2
Bola de Lama	2
Grande Pedra	2
Tremor	3
Manipulação de Luz	1
Ofuscar Visão	1
Cegueira	2
Ilusão Menor	2
Pin	3
Manipulação de Sombras	2
Falar com os Mortos	1
Confusão	1
Dominar Mortos vivos	2
Toque da Loucura	1
Criar Mortos vivos	2
Medo	2
Controlar Mortos vivos	2
Causar Doença	2
Maldição	2
Toque Vampírico	1
Drenar Energia	2
Profanar Área	3
Criar Pântano	2
Aprisionar Alma	3

Clérigo	
Magia	Custo
Armadura Espiritual	1
Avaliação	1
Compreender Linguagens	1
Detectar Intenção	1
Detectar Mortos vivos	1
Encantar Armas	1
Manipulação de Fogo	3
Resistência ao Calor	3

Armadura de Fogo	1
Manipulação de Água	2
Resistência ao Frio	3
Criar Alimentos	1
Manipulação de Ar	2
Sentidos Especiais Audição	1
Radar	1
Manipulação de Luz	1
Ofuscar Visão	1
Abençoar Água	1
Milagre	1
Esconjurar Mortos Vivos	1
Curar Ferimentos	1
Cura Mágica	1
Curar Venenos	1
Curar Maldição	2
Consagrar Área	2
Curar Doenças	1
Cura em Massa	2
Santuário	3
Ressurreição	4
Manipulação de Sombras	2
Falar com os mortos	1
Confusão	1
Dominar Mortos vivos	2
Toque da Loucura	1
Criar Mortos vivos	2
Medo	2
Controlar Mortos	2
Causar Doença	2
Cura para os mortos	2
Maldição	2
Toque Vampírico	1
Drenar Energia	2
Profanar Área	3

Lista completa de Magias

❖ Magias comuns

Acalmar Intenção (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Ranger e Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: O usuário é capaz de acalmar criaturas selvagens que tenham intenções de atacar. Não funciona em criaturas conjuradas, malignas ou mágicas.

Acalmar Intenção 1: Pode acalmar uma criatura selvagem, para que esta se retire do local.

Acalmar Intenção 2: Pode acalmar até três criaturas selvagens de uma só vez, para que estas permaneçam dóceis ao usuário e seus acompanhantes.

Acalmar Intenção 3: Pode acalmar todas as criaturas selvagens que estiverem sob o alcance, eliminando qualquer intenção de atacar o usuário e seus acompanhantes.

Alarme (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Ranger e Mago

Alcance: Variável

Custo: 3

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário cria um círculo invisível em volta de si, qualquer criatura maior que um rato (exceto

aliados) que entrar nessa área, o invocador da magia saberá, mesmo que a criatura esteja invisível.

Alarme 1: Cria um círculo de 4 metros. O usuário não sabe o que entrou na área, mas pode sentir.

Alarme 2: Cria um círculo de 6 metros. O usuário não sabe o que entrou na área, mas pode sentir e saber a quantidade.

Alarme 3: Cria um círculo de 10 metros. O usuário pode sentir exatamente o que entrou na área, e em que quantidade.

Armadilha Mágica (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 1 metro

Custo: 4

Duração: Permanente até ser ativada ou cancelada

Efeito: Esta magia é muito utilizada por Magos que desejam guardar seus grimórios e pergaminhos preciosos, a magia consiste em criar uma armadilha arcana sob qualquer superfície não-elemental (parede, chão, porta, baú, etc), e muitas das vezes é colocada logo em seguida uma magia de ilusão sob a armadilha para dificultar a localização da mesma, pois ela é indefensável. A armadilha não pode ser desarmada por meios comuns, embora possa ser encontrada com um teste de Percepção+Observar. Para desfazer este tipo de armadilha, deve-se usar Cancelamento de Magia ou conseguir uma forma de ativar a magia sem se ferir. A dificuldade para cancelar esta magia é reduzida quando o Mago consegue identificar que tipo de armadilha se trata com um teste de Conhecimento+Identificar Magia bem-sucedido. Vale ressaltar que a armadilha não afeta o próprio conjurador e também não pode ser

acumulada com outra armadilha dentro do mesmo raio de distância (não se pode por duas armadilhas no mesmo baú, por exemplo).

Armadilha Mágica 1: Cria uma armadilha que causa 5 pontos de dano em uma vítima quando ativada por alguém que encoste (ou pise) na área afetada pela magia, que é de 1 metro de diâmetro (ou um único objeto de tamanho proporcional). Só se pode ter duas armadilhas ao mesmo tempo.

Armadilha Mágica 2: Cria uma armadilha que causa 10 pontos de dano em área, acertando todas as vítimas dentro do alcance quando ativada por alguém que encoste (ou pise) na área afetada pela magia, que é de 2 metros de diâmetro (ou um único objeto de tamanho proporcional). Só se pode ter três armadilhas ao mesmo tempo.

Armadilha Mágica 3: Cria uma armadilha que causa 15 pontos de dano em área, acertando todas as vítimas dentro do alcance quando ativada por alguém que encoste (ou pise) na área afetada pela magia, que é de 3 metros de diâmetro (ou um único objeto de tamanho proporcional). Só se pode ter três armadilhas ao mesmo tempo.

Armadura Arcana (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: O Conjurador cria uma armadura arcana no alvo, garantindo mais proteção contra ataques durante curto período de tempo.

Armadura Arcana 1: Garante +2 pontos em Proteção por 2 turnos.

Armadura Arcana 2: Garante +3 pontos em Proteção por 3 turnos.

Armadura Arcana 3: Garante +4 pontos em Proteção por 4 turnos.

Armadura Espiritual (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: O Conjurador cria uma armadura mágica no alvo, garantindo mais proteção contra ataques mágicos durante curto período de tempo.

Armadura Espiritual 1: Garante +2 pontos em Proteção Mágica por 2 turnos.

Armadura Espiritual 2: Garante +3 pontos em Proteção Mágica por 3 turnos.

Armadura Espiritual 3: Garante +4 pontos em Proteção Mágica por 4 turnos.

Armadura Mental (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Level 4

Classe: Mago

Alcance: Somente o conjurador

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Protege o conjurador de magias que possam afetar a mente, como Manipulação da Mente, Detectar Pensamentos e quaisquer outras magias relacionadas ao domínio mental ou influência direta.

Armadura Mental 1: Garante +1 Vontade para resistir a magias que afetam a mente.

Armadura Mental 2: Garante +2 em Vontade para resistir a magias que afetam a mente.

Armadura Mental 3: Garante +3 em Vontade para resistir a magias que afetam a mente.

Atração Material (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Magia simples e útil que permite atrair um objeto para a mão do conjurador em uma velocidade de 5 metros por turno. Atrair o objeto exige concentração do Mago, se a concentração for quebrada, então o efeito da magia termina. A Magia não funciona para atrair pessoas, somente objetos que possam ser atraídos e não pode ser usada para mover o objeto para algum lugar se não à mão do próprio Mago.

Atração Material 1: Pode atrair um objeto de até 2 kg em no máximo 5 metros de distância.

Atração Material 2: Pode atrair um objeto de até 6 kg em no máximo 8 metros de distância.

Atração Material 3: Pode atrair um objeto de até 10 kg em no máximo 11 metros de distância.

Avaliação (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 2

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador é capaz de avaliar qualquer objeto com um toque para descobrir seu valor aproximado de mercado.

Avaliação 1: Bonifica em +1 a perícia Avaliar.

Avaliação 2: Bonifica em +3 a perícia Avaliar.

Avaliação 3: Bonifica em +5 a perícia Avaliar.

Banir Criatura (2)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Variável

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 5

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador pode banir uma criatura invocada através da magia “*Invocar Criatura*” para seu plano de origem.

Banir Criatura 1: Pode banir criaturas invocadas pela magia de Invocar Criatura 1. Requisito: Nenhum.

Banir Criatura 2: Pode banir criaturas invocadas pela magia de Invocar Criatura 2. Requisito: Level 3.

Banir Criatura 3: Pode banir criaturas invocadas pela magia de Invocar Criatura 3. Requisito: Level 5.

Barreira Mágica (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Somente o conjurador

Custo: 4

Duração: Sustentável

Efeito: O conjurador cria uma espécie de barreira mágica invisível em torno de si para se proteger de ataques. É válido lembrar que os pontos de foco místico do usuário ficam presos no encanto, então enquanto a magia estiver ativada, os pontos presos não podem ser recuperados pelo usuário.

Barreira Mágica 1: Garante +1 ponto em Proteção até o encanto ser desfeito.

Barreira Mágica 2: Garante +2 pontos em Proteção até o encanto ser desfeito.

Barreira Mágica 3: Garante +3 pontos em Proteção até o encanto ser desfeito.

Camuflagem (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Ranger e Mago

Alcance: Somente o usuário

Custo: 3

Duração: Enquanto permanecer parado

Efeito: O usuário é capaz de assumir a cor e textura do ambiente como um camaleão, se tornando praticamente invisível, possibilitando pegar seu oponente de surpresa.

Camuflagem 1: O oponente deve fazer um teste de Percepção+Observar -2 para percebê-lo.

Camuflagem 2: O oponente deve fazer um teste de Percepção+Observar -3 para percebê-lo.

Camuflagem 3: O oponente deve fazer um teste de Percepção+Observar -5 para percebê-lo.

Cancelamento de Magia (2)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: Variável

Duração: Instantâneo

Efeito: Permite cancelar os efeitos de uma magia, no entanto, existem magias de efeito permanente que não podem ser canceladas, exceto se a magia for “Permanente até ser cancelada”. Para cancelar uma magia que ainda está em execução (nenhum dado foi rolado ainda, seu inimigo está conjurando uma bola de fogo, por exemplo), o conjurador deve obter maior resultado que o inimigo em uma rolagem de **2d10+Concentração+Conjuração+Level do Personagem+Level da magia** contra **2d10+Atributo+Proficiência+Level do Personagem+Level da magia do oponente**. Obtendo maior resultado que o inimigo, então você cancelou a magia antes dela atingir seu objetivo. Existe outra situação, é aquela onde um personagem já está sob o efeito de uma magia há algum tempo e não se pode decidir o cancelamento nessa mesma rolagem de dados, pois a magia já foi lançada, nesse caso, o mago deve ser bem-sucedido no mesmo teste contra a dificuldade estipulada pelo mestre, levando em conta o level do personagem e da magia de quem a lançou.

Cancelamento 1: Permite cancelar magias de nível 1, o custo é 3 de Foco Místico.

Cancelamento 2: Permite cancelar magias de nível 2, o custo é 5 de Foco Místico.

Cancelamento 3: Permite cancelar magias de nível 3, o custo é 7 de Foco Místico.

Compreender Linguagens (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: 4

Duração: Sustentável

Efeito: Permite que o conjurador ou alguém escolhido por ele consiga entender ou ler qualquer tipo de língua existente (mas não conversar ou escrever).

Compreender Linguagens 1: Pode compreender parcialmente a língua escrita.

Compreender Linguagens 2: Pode compreender completamente a língua escrita ou parcialmente a língua falada.

Compreender Linguagens 3: Pode compreender completamente a língua escrita ou falada.

Controle Temporal Menor (2)

Tipo: Magia de Suporte (se usada em aliados) / Magia de Efeito (se usada em oponentes)

Requisitos: Level 2

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 5

Duração: Instantâneo

Efeito: O Mago é capaz de controlar o tempo para acelerar a ação de aliados ou atrasar a de oponentes. Vale lembrar que a ação de atrasar ou acelerar o tempo equivale apenas a poucos segundos.

Controle Temporal Menor 1: Pode acelerar a ação de ataque de um aliado, reduzindo a chance do oponente evitar o ataque em 1 ponto.

Controle Temporal Menor 2: Pode acelerar a ação de ataque de um aliado, reduzindo a chance do oponente evitar o ataque em 2 pontos, ou atrasar a ação de ataque do oponente dando redutor de - 2 pontos no acerto.

Controle Temporal Menor 3: Pode acelerar a ação de ataque de um aliado, reduzindo a chance do oponente evitar o ataque em 3 pontos ou atrasar a ação de ataque do oponente dando redutor de - 3 pontos no acerto.

Conversão de Energia (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Somente o usuário

Custo: Variável

Duração: Instantâneo

Efeito: O usuário é capaz de converter seu Foco Místico em Pontos de Vida ou vice-versa.

Conversão de Energia 1: A cada 3 de foco místico, transforma para 1 ponto de vida ou vice-versa (3 por 1).

Conversão de Energia 2: A cada 2 de foco místico, transforma para 1 ponto de vida ou vice-versa (2 por 1).

Conversão de Energia 3: A cada 1 de foco místico, transforma para 1 ponto de vida ou vice-versa (1 por 1).

Deflexão (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Somente o conjurador

Custo: 4

Duração: Instantâneo

Efeito: O Mago cria momentaneamente uma barreira invisível capaz de desviar ataques contra ele. O ataque é redirecionado aleatoriamente, dependendo do resultado em 2d10. Resultados de 2 a 8: Acerta um aliado, 9 a 13: Não acerta ninguém, 14 a 20: Deflete na direção de um inimigo até 10 metros de distância.

Deflexão 1: Pode desviar um ataque à distância (pedra, lança, flecha, dardo).

Deflexão 2: Pode desviar ataques à distância ou magias lentas (setas, dardos mágicos, bolas de fogo). **Obs:** Magia rápida: Raio.

Deflexão 3: Pode desviar qualquer tipo de ataque, para ataques corporais se o resultado dos 2d10 for de 14 a 20, então a arma do inimigo se solta e atinge um aliado dele, fazendo-o perder o próximo turno para pegar a arma de volta.

Despistar (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Ranger e Mago

Alcance: Somente o conjurador

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: Através de Magia o usuário é capaz de apagar rastros e pegadas para confundir seus oponentes e evitar ser seguido.

Despistar 1: Consegue apagar superficialmente os rastros deixados. Testes para localizar seus rastros tem -1 na rolagem.

Despistar 2: Consegue apagar convincentemente os rastros deixados. Testes para localizar seus rastros tem -3 na rolagem.

Despistar 3: Consegue apagar completamente os rastros deixados, como se ninguém tivesse passado por ali. Testes para localizar seus rastros tem -5 na rolagem

Detectar Intenção (1)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 2 metros

Custo: 2

Duração: Instantâneo

Efeito: Permite detectar fortes intenções que uma pessoa possa ter em relação ao usuário ou alguma pessoa mencionada. Essa magia só pode ser usada em uma conversa entre a vítima e o usuário da magia, sendo a magia totalmente discreta e imperceptível por meios comuns. As intenções da magia serão dadas como: Ruim (deseja o mal), Neutra (não favorece e nem desfavorece), Boa (oferece favor sem receber nada em troca) e Não aplicável (a pessoa está apaixonada pelo usuário).

Detectar Intenção 1: Permite saber se a vítima tem alguma intenção em relação ao usuário (não podendo saber qual).

Detectar Intenção 2: Permite saber, se houver intenção da vítima, qual é a intenção em relação ao usuário.

Detectar Intenção 3: Permite saber sobre a intenção da vítima sobre o usuário ou qualquer um de seus aliados próximos.

Detectar Magia (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Permite detectar magia em um raio determinado de alcance. Se preferir, o usuário pode pagar 2 pontos permanentes de foco místico para deixar esta magia sempre ativa.

Detectar Magia 1: Detecta magia num raio de 5m.

Detectar Magia 2: Detecta magia num raio de 10m.

Detectar Magia 3: Detecta magia num raio de 20m.

Detectar Mortos-Vivos (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Variável

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Permite sentir a presença de Mortos-Vivos (esqueletos, zumbis, espectros, fantasmas, vampiros) a uma distância pré-determinada. Se preferir, o usuário pode pagar 2 pontos permanentes de foco místico para deixar esta magia sempre ativa.

Detectar Mortos-Vivos 1: Pode sentir a presença de mortos-vivos a uma distância de 5m.

Detectar Mortos-Vivos 2: Pode sentir a presença de mortos-vivos a uma distância de 10m.

Detectar Mortos-Vivos 3: Pode sentir a presença de mortos-vivos a uma distância de 20m.

Detectar Pensamentos (1)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Detectar Intenção 1, Level 3

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 2

Duração: Variável

Efeito: Permite saber o que alguém está pensando.

Detectar Pensamentos 1: O conjurador pode “ouvir” superficialmente os pensamentos do alvo por alguns instantes.

Detectar Pensamentos 2: O conjurador pode “ouvir” todos os pensamentos do alvo por alguns instantes.

Detectar Pensamentos 3: O conjurador pode “ouvir” todos os pensamentos do alvo até desfazer a Magia, tornando-se uma magia sustentável (em apenas 1 alvo).

Elo Empático (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Ranger

Alcance: Variável

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Permite criar um elo de empatia com um ser de inteligência animal que não tenha nenhum tipo de habilidade mágica, o animal não pode ter intenções hostis em relação ao conjurador e a

magia só pode ser usada em ambiente natural. A magia permite que o conjurador transmita ordens e receba informações do animal, mesmo estando distantes um do outro. Caso o animal morra, o conjurador não poderá criar outro elo por 6 meses e ficará emocionalmente abalado por alguns dias, recebendo redutores (de -1 a -2 pontos) em suas rolagens de acerto ou perícia.

Elo Empático 1: Cria o elo temporário com um animal pequeno por 1 dia (pássaro, esquilo, etc). Ao tocar o animal com qual possui o elo, o conjurador pode obter informações resumidas em poucas palavras sobre o que se passou no local onde o animal esteve.

Elo Empático 2: Cria o elo temporário com um animal médio por 3 dias (Cervo, Leão, etc). O alcance é de 2 km e o conjurador pode obter informações em média escala a qualquer momento que desejar.

Elo Empático 3: Cria o elo permanente ou temporário (7 dias) com um animal grande (Urso, Elefante, etc). O alcance é de 6km e o conjurador pode obter informações completas em qualquer momento.

Encantar Armas (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 3

Duração: Sustentável

Efeito: Permite encantar armas comuns para que fiquem mais poderosas e causem dano considerado mágico (ainda contará na proteção física do alvo). A arma encantada fica envolta por foco místico. Existem criaturas que só podem ser atingidas por magia ou armas mágicas, uma arma encantada com esta magia faz com que esse tipo

de criatura seja atingida normalmente. É válido lembrar que os pontos de foco místico do usuário ficam presos no encanto, então enquanto a magia estiver ativada, os pontos presos não podem ser recuperados pelo usuário.

Encantar Armas 1: Aumenta o dano da arma em +1 até o encanto ser desfeito.

Encantar Armas 2: Aumenta o dano da arma em +2 até o encanto ser desfeito.

Encantar Armas 3: Aumenta o dano da arma em +3 até o encanto ser desfeito

Encantar Cordas (1)

Tipo: Magia de Suporte / Magia de Ataque (se usada no oponente)

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Permite animar cordas para diversos fins.

Encantar Cordas 1: A corda fica completamente ereta para uma escalada.

Encantar Cordas 2: É possível escolher a posição da corda de acordo com a vontade do conjurador.

Encantar Cordas 3: É possível prender um oponente com a corda através da magia. A vítima tem direito a um teste de Força+1 contra a rolagem fixa do acerto da magia a cada turno para tentar escapar.

Encanto Arcano (2)

Tipo: Magia de Suporte (Ritual)

Requisitos: Variável

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: Todo o Foco Místico completo

Duração: Permanente

Efeito: Permite encantar itens para que estes se tornem mágicos, como transformar uma simples espada em Espada do Urso ou um anel comum em Anel de Energia. Verifique ([aqui](#)) para saber como encantar suas próprias armas. Para ter acesso aos itens do ritual, é necessário pagar 50% (metade) do ouro referente ao custo do item que se deseja encantar.

Encanto Arcano 1: Permite encantar um item, para encantar outro item é necessário esperar 5 dias.

Encanto Arcano 2: Permite encantar um item, para encantar outro item é necessário esperar 4 dias, Requisitos: Level 2.

Encanto Arcano 3: Permite encantar dois itens gastando apenas metade do foco místico, para encantar outro item é necessário esperar 3 dias, Requisitos: Level 3.

Encolhimento (1)

Tipo: Magia de Suporte (se usada em objetos) / Magia de Efeito Resistido (se usada em oponentes)

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Permite encolher o tamanho de pessoas ou objetos para que fiquem até um "máximo" de tamanho igual a 10 cm. Enquanto estiver sob o efeito da magia, a pessoa sob efeito não pode conjurar nenhuma outra magia (exceto para voltar ao tamanho original) e nem realizar

ataques, caso seja atingida ela retorna ao tamanho original. O encolhimento também pode ser usado por Magos para diminuir o tamanho de seus objetos e automaticamente o peso para 10% do peso original, já que não podem carregar muita coisa. Se o Mago também se encolher, sua capacidade para carregar peso também é reduzida para 10% do original.

Encolhimento 1: Pode encolher somente a si próprio ou até um objeto.

Encolhimento 2: Pode encolher a si próprio e até no máximo duas pessoas ou objetos.

Encolhimento 3: Pode encolher a si próprio e a quantas pessoas ou objetos quiser.

Espelho Mágico (2)

Tipo: Magia de Reação

Requisitos: Level 3

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 6

Duração: Instantâneo

Efeito: Ao ser vítima de um ataque, o Mago pode conjurar um espelho mágico em sua frente, que serve para devolver o ataque ao inimigo, assim o dano que ele causaria em você será causado diretamente nele próprio. Não pode devolver magias de efeito, magias de reação ou efeito resistido.

Espelho Mágico 1: Pode devolver ataques de magia.

Espelho Mágico 2: Pode devolver ataques de magia e ataques de longa distância.

Espelho Mágico 3: Pode devolver qualquer tipo de ataque, exceto os descritos no efeito da magia.

Falar com Plantas (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Ranger

Alcance: Ao toque

Custo: 2

Duração: 30 minutos

Efeito: Permite conversar com plantas em um ambiente natural para buscar eventuais informações sobre o que ocorreu recentemente ou a um longo tempo no local, a compreensão depende de cada planta.

Falar com Plantas 1: Permite conversar com plantas de baixa compreensão, elas responderão apenas com palavras “sim” ou não”.

Falar com Plantas 2: Permite conversar com plantas de média compreensão, é possível ter uma conversa de meio entendimento das palavras.

Falar com Plantas 3: Permite conversar com plantas de alta compreensão, é possível ter uma conversa normal e fluente.

Fechadura Mágica (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 2

Duração: Permanente até ser cancelada

Efeito: O conjurador é capaz de trancar magicamente uma porta ou baú. A fechadura só pode ser aberta pelo próprio Mago ou através de Cancelamento de Magia.

Fechadura Mágica 1: Cria um lacre mágico comum que pode ser aberto facilmente por outro Mago.

Fechadura Mágica 2: Cria uma tranca de magia resistente, não tão fácil de ser aberta por outro Mago.

Fechadura Mágica 3: Cria uma fechadura arcana complexa e muito resistente, muito difícil de ser aberta.

Invisibilidade (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Somente o Conjurador

Custo: 3

Duração: Sustentável

Efeito: O conjurador é capaz de se tornar invisível. Para atingir com golpes alguém invisível é necessário fazer as rolagens de ataque com redutores que variam de -3 a -4 (é óbvio que primeiro é necessário saber sobre a presença do mago).

Invisibilidade 1: Fica invisível por até uma hora, desfaz se atacar ou for atacado.

Invisibilidade 2: Fica invisível o tempo que desejar, desfaz se atacar ou for atacado.

Invisibilidade 3: Fica invisível o tempo que desejar, não desfaz se atacar, mas desfaz se for atacado.

Invocação de Criatura (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 5 metros

Custo: Variável

Duração: Sustentável

Efeito: Permite invocar uma criatura, ela obedece a seus comandos e não tem mente própria, pode ser feita de simples foco místico ou de algum elemento que você possa controlar, como um pássaro de fogo, boneco de terra ou o que você imaginar. Sua criatura não é uma criatura natural, é um ser mágico que não precisa comer, beber ou dormir, por isso é imune a doenças, sono e outras coisas que só afetem criaturas vivas. Você não pode mudar as características da invocação, caso queira aumentar seus pontos então deve desfazer a magia e invocar uma nova criatura. Um fator importante é que o mago tem a visão e a audição total da sua criatura, como se fosse o próprio. A criatura tem pontos normais como Força, Habilidade, Pontos de Vida e etc, que serão distribuídos dependendo de quantos pontos de foco místico o mago investir na magia e do level da magia.

Para cada dois pontos de foco místico gasto na magia, o Mago recebe 1 ponto de atributo para distribuir na sua criatura, ou seja, se eu gastar 10 pontos de foco místico então terei 5 pontos de atributo para criar a minha criatura. É importante ressaltar que enquanto a criatura estiver viva, os pontos usados na magia estarão presos na criatura, não podendo se regenerar enquanto ela estiver viva.

Invocação de Criatura 1: Pode invocar uma criatura com no máximo 2 pontos em cada atributo. O dano que ela pode causar é de 1d10+5+Dano adicional por força, não possui nenhuma proteção e seus danos não são considerados mágicos.

Invocação de Criatura 2: Pode invocar uma criatura com no máximo 4 pontos em cada atributo. O dano que ela pode causar é de 1d10+7+Dano adicional por força, possui 3 pontos

em Proteção e Proteção Mágica. Seus danos são considerados mágicos.

Invocação de Criatura 3: Pode invocar uma criatura com no máximo 6 pontos em cada atributo. O dano que ela pode causar é de 1d10+10+Dano adicional por força, possui 5 pontos em Proteção e Proteção Mágica. Seus danos são considerados mágicos e esta criatura pode ter duas magias aprovadas pelo MJ.

Imunidade a Magia (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Level 5

Classe: Mago

Alcance: Somente o conjurador

Custo: 3

Duração: Permanente até ser cancelada

Efeito: O usuário fica completamente imune a certos tipos de magia de acordo com a sua escolha.

Imunidade a Magia 1: Fica imune uma magia específica que o mestre permita.

Imunidade a Magia 2: Fica imune a duas magias específicas que o mestre permita.

Imunidade a Magia 3: Fica imune a três magias específicas que o mestre permita.

Leitura de Aura (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: Permite saber o alinhamento de uma pessoa através de sua aura, por exemplo, pode-se ler a aura para saber se ela tem tendência boa, neutra ou má. Dependendo do level da magia, existe a possibilidade do Mago não conseguir ler a aura da pessoa.

Leitura de Aura 1: Pode ler auras boas com pouca precisão.

Leitura de Aura 2: Pode ler auras boas e neutras, auras boas com precisão e auras neutras com pouca precisão.

Leitura de Aura 3: Pode ler auras boas, neutras e más com total precisão.

Manipulação da Mente (4)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Variável

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 6

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário é capaz de manipular a mente da vítima, conseguindo convencê-la a realizar favores. A vítima tem direito a um teste de $2d10 + \text{Vontade} + \text{Sentir Motivação}$ contra a rolagem fixa do acerto da magia, caso falhe, ficará sob controle do Mago. A vítima deve fazer o mesmo teste a cada duas horas para tentar se livrar da manipulação.

Manipulação da Mente 1: Convence a vítima a realizar pequenos favores, sem risco de se ferir. Requisito: Level 2.

Manipulação da Mente 2: Convence a vítima a proteger o Mago, sem risco de vida. Requisito: Level 4.

Manipulação da Mente 3: Convence a vítima a lutar até a morte para proteger o Mago. Requisito: Level 6.

Míssil Mágico (1)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador dispara um Míssil Mágico que nunca erra o alvo, exceto se o alvo estiver invisível ou o conjurador não tenha contato visual com ele. Obs: O Míssil Mágico pode ser defendido com a rolagem de defesa normal para magias, mas nunca irá errar o alvo.

Míssil Mágico 1: Causa $1d10-3$ de dano em até 7m.

Míssil Mágico 2: Causa $1d10-1$ de dano em até 10m.

Míssil Mágico 3: Causa $1d10+1$ de dano em até 15m de distância.

Paralisia (2)

Tipo: Magia de Efeito Resistido

Requisitos: Level 4

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 5

Duração: Variável

Efeito: O Mago pode paralisar o alvo com apenas um toque, a cada turno a vítima tem direito a um teste de $2d10 + \text{Vontade} + \text{Sentir Motivação}$ para se

livrar da paralisia, para isso ele precisa obter um resultado maior do que a rolagem de acerto fixa do conjurador, caso falhe, perde o turno atual e poderá ser atacado como alvo indefeso. Se o alvo for atingido então o efeito da paralisia termina.

Paralisia 1: O alvo fica paralisado por até 2 turnos ou 20 minutos (fora de combate).

Paralisia 2: O alvo fica paralisado por até 3 turnos ou 40 minutos (fora de combate).

Paralisia 3: O alvo fica paralisado por até 4 turnos ou uma hora (fora de combate).

Patas de Aranha (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Level 2

Classe: Mago

Alcance: Somente o Mago

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: Permite escalar paredes como se fosse uma aranha sem precisar fazer nenhum teste.

Patas de Aranha 1: Permite escalar paredes como uma aranha por até 10 metros.

Patas de Aranha 2: Permite escalar paredes como uma aranha por até 20 metros.

Patas de Aranha 3: Permite escalar paredes como uma aranha por quanto tempo o Mago desejar, tornando a magia de duração sustentável.

Proteção Mágica (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 4

Duração: Sustentável

Efeito: Permite beneficiar o próprio conjurador ou aliados aumentando sua Proteção Mágica. É válido lembrar que os pontos de foco místico do usuário ficam presos no encanto, então enquanto a magia estiver ativada, os pontos presos não podem ser recuperados pelo usuário.

Proteção Mágica 1: Garante +2 pontos em Proteção Mágica até o encanto ser desfeito.

Proteção Mágica 2: Garante +3 pontos em Proteção Mágica até o encanto ser desfeito.

Proteção Mágica 3: Garante +4 pontos em Proteção Mágica até o encanto ser desfeito.

Punhos Mágicos (2)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Manipulação de algum elemento (Fogo, Ar, Água, Terra, Luz ou Escuridão).

Classe: Mago

Alcance: Somente o Conjurador

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: As mãos do usuário aumentam de tamanho absurdamente e ficam envoltas por um elemento que ele possa controlar como o elemento Terra, por exemplo, que funcionaria como um golpe esmagador.

Punhos Mágicos 1: 1d10+3 de dano.

Punhos Mágicos 2: 1d10+5 de dano.

Punhos Mágicos 3: 1d10+7 de dano.

Punhos Mágicos de Fogo: Adiciona +3 de dano

Punhos Mágicos de Água: Reduz 2 pontos de Proteção Mágica do alvo por 2 turnos.

Punhos Mágicos de Terra: Causa +1 de dano e faz o oponente perder o próximo turno.

Punhos Mágicos de Ar: Dano cortante de +2 e deixa o inimigo com dificuldade auditiva por 2 horas, tendo redutores de -1 em testes relacionados a audição.

Punhos Mágicos de Luz: Ofusca a visão de todos os oponentes em uma área de 5m, fazendo com que percam o próximo turno.

Punhos Mágicos de Escuridão: O inimigo sempre perde 4 de foco místico quando é atingido.

Remover Encantamento (3)

Tipo: Magia de Suporte / Magia de Efeito Resistido

Requisitos: Cancelamento de Magia 3

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 6

Duração: Instantâneo

Efeito: O Mago pode remover qualquer tipo de encantamento (desde que isso seja possível) que esteja sob o alvo tocado. Se usado em oponentes, se torna uma magia de efeito resistido.

Remover Encantamento 1: Pode remover encantos de nível 1.

Remover Encantamento 2: Pode remover encantos de nível 2.

Remover Encantamento 3: Pode remover encantos de nível 3.

Remover Paralisia (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: O Mago pode remover efeitos de paralisia ou magias que causem lentidão apenas tocando o alvo.

Remover Paralisia 1: Pode remover efeitos de paralisia ou magias de lentidão de nível 1.

Remover Paralisia 2: Pode remover efeitos de paralisia ou magias de lentidão de nível 2.

Remover Paralisia 3: Pode remover efeitos de paralisia ou magias de lentidão de nível 3.

Silêncio (2)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Level 4

Classe: Mago e Ranger

Alcance: 10 metros

Custo: 4

Duração: Variável

Efeito: O usuário é capaz de silenciar o alvo, impedindo-o de falar, usar magia e/ou habilidades especiais durante determinado período de tempo. Vale ressaltar que magias que não precisem ser sussurradas funcionam normalmente, mas nenhuma habilidade especial funciona sob efeito do silêncio.

Silêncio 1: Impede o alvo de falar e usar habilidade especial por 2 turnos.

Silêncio 2: Impede até 2 alvos de falar e usar habilidade especial por 2 turnos.

Silêncio 3: Impede até 3 alvos de falar, usar magia e/ou habilidade especial por 3 turnos.

Sono (2)

Tipo: Magia de Efeito Resistido

Requisitos: Level 3

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 4

Duração: Variável

Efeito: O Mago pode induzir o alvo ao sono contra a sua vontade, a cada turno a vítima tem direito a um teste de **2d10+Vontade+Sentir Motivação**, onde deve obter um resultado maior do que a rolagem fixa de acerto do Mago para acordar. Caso a vítima seja atacada enquanto estiver sob o efeito do sono, então ela irá acordar.

Sono 1: O alvo fica em estado de sono por até 3 turnos ou meia hora.

Sono 2: O alvo fica em estado de sono por até 4 turnos ou uma hora.

Sono 3: O alvo fica em estado de sono por até 5 turnos ou duas horas.

Telecinesia (1)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Level 2

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador é capaz de mover, puxar, derrubar ou empurrar objetos com a força da mente, apenas apontando uma das mãos para o objeto alvo. Para usar essa magia em pessoas é necessário uma jogada de **2d10+Concentração+Conjuração** do Mago contra

um **2d10+Vontade+Sentir Motivação**-(menos) o level da magia. Os objetos são movidos ou arrastados em uma velocidade de 10 metros por turno.

Telecinesia 1: Move um total de 20kg, arrasta 40kg e derruba 60kg

Telecinesia 2: Move um total de 40kg, arrasta 60kg e derruba 80kg

Telecinesia 3: Move um total de 60kg, arrasta 80kg e derruba 100kg, pode ser usado em 2 alvos.

Telepatia (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Somente o Conjurador

Custo: 3

Duração: Sustentável

Efeito: Permite conversar com pessoas através de telepatia, realizando uma espécie de comunicação mental.

Telepatia 1: Pode somente falar (e não obter resposta da outra pessoa) telepaticamente com uma pessoa que esteja vendo.

Telepatia 2: Pode conversar (falar e ouvir) telepaticamente com até 2 pessoas que esteja vendo.

Telepatia 3: Pode conversar (falar e ouvir) telepaticamente com outras pessoas mesmo que não esteja vendo.

Toque Corrosivo (2)

Tipo: Magia de Efeito Resistido

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 7

Duração: Instantâneo

Efeito: O Mago é capaz de corroer os equipamentos não-mágicos do alvo, tais como armas, escudos ou armaduras através do toque. Se o Toque Corrosivo for usado diretamente no alvo sem armadura ou proteção, causará 3 pontos de dano direto por turno durante 4 turnos.

Toque Corrosivo 1: Inutiliza 2 pontos de defesa ou dano do equipamento do alvo.

Toque Corrosivo 2: Inutiliza 5 pontos de defesa ou dano do equipamento do alvo.

Toque Corrosivo 3: Inutiliza o equipamento por completo do alvo.

Transformação (2)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 6 metros

Custo: 4

Duração: Sustentável

Efeito: Permite transformar outras pessoas em algum tipo de animal ou criatura por determinado período de tempo. Na forma de transformação, o personagem não pode atacar ou conjurar magias e se for atingido retorna a forma original.

Transformação 1: Pode transformar em criaturas pequenas que não podem voar.

Transformação 2: Pode transformar em criaturas médias que não podem voar.

Transformação 3: Pode transformar em criaturas do tamanho que o invocador preferir (no máximo 20m de altura) que pode voar (se quiser), pode

também ser exatamente igual a um orc, zumbi, ou outra coisa que desejar e o mestre permitir.

Transporte Mágico (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 5 metros

Custo: 3

Duração: Sustentável

Efeito: Permite criar um tipo de transporte voador para si e aliados. O Transporte feito depende do tipo de elemento do mago, se ele usa magias de fogo, então pode criar um pássaro de fogo que não fere para servir de transporte ou o que imaginar.

Transporte Mágico 1: Cria um transporte que suporta até 3 pessoas, o transporte não levita mais do que 5 metros de distância do chão e tem velocidade de 40 km/h.

Transporte Mágico 2: Cria um transporte que suporta até 10 pessoas, o transporte não levita mais do que 5 metros de distância do chão e tem velocidade de 60 km/h.

Transporte Mágico 3: Cria um transporte que suporta até 8 pessoas, o transporte não levita mais do que 20 metros de distância do chão e tem velocidade de 100 km/h.

Ver o Invisível (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Invisibilidade 2

Classe: Mago

Alcance: Somente o Conjurador

Custo: 3

Duração: Sustentável

Efeito: O conjurador é capaz de ver alguém ou algo que esteja sob o efeito da magia invisibilidade. Obs: Se desejar, o mago pode pagar 3 pontos permanentes de Foco Místico para deixar esta magia sempre ativa.

Ver o invisível 1: Pode ver alguém que esteja invisível num raio de 5 metros.

Ver o invisível 2: Pode ver alguém que esteja invisível num raio de 10 metros.

Ver o invisível 3: Pode ver alguém que esteja invisível num raio de 20 metros e ainda garante a visão astral, permitindo-o encontrar pessoas escondidas no plano etéreo.

❖ Magias de Fogo

Manipulação de Fogo (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: Variável

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário é capaz de criar, moldar e controlar as chamas em uma quantia não forte o suficiente para ferir. O custo varia de acordo com a quantia que o usuário deseja usar, sendo 2 de Foco Místico para acender uma fogueira por exemplo.

Manipulação de Fogo 1: Somente é capaz de moldar as chamas.

Manipulação de Fogo 2: É capaz de moldar e controlar as chamas.

Manipulação de Fogo 3: É capaz de criar, moldar e controlar as chamas.

Resistência ao Calor (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação do Fogo 1

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Somente o usuário

Custo: 5

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário se torna resistente ao calor e ao fogo.

Resistência ao Calor 1: Qualquer magia de fogo contra o usuário causa somente 80% do dano total. Pode resistir ao calor de uma fornalha sem sofrer dano.

Resistência ao Calor 2: Qualquer magia de fogo contra o usuário causa metade do dano. Pode resistir ao calor de um incêndio numa cidade sem sofrer dano.

Resistência ao Calor 3: Qualquer magia de fogo causa somente 25% do dano total. Pode resistir ao calor de um vulcão sem sofrer dano.

Seta de Fogo (1)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Manipulação de Fogo 1

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 2

Duração: Instantâneo

Efeito: O usuário dispara de uma das mãos uma seta feita de fogo que vai ao alvo em alta velocidade. Essa é uma magia básica de usuários de fogo.

Seta de Fogo 1: Causa 1d10+1 de dano em até 12m.

Seta de Fogo 2: Causa 1d10+3 de dano em até 17m.

Seta de Fogo 3: Causa 1d10+5 de dano em até 22m.

Armadura de Fogo (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Resistência ao Calor 1

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: O usuário fica envolto por chamas que formam uma armadura no peitoral, a armadura não fere o usuário, mas o protege e causa dano nos inimigos.

Armadura de Fogo 1: Aumenta as proteções física e mágica em 1 ponto por 2 turnos, ao receber ataques corpo-a-corpo causa de retorno 2 pontos de dano direto no oponente.

Armadura de Fogo 2: Aumenta as proteções física e mágica em 2 pontos por 3 turnos, ao receber ataques corpo-a-corpo causa de retorno 4 de dano no oponente.

Armadura de Fogo 3: Aumenta as proteções física e mágica em 3 pontos por 4 turnos, ao receber ataques corpo-a-corpo causa de retorno 6 de dano no oponente.

Bola de Fogo (2)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Manipulação de Fogo 3, Seta de Fogo 3

Classe: Mago

Alcance: 20 metros

Custo: 5

Duração: Instantâneo

Efeito: A tradicional magia de usuários de fogo, o usuário cria uma poderosa bola de fogo e lança na direção do(s) oponente(s).

Bola de Fogo 1: Causa 1d10+6 de dano em até 1 alvo.

Bola de Fogo 2: Causa 1d10+8 de dano em até 2 alvos.

Bola de Fogo 3: Causa 1d10+10 de dano em até 3 alvos próximos.

Encantamento (Fogo) (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Armadura de Fogo 2

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: Permite encantar armas comuns para que fiquem mais poderosas e causem dano considerado mágico (ainda contará na proteção física do alvo). A arma encantada fica envolta por chamas, pode ser uma espada flamejante, por exemplo. Existem criaturas que só podem ser atingidas por magia ou armas mágicas, uma arma encantada com esta magia faz com que esse tipo de criatura seja atingida normalmente.

Encantamento 1: Aumenta o dano da arma em +3 por 2 turnos.

Encantamento 2: Aumenta o dano da arma em +4 por 3 turnos.

Encantamento 3: Aumenta o dano da arma em +5 por 4 turnos.

Bola de Fogo Explosiva de Taurus (1)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Bola de Fogo 3

Classe: Mago

Alcance: 30 metros de distância, 15 de diâmetro.

Custo: 6

Duração: Instantâneo

Efeito: Uma variação da poderosa bola de fogo, mas esta explode e causa dano em todos (ou quase todos) os oponentes, evitando qualquer aliado. Esta magia foi criada por um Mago chamado Taurus durante uma das guerras na cidade mágica, que visava atingir inimigos sem machucar seus aliados.

Bola de Fogo Explosiva 1: Causa 1d10+8 de dano em todos (exceto pessoas escolhidas pelo mago) num raio de 15 metros.

Bola de Fogo Explosiva 2: Causa 1d10+10 de dano em todos (exceto pessoas escolhidas pelo mago) num raio de 20 metros.

Bola de Fogo Explosiva 3: Causa 1d10+12 de dano em todos (exceto pessoas escolhidas pelo mago) num raio de 25 metros.

Espada de Fogo (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Encantamento 2

Classe: Mago

Alcance: Somente o Conjurador

Custo: 5

Duração: Sustentável

Efeito: Diferentemente do Encantamento com fogo que encanta armas, esta magia cria uma espada de fogo que só pode ser utilizada pelo

mago. As rolagens de ataque do mago serão normais para regra de ataques com armas comuns, porém esta espada não se enquadra no grupo Esgrima, o mago deve somar sua rolagem de acerto com sua pontuação em Conjuração (2d10+Habilidade+Conjuração). **Obs:** Dano adicional por força não é aplicado ao dano final.

Espada de Fogo 1: Cria uma espada de fogo de 1d10+5 de dano. Conta na proteção comum do alvo.

Espada de Fogo 2: Cria uma espada de fogo de 1d10+7 de dano. Conta na proteção comum do alvo.

Espada de Fogo 3: Cria uma espada de fogo de 1d10+9 de dano. Conta na proteção mágica do alvo.

Explosão (3)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Bola de Fogo Explosiva de Taurus 3

Classe: Mago

Alcance: 30 metros de distância, 20 de diâmetro.

Custo: 8

Duração: Instantâneo

Efeito: Os efeitos de uma explosão podem ser catastróficos, por isso essa magia foi banida em muitos lugares pelo alto grau de periculosidade. Todos que estiverem dentro do raio da magia serão atingidos.

Explosão 1: Causa 1d10+14 de dano em todos os oponentes dentro do raio de explosão.

Explosão 2: Causa 1d10+16 de dano em todos os oponentes dentro do raio de explosão. Ignora a proteção mágica de todos os alvos.

Explosão 3: Causa 1d10+18 de dano em todos os oponentes dentro do raio de explosão. Ignora a

proteção mágica e o redutor mágico de todos os alvos.

Barreira de Fogo (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Espada de Fogo 1

Classe: Mago

Alcance: 1 metro

Custo: 6

Duração: 2 turnos

Efeito: O usuário cria uma barreira de fogo a sua volta para se proteger de ataques físicos e mágicos. Ao receber ataques corpo-a-corpo, a barreira causa dano nos oponentes.

Barreira de Fogo 1: Cria uma barreira de proteção (física e mágica) +5. Revida 1d10+5 de dano para ataques corpo-a-corpo.

Barreira de Fogo 2: Cria uma barreira de proteção (física e mágica) +7. Revida 1d10+7 de dano para ataques corpo-a-corpo.

Barreira de Fogo 3: Cria uma barreira de proteção (física e mágica) +10. Revida 1d10+9 de dano para ataques corpo-a-corpo.

Chama da Punição (2)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Explosão 2, Level 6

Classe: Mago

Alcance: 20 metros

Custo: 9

Duração: Instantâneo

Efeito: O usuário conjura chamas poderosas para queimar o alvo.

Chama da Punição 1: Causa 1d10+18 pontos de dano.

Chama da Punição 2: Causa 1d10+20 pontos de dano.

Chama da Punição 3: Causa 1d10+22 pontos de dano.

Prisão de Fogo (2)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Barreira de Fogo 3

Classe: Mago

Alcance: 15 metros

Custo: 7

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário cria uma prisão feita de fogo de 5x5 metros em volta do(s) alvo(s). Enquanto estiver dentro da prisão, o alvo tem redutores de -2 pontos no acerto de ataques e magias, e deve fazer um teste de 2d10+resistência com dificuldade de 12+Nível da Magia a cada turno, caso falhe por 2 turnos seguidos, irá desmaiar por falta de oxigênio, se ficar confinado por mais de 15 minutos irá falecer por intoxicação da fumaça. Se o alvo encostar-se às extremidades sofrerá dano por fogo. Vale lembrar que o fogo não é sólido, portanto o termo prisão se dá somente ao fato do alvo ficar confinado pelas chamas, ele pode atravessar o fogo para sair do local sofrendo dano ao encostar-se às chamas e perder o turno, porém o mago pode utilizar seu turno para controlar as chamas que criou e modificar o local da prisão, aprisionando novamente os inimigos ou ainda se desejar fazê-los se movimentar evitando as chamas, mas a cada vez que movimenta sua prisão de fogo, o mago gasta 5 pontos de foco místico.

Prisão de Fogo 1: Cria uma prisão de fogo, o dano ao encostar nas chamas é de 6 pontos.

Prisão de Fogo 2: Cria uma prisão de fogo, o dano ao encostar nas chamas é de 11 pontos.

Prisão de Fogo 3: Cria uma prisão de fogo, o dano ao encostar nas chamas é de 16 pontos.

Incineração (3)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Chama da Punição 3

Classe: Mago

Alcance: 15 metros

Custo: 16

Duração: 3 turnos

Efeito: O Mago queima o alvo, que é incinerado pelas chamas em curto período de tempo. Enquanto estiver sendo incinerado, o alvo perde 1 turno intercalado, por exemplo, o alvo pode agir um turno, e perde o turno seguinte se debatendo em chamas.

Incineração 1: Causa 1d10+2 pontos de dano por turno.

Incineração 2: Causa 1d10+5 pontos de dano por turno.

Incineração 3: Causa 1d10+8 pontos de dano por turno.

Sopro de Dragão (4)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Incineração 3

Classe: Mago

Alcance: 30 metros

Custo: 20

Duração: Instantâneo

Efeito: Através da boca o Mago dispara uma baforada de fogo parecida com a de um dragão que atinge todos dentro do raio de alcance.

Sopro de Dragão 1: Causa 1d10+28 pontos de dano.

Sopro de Dragão 2: Causa 1d10+38 pontos de dano.

Sopro de Dragão 3: Causa 1d10+48 pontos de dano.

❖ Magias de Água

Manipulação de Água (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: Variável

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário é capaz de criar, moldar e controlar a água em uma quantia não forte o suficiente para ferir. O custo varia de acordo com a quantia que o usuário deseja usar, sendo 2 de Foco Místico para encher um balde com água por exemplo.

Manipulação de Água 1: Somente é capaz de moldar a água.

Manipulação de Água 2: É capaz de moldar e controlar a água.

Manipulação de Água 3: É capaz de criar, moldar e controlar a água.

Resistência ao Frio (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação de Água 3

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Somente o usuário

Custo: 5

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário se torna resistente ao frio e ao gelo.

Resistência ao Frio 1: Qualquer magia de gelo ou água contra o usuário causa somente 80% do dano total. Pode resistir ao frio de -2º sem sofrer dano.

Resistência ao Frio 2: Qualquer magia de gelo ou água contra o usuário causa metade do dano. Pode resistir ao frio de -5º sem sofrer dano.

Resistência ao Frio 3: Qualquer magia de gelo e água causa apenas 25% do dano total. Pode resistir a temperaturas absurdamente frias sem sofrer dano.

Dardos de Gelo (1)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Manipulação de Água 1

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 2

Duração: Instantâneo

Efeito: O usuário dispara de uma das mãos dardos de gelo que vão até o alvo. Essa é uma magia básica de usuários de água.

Dardos de Gelo 1: Causa 1d10 de dano em até 10m.

Dardos de Gelo 2: Causa 1d10+2 de dano em até 15m.

Dardos de Gelo 3: Causa 1d10+4 de dano em até 20m.

Criar Alimentos (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Resistência ao Frio 1

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Somente o conjurador

Custo: 2

Duração: Instantâneo

Efeito: Cria alimentos como frutas e vegetais.

Criar alimentos 1: Cria 2 frutas aleatórias.

Criar alimentos 2: Cria 4 frutas aleatórias e alguns vegetais.

Criar alimentos 3: Cria 6 frutas aleatórias e vários vegetais em quantia suficiente para alimentar 10 pessoas.

Toque Congelante (3)

Tipo: Magia de Efeito Resistido

Requisitos: Dardos de Gelo 3

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 4

Duração: Variável

Efeito: O usuário é capaz de congelar o alvo com um toque. A cada turno que estiver congelada, a vítima deverá fazer um teste de **2d10+Vontade+Sentir Motivação** contra a rolagem fixa de acerto do mago para se livrar da magia. Se a vítima for atingida por alguém irá voltar ao estado normal.

Toque Congelante 1: Congela o alvo por até 2 turnos, a cada turno a vítima recebe 3 pontos de dano direto.

Toque Congelante 2: Congela o alvo por até 3 turnos, a cada turno a vítima recebe 5 pontos de dano direto.

Toque Congelante 3: Congela o alvo por até 4 turnos, a cada turno a vítima recebe 7 pontos de dano direto.

Anfíbio (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Criar Alimentos 2

Classe: Mago

Alcance: Somente o conjurador

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Torna o usuário capaz de respirar embaixo d'água e nadar rápido como um peixe.

Anfíbio 1: É capaz de respirar embaixo d'água.

Anfíbio 2: É capaz de respirar embaixo d'água e nadar rápido como um peixe.

Anfíbio 3: É capaz de respirar embaixo d'água, nadar rápido como um peixe e ver em total escuridão enquanto estiver embaixo d'água.

Tempestade de Gelo (3)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Toque Congelante 3

Classe: Mago

Alcance: 20 metros

Custo: 6

Duração: Instantâneo

Efeito: O usuário cria uma tempestade de gelo que atinge todos num raio de 10m.

Tempestade de Gelo 1: Causa 1d10+5 de dano.

Tempestade de Gelo 2: Causa 1d10+7 de dano.

Tempestade de Gelo 3: Causa 1d10+9 de dano. Os oponentes devem fazer um teste de Resistência, caso falhem começam a perder 2 pontos de vida por turno por 3 turnos.

Caminhar na Água (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Anfíbio 2

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Torna o usuário capaz de caminhar sobre a água.

Caminhar na Água 1: O usuário é capaz de caminhar na água.

Caminhar na Água 2: O usuário é capaz de correr na água e tornar um aliado capaz de correr na água pagando +2 de foco místico.

Caminhar na Água 3: O usuário é capaz de correr na água e tornar mais 4 aliados também capazes de correr na água pagando +2 de foco místico por pessoa adicional.

Sopro Gélido (5)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Tempestade de Gelo 3

Classe: Mago

Alcance: 30 metros

Custo: 16

Duração: Instantâneo

Efeito: Através da boca o Mago dispara uma baforada de gelo parecida com a de um dragão

que atinge todos dentro do raio de alcance e os congela, fazendo com que percam 1 turno.

Sopro Gélido 1: Causa 1d10+18 pontos de dano.

Sopro Gélido 2: Causa 1d10+28 pontos de dano.

Sopro Gélido 3: Causa 1d10+38 pontos de dano.

Área Escorregadia (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Caminhar na Água 2

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 5

Duração: Variável

Efeito: O usuário é capaz de criar uma área completamente escorregadia. O personagem que permanecer nessa área recebe redutores de combate.

Área Escorregadia 1: Cria uma área de 3 metros de diâmetro por 2 turnos, o personagem que permanecer sobre a área afetada tem redutor de -1 de Habilidade e -1 de Agilidade, caso precise se locomover (para sair da área ou não) precisará perder 1 turno.

Área Escorregadia 2: Cria uma área de 6 metros de diâmetro por 3 turnos, o personagem que permanecer sobre a área afetada tem redutor de -2 de Habilidade e -2 de Agilidade, caso precise se locomover precisará perder 1 turno, para sair da área escorregadia (andando) é necessário perder 2 turnos.

Área Escorregadia 3: Cria uma área de 10 metros de diâmetro por 4 turnos, o personagem que permanecer sobre a área afetada tem redutor de -3 de Habilidade e -3 de Agilidade, caso precise se locomover precisará perder 1 turno, para sair (andando) da área escorregadia é necessário perder 3 turnos.

Neblina (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Área Escorregadia 1

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 4

Duração: Sustentável

Efeito: Cria uma densa neblina condensando as moléculas do ar, que se espalha por uma área para prejudicar a visão de todos os inimigos dentro do alcance.

Neblina 1: Cria uma densa neblina que causa penalidade de -1 em testes que envolvam a visão (incluindo combate) em uma área de até 10 metros de diâmetro (atinge a todos exceto o conjurador).

Neblina 2: Cria uma densa neblina que causa penalidade de -2 em testes que envolvam a visão (incluindo combate) em uma área de até 20 metros de diâmetro, atingindo a todos, exceto aliados e o próprio conjurador.

Neblina 3: Cria uma densa neblina que causa penalidade de -3 em testes que envolvam a visão (incluindo combate) em uma área de até 40 metros de diâmetro, atingindo a todos, exceto aliados e o próprio conjurador.

Arma Natural (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Neblina 2

Classe: Mago

Alcance: Somente o Conjurador

Custo: 5

Duração: Sustentável

Efeito: Através da combinação entre natureza e água, o usuário cria uma arma que é formada a partir de folhas, raízes e galhos, pode ser uma espada de espinhos ou o que o usuário imaginar (desde que seja uma arma de dano corpo-a-corpo). As rolagens de acerto do mago serão normais para regra de ataques com armas comuns, porém esta espada não se enquadra no grupo Esgrima, o mago deve somar sua rolagem com sua pontuação em Conjuração (2d10+Habilidade+Conjuração). É importante lembrar que por ser uma arma natural, pode se quebrar facilmente com constantes ataques. Obs: Só funciona em ambiente natural e o dano conta na proteção do oponente.

Arma Natural 1: Cria uma arma natural de 10+4 de dano.

Arma Natural 2: Cria uma arma natural de 1d10+6 de dano.

Arma Natural 3: Cria uma arma natural de 1d10+8 de dano.

Armadura de Água (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Arma Natural 2

Classe: Mago

Alcance: Somente o Conjurador

Custo: 8

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário conjura água misturada ao foco místico que se entrelaça em seu corpo formando uma armadura “sólida” para lhe proteger.

Armadura de Água 1: A armadura possui proteção +3.

Armadura de Água 2: A armadura possui proteção +5.

Armadura de Água 3: A armadura possui proteção +7.

❖ Magias de Ar

Manipulação de Ar (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: Variável

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário é capaz de criar, moldar e controlar o vento em uma quantia não forte o suficiente para ferir. O custo varia de acordo com a quantia que o usuário deseja usar, sendo 2 de foco místico para apagar uma fogueira por exemplo.

Manipulação de Ar 1: Somente é capaz de moldar o vento.

Manipulação de Ar 2: É capaz de moldar e controlar o vento.

Manipulação de Ar 3: É capaz de criar, moldar e controlar o vento.

Sentidos Especiais - Audição (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação de Ar 1

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: O conjurador utiliza ondas sonoras controladas para ampliar sua audição.

Sentidos Especiais 1: Garante +1 em Ouvir.

Sentidos Especiais 2: Garante +2 em Ouvir.

Sentidos Especiais 3: Garante +3 em Ouvir.

Radar (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Sentidos Especiais - Audição 1

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Variável

Custo: 3

Duração: Sustentável

Efeito: Através de pequenas ondas sonoras, o conjurador pode identificar quantas pessoas/criaturas estão próximas na direção escolhida.

Radar 1: Pode saber com precisão a localização de indivíduos/criaturas em até 10 metros.

Radar 2: Pode saber com precisão a localização e quantidade de indivíduos/criaturas em até 20 metros.

Radar 3: Pode saber com precisão a localização, quantidade e de que raça são os indivíduos em até 30 metros.

Surdez (2)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Radar 2

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 4

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador utiliza fortes ondas sonoras amplificadas para causar a surdez do alvo.

Surdez 1: O alvo fica parcialmente surdo de um dos ouvidos. Obtém redutor de -1 no acerto de seus ataques e -2 em Ouvir por duas horas.

Surdez 2: O alvo fica parcialmente surdo dos dois ouvidos. Obtém redutor de -1 no acerto de seus ataques e -3 em Ouvir por um dia.

Surdez 3: O alvo fica completamente surdo. Obtém redutor de -2 de no acerto de seus ataques e não pode mais fazer testes de Ouvir até ser curado por magia.

Sopro Cortante (1)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Manipulação de Ar 1

Classe: Mago

Alcance: 10 Metros

Custo: 4

Duração: Instantâneo

Efeito: O Mago é capaz de soprar de sua boca um ataque cortante contra o oponente.

Sopro Cortante 1: Atinge o oponente, causando 1d10-4 de dano.

Sopro Cortante 2: Atinge o oponente, causando 1d10-2 de dano.

Sopro Cortante 3: Atinge até 2 oponentes, causando 1d10 de dano, ignora a proteção mágica dos alvos.

Impulso (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Radar 2

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador encanta a si próprio ou aliados com esta magia, garantindo velocidade instantânea.

Impulso 1: Permite saltar 10 metros para cima/frente ou garante +1 de Agilidade este turno.

Impulso 2: Permite saltar 20 metros para cima/frente ou garante +2 de Agilidade este turno.

Impulso 3: Permite saltar 30 metros para cima/frente ou garante +3 de Agilidade este turno.

Raio Elétrico (2)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Manipulação de Ar 3, Sopro Cortante 2

Classe: Mago

Alcance: 15 metros

Custo: 5

Duração: Instantâneo

Efeito: Permite disparar um raio das mãos do conjurador, que segue na direção do oponente e ignora a defesa mágica ativa do alvo.

Raio Elétrico 1: Causa 1d10+3 de dano no alvo.

Raio Elétrico 2: Causa 1d10+5 de dano no alvo.

Raio Elétrico 3: Causa 1d10+8 de dano no alvo.

Furacão Menor (2)

Tipo: Magia de Reação

Requisitos: Raio Elétrico 3

Classe: Mago

Alcance: 20 metros

Custo: 6

Duração: Instantâneo

Efeito: Causa um distúrbio no tempo, agitando as correntes de ar até formar um furacão de proporções menores. Obs: Para usar essa magia novamente, precisa esperar 2 turnos.

Furacão Menor 1: Anula o ataque do oponente, causa 1d10+6 de dano e o arremessa para longe, fazendo-o perder o próximo turno.

Furacão Menor 2: Anula o ataque do oponente, causa 1d10+8 de dano e arremessa este oponente e mais um outro próximo para longe, fazendo-os perder o próximo turno.

Furacão Menor 3: Anula o ataque do oponente, causa 1d10+10 de dano (apenas no alvo) e arremessa todos os oponentes próximos para longe, fazendo-os perder o próximo turno.

Levitação (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação de Ar 3, Impulso 3

Classe: Mago

Alcance: Ao toque

Custo: 2

Duração: Sustentável

Efeito: Permite fazer objetos ou pessoas levitarem com apenas um toque.

Levitação 1: Pode fazer objetos ou pessoas levitarem até 10 metros de altura à 10 km/h.

Levitação 2: Pode fazer objetos ou pessoas levitarem até 20 metros de altura à 20 km/h.

Levitação 3: Pode fazer objetos ou pessoas levitarem até 30 metros de altura à 30 km/h.

Relâmpago (3)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Furacão Menor 1

Classe: Mago

Alcance: 30 metros

Custo: 8

Duração: Instantâneo

Efeito: Diferentemente do raio que o usuário dispara através das mãos, o Relâmpago corta os céus até atingir o(s) alvo(s) de forma estrondosa.

Relâmpago 1: Causa 1d10+10 pontos de dano em um oponente.

Relâmpago 2: Causa 1d10+12 pontos de dano em até dois oponentes próximos. Requisito: Level 4

Relâmpago 3: Causa 1d10+14 pontos de dano em até 3 oponentes próximos. Requisito: Level 6

Voar (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Levitação 1

Classe: Mago

Alcance: Somente o Mago

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: O usuário pode voar livremente com variação de velocidade e tempo.

Voar 1: Pode voar por até meia hora em uma velocidade de 50 km/h.

Voar 2: Pode voar por até uma hora em uma velocidade de 70 km/h.

Voar 3: Pode voar por até duas horas em uma velocidade de 100 km/h.

Asfixia (4)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Relâmpago 2, Level 5

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 7

Duração: Sustentável

Efeito: O conjurador acaba com o ar em torno da vítima, a magia exige contato visual com a vítima e concentração direta na magia, isso significa que se ele for atingido ou sua atenção for tirada a magia tem seu efeito terminado. Caso o alvo falhe na rolagem de vontade, não conseguirá mais respirar, uma vítima de Asfixia pode ficar sem respirar por Resistência x 2 minutos (ou 1 turno por ponto em Resistência se estiver em combate) esgotado esse tempo, a vítima começa a perder pontos de vida de acordo com o nível da magia por turno até a morte. Esta magia não funciona contra mortos-vivos e qualquer outra criatura que não precise respirar.

Asfixia 1: A vítima perde 7 pontos de vida por turno.

Asfixia 2: A vítima perde 15 pontos de vida por turno.

Asfixia 3: A vítima perde 25 pontos de vida por turno.

Abafo Sonoro (1)

Tipo: Magia de Suporte / Magia de Efeito se usada em oponentes

Requisitos: Voar 1

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: Magia simples e bem útil que permite impedir que o som produzido por uma pessoa se propague, tornando completamente inaudível.

Abafo Sonoro 1: Abafa o som produzido por alguns minutos e por até 5 metros em redor da pessoa.

Abafo Sonoro 2: Abafa o som produzido por meia hora e por até 10 metros em redor da pessoa.

Abafo Sonoro 3: Abafa o som produzido com duração sustentável (até o mago desfazer a magia), por até 15 metros em redor da pessoa.

Bolha Sonora (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Abafo Sonoro 1

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 3

Duração: 1 turno

Efeito: Tem o efeito contrário da Magia *Abafo Sonoro*, ela não some com o som e sim cria uma bolha repleta de som (pode ser preenchida com a própria voz do invocador) controlada que, ao estourar, libera o som alto e irritante, é inofensivo, porém ótimo para chamar atenção e distrair.

Bolha Sonora 1: Chama a atenção de até 1 alvo, fazendo-o perder o turno.

Bolha Sonora 2: Chama a atenção de até 2 alvos próximos, fazendo-os perder o turno e a chance de defesa ativa.

Bolha Sonora 3: Chama a atenção de todos os alvos num raio de 20 metros, fazendo-os perder o turno, a chance de se defender e ainda lhes dá redutores de -2 nas 2 próximas jogadas de ataque.

Teletransporte (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Bolha Sonora 1

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 4

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador é capaz de desaparecer de um local e aparecer em outro instantaneamente.

Teletransporte 1: Pode se teletransportar para um local que esteja vendo até 20 metros de distância.

Teletransporte 2: Pode se teletransportar para um local onde já esteve antes.

Teletransporte 3: Pode se teletransportar para um local onde já esteve antes e levar consigo até 5 pessoas.

❖ Magias de Terra

Manipulação de Terra (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: Variável

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário é capaz de criar, moldar e controlar a terra em uma quantia não forte o suficiente para ferir. O custo varia de acordo com a quantia que o usuário deseja usar, sendo 2 de foco místico para encher um balde com terra por exemplo.

Manipulação de Terra 1: Somente é capaz de moldar a terra.

Manipulação de Terra 2: É capaz de moldar e controlar a terra.

Manipulação de Terra 3: É capaz de criar, moldar e controlar a terra.

Armadura Natural (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação de Terra 3

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 5

Duração: Sustentável

Efeito: Através da combinação de natureza com magia de terra, o usuário conjura terra, pedras e raízes que se entrelaçam em seu corpo formando uma armadura sólida para lhe proteger. Obs: Só funciona em ambiente natural.

Armadura Natural 1: Garante +4 de proteção e proteção mágica.

Armadura Natural 2: Garante +6 de proteção e proteção mágica.

Armadura Natural 3: Garante +8 de proteção e proteção mágica.

Chamado da Natureza (1)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Manipulação de Terra 2

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 5

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador faz com que raízes brotem do chão e prendam o inimigo. Só funciona em ambiente natural. A cada turno preso, o oponente tem direito a um teste de 2d10+força com dificuldade 9+nível da magia para se livrar. O oponente preso pelas raízes não pode se esquivar de ataques, mas pode tentar defendê-los.

Chamado da Natureza 1: Causa 1d10-3 e prende por até 1 turno.

Chamado da Natureza 2: Causa 1d10-1 em até 2 oponentes e os prende por até 1 turno.

Chamado da Natureza 3: Causa 1d10+1 em até 2 oponentes e os prende por até 2 turnos.

Abrir Fenda (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Armadura Natural 1

Classe: Mago

Alcance: 8 metros

Custo: 7

Duração: Sustentável

Efeito: Permite abrir uma fenda no solo que suga os oponentes para dentro que falharem em um teste de 2d10+Agilidade com dificuldade 10+Nível da magia. O personagem que cair dentro da fenda perde 1d10+5 pontos de vida (sem nenhuma redução) e precisa perder alguns turnos para sair da fenda.

Abrir Fenda 1: Abre uma fenda no solo capaz de sugar até 2 oponentes para dentro. Para sair da fenda é necessário perder 1 turno.

Abrir Fenda 2: Abre uma fenda no solo capaz de sugar até 3 oponentes para dentro. Para sair da fenda é necessário perder 1 turno.

Abrir Fenda 3: Abre uma fenda no solo capaz de sugar até 4 oponentes para dentro. Para sair da fenda é necessário perder 2 turnos.

Fusão Natural (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Chamado da Natureza 1, Manipulação de Terra 3

Classe: Mago

Alcance: Somente o conjurador

Custo: 4

Duração: Sustentável

Efeito: Consiste em tornar o Mago capaz de ligar-se com o elemento, tornando-o capaz de entrar na terra e se esconder nela. O Mago pode atravessar paredes ou se esconder em superfícies que sejam ligadas a terra, como pedra, barro, madeira e etc. Enquanto estiver com a magia ativa, o Mago não pode atacar. Obs: Obviamente, o Mago só pode se esconder em espaços que cubram todo o seu corpo.

Fusão Natural 1: O Mago pode se esconder na terra ou em pedras.

Fusão Natural 2: O Mago pode se esconder na terra ou em pedras e pode atravessar portas de madeira.

Fusão Natural 3: O Mago pode se esconder e se torna capaz de atravessar paredes de terra e pedra. Com este nível da magia, o Mago pode atacar seus adversários, considerando-os alvos surpresos.

Terreno Movediço (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Abrir Fenda 1

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 6

Duração: Sustentável

Efeito: O conjurador modifica o terreno, criando uma área instável de terra fofa que atrapalha os inimigos em combate. Os personagens que ficarem dentro do Terreno Movediço sofrem redutores de combate. O personagem acaba sendo sugado para a morte certa se permanecer por mais de 5 turnos no terreno movediço.

Terreno Movediço 1: Modifica o terreno com 5 metros de diâmetro, o redutor é de -1 de Habilidade e Agilidade enquanto permanecer no terreno. Para sair do terreno andando é necessário perder 1 turno.

Terreno Movediço 2: Modifica o terreno com 10 metros de diâmetro, o redutor é de -2 de Habilidade e agilidade enquanto permanecer no terreno. Para sair do terreno andando é necessário perder 1 turno.

Terreno Movediço 3: Modifica o terreno com 15 metros de diâmetro, o redutor é de -3 de Habilidade e Agilidade enquanto permanecer no terreno. Para sair do terreno andando é necessário perder 2 turnos.

Bola de Lama (2)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Fusão Natural 3

Classe: Mago

Alcance: 20 metros

Custo: 5

Duração: Instantâneo

Efeito: O Mago é capaz de disparar de suas mãos uma poderosa bola de lama para atingir os oponentes.

Bola de Lama 1: Causa 1d10+4 de dano em até um alvo.

Bola de Lama 2: Causa 1d10+6 de dano em até um alvo.

Bola de Lama 3: Causa 1d10+8 de dano em até dois alvos.

Grande Pedra (2)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Bola de Lama 2

Classe: Mago

Alcance: 15 metros

Custo: 6

Duração: Instantâneo

Efeito: O Mago faz emergir uma grande pedra do solo que é arremessada na direção do alvo.

Grande Pedra 1: Causa 1d10+6 dano.

Grande Pedra 2: Causa 1d10+8 de dano em até 2 alvos próximos.

Grande Pedra 3: Causa 1d10+10 de dano direto em até 2 alvos próximos sem nenhum direito a redução de dano.

Tremor (3)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Grande Pedra 3, Level 5

Classe: Mago

Alcance: 20 metros

Custo: 10

Duração: Instantâneo

Efeito: O usuário faz tremer a terra e é capaz de causar grande destruição.

Tremor 1: Causa 1d10+12 de dano em todos os oponentes.

Tremor 2: Causa 1d10+14 de dano em todos os oponentes.

Tremor 3: Causa 1d10+18 de dano em todos os oponentes.

❖ Magias de Luz

Manipulação de Luz (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Variável

Custo: Variável

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário é capaz de criar, moldar e controlar a luz em uma quantia não forte o suficiente para ferir ou cegar. O custo varia de acordo com a quantia que o usuário deseja usar, sendo 2 de foco místico para criar uma iluminação de 2 metros por exemplo.

Manipulação de Luz 1: Somente é capaz de moldar a luz.

Manipulação de Luz 2: É capaz de moldar e controlar a luz.

Manipulação de Luz 3: É capaz de criar, moldar e controlar a luz.

Ofuscar Visão (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação de Luz 1

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 5 metros

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: O conjurador é capaz de criar uma luz tão forte que é capaz de ofuscar a visão dos oponentes. Se esta magia for utilizada mais de

uma vez no mesmo alvo então se torna uma magia de efeito.

Ofuscar Visão 1: Pode ofuscar a visão de um oponente dentro do raio de alcance, fazendo-o perder o próximo turno.

Ofuscar Visão 2: Pode ofuscar a visão de três oponentes dentro do raio de alcance +5 metros, que perdem o próximo turno.

Ofuscar Visão 3: Todos os oponentes dentro do raio de alcance perdem o próximo turno e não podem se esquivar do próximo ataque.

Abençoar Água (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação de Luz 2

Classe: Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 3 + Variável

Duração: Permanente até ser cancelada

Efeito: O conjurador é capaz de abençoar 1 litro de água. **Variável:** O custo para abençoar águas é 3 pontos, mas quando o Clérigo quer abençoar no mesmo dia outro litro de água, o custo passa a ser 6, se ele quiser abençoar mais outro litro no mesmo dia, então o custo passa a ser 12 e assim por diante. No próximo dia, para abençoar o primeiro litro o custo volta a ser 3 e vai aumentando conforme o Clérigo abençoar mais águas no mesmo dia.

Abençoar Água 1: Quando ingerida, a água restaura 1 ponto de vida.

Abençoar Água 2: Quando ingerida, a água restaura 3 pontos de vida.

Abençoar Água 3: Quando ingerida, a água restaura 5 pontos de vida. A água abençoada neste nível também pode servir para diversos fins, também funciona como ácido caso seja lançada

sobre mortos-vivos, neste caso ao invés de curar irá causar 5 de dano direto.

Cegueira (2)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Ofuscar Visão 3, Manipulação de Luz 3

Classe: Mago

Alcance: 5 metros

Custo: 5

Duração: Permanente até ser curado

Efeito: O conjurador utiliza uma fonte de luz tão poderosa a ponto de cegar o alvo.

Cegueira 1: O alvo fica parcialmente cego. Obtém redutor de -1 no acerto e -2 em Observar por duas horas.

Cegueira 2: O alvo fica parcialmente cego. Obtém redutor de -2 no acerto e -2 em Observar por um dia.

Cegueira 3: O alvo fica completamente cego. Obtém redutor de -3 no acerto, não pode mais fazer testes de Observar e toda vez que quiser acertar alguém deve ser bem-sucedido em um teste de Percepção+Ouvir contra Habilidade+Furtividade do alvo até ser curado.

Milagre (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Abençoar Água 2

Classe: Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: O conjurador é capaz de realizar pequenos milagres como curar uma cegueira ou surdez.

Milagre 1: Permite curar cegueira ou surdez de nível 1.

Milagre 2: Permite curar cegueira ou surdez de nível 2.

Milagre 3: Permite curar cegueira ou surdez de nível 3 e ainda restaura 5 pontos de vida do alvo.

Ilusão Menor (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Cegueira 2

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 4

Duração: Sustentável

Efeito: O conjurador é capaz de criar ilusões para enganar os oponentes. Para que alguém perceba a ilusão, é necessário um teste de Percepção+Observar, onde a dificuldade é 10+Nível da magia. **Observação:** As ilusões não-sólidas não podem ser tocadas, significa que se o personagem tentar tocá-la, sua mão ou arma irá atravessar a ilusão, tornando a magia facilmente descoberta.

Ilusão 1: Cria ilusões pequenas não-sólidas (animais, objetos) que não podem se mover.

Ilusão 2: Cria ilusões médias não-sólidas (criaturas, objetos maiores) que podem estar em movimento.

Ilusão 3: Cria ilusões grandes e bem convincentes (uma casa, um dragão). As ilusões de nível 3 causam a impressão de serem reais, ou seja, se você fez um dragão, ele irá parecer sólido, poderá ser atacado, o que dificulta alguém descobrir que é uma ilusão poderosa. Em contrapartida, as ilusões mesmo neste estado, não podem causar nenhum tipo de dano.

Esconjurar Mortos-Vivos (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Milagre 1

Classe: Clérigo

Alcance: Variável

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: O Clérigo é capaz de afastar criaturas malignas como Esqueletos, Zumbis e outros mortos-vivos. Criaturas muito poderosas podem tentar negar o efeito, tornando a magia uma Magia de Efeito.

Esconjurar Mortos-Vivos 1: Afasta um morto-vivo por 2 metros de distância durante 10 minutos, até que alguém dentro da área ataque primeiro ou até a magia ser cancelada.

Esconjurar Mortos-Vivos 2: Afasta até 3 mortos-vivos por 5 metros de distância durante 20 minutos, até que alguém dentro da área ataque primeiro ou até a magia ser cancelada.

Esconjurar Mortos-Vivos 3: Afasta todos os mortos-vivos por 10 metros de distância durante 30 minutos, até que alguém dentro da área ataque primeiro ou até a magia ser cancelada.

Pin (3)

Tipo: Magia de Ataque

Requisitos: Ilusão Menor 3, Level variável

Classe: Mago

Alcance: 10 metros

Custo: 13

Duração: Instantâneo

Efeito: Pin é uma poderosa bola de energia que é disparada da mão do conjurador e persegue seu

alvo para onde ele for, por isso ela nunca erra o alvo, a não ser que o alvo esteja invisível ou não possa ser visto para que a magia seja lançada.

Pin 1: Causa 1d10+6 de dano.

Pin 2: Causa 1d10+8 de dano. Requisito: Level 3

Pin 3: Causa 1d10+10 de dano, explode em luz e atinge mais um oponente próximo. Requisito: Level 5

Curar Ferimentos (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação de Luz 3

Classe: Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 4

Duração: Instantâneo

Efeito: O Clérigo é capaz de curar ferimentos leves de uma pessoa. Caso a cura seja usada em algum morto-vivo, irá causar dano ao invés de curar.

Curar Ferimentos 1: Restaura até 1d10-2 pontos de vida do alvo.

Curar Ferimentos 2: Restaura até 1d10 pontos de vida do alvo.

Curar Ferimentos 3: Restaura até 1d10+3 pontos de vida do alvo.

Cura Mágica (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Curar Ferimentos 3

Classe: Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: Variável

Duração: Instantâneo

Efeito: Esta magia é parecida com a magia Curar Ferimentos, porém é mais efetiva e pode curar ferimentos mais graves. Caso a cura seja usada em algum morto-vivo, irá causar dano ao invés de curar.

Cura Mágica 1: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 1 ponto de vida do alvo.

Cura Mágica 2: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 2 pontos de vida do alvo.

Cura Mágica 3: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 3 pontos de vida do alvo.

Curar Venenos (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Curar Ferimentos 1

Classe: Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 2

Duração: Instantâneo

Efeito: Permite curar venenos com apenas um toque.

Curar Venenos 1: Pode curar venenos simples instantaneamente.

Curar Venenos 2: Pode curar venenos complexos.

Curar Venenos 3: Pode curar venenos complexos e ainda restaura 4 pontos de vida do alvo.

Curar Maldição (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Cura Mágica 3

Classe: Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 4

Duração: Instantâneo

Efeito: Permite curar maldições causadas por magia e efeitos de loucura.

Curar Maldição 1: Cura Maldição ou Loucura de nível 1.

Curar Maldição 2: Cura Maldição ou Loucura de nível 2.

Curar Maldição 3: Cura Maldição ou Loucura de nível 3 e restaura 5 pontos de vida do alvo.

Consagrar Área (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Curar Venenos 1

Classe: Clérigo

Alcance: Variável

Custo: 4

Duração: Sustentável

Efeito: Permite criar uma área sagrada que penaliza mortos-vivos enquanto permanecerem nela.

Consagrar Área 1: Penaliza os mortos em -1 no acerto e -2 proteção em uma área de 2 metros.

Consagrar Área 2: Penaliza os mortos em -2 no acerto e -3 proteção em uma área de 5 metros.

Consagrar Área 3: Penaliza os mortos em -3 no acerto e -4 proteção e proteção mágica em uma área de 10 metros.

Curar Doenças (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Curar Maldição 1

Classe: Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 3

Duração: Instantâneo

Efeito: Permite curar doenças comuns, complexas ou mesmo as causadas por magia.

Curar Doenças 1: Pode curar doenças de nível 1 ou doenças comuns.

Curar Doenças 2: Pode curar doenças de nível 2 ou doenças um pouco mais perigosas.

Curar Doenças 3: Pode curar doenças de nível 3 ou doenças fatais e restaura 6 pontos de vida do alvo.

Cura em Massa (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Curar Maldição 3, Curar Doenças 3

Classe: Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: Variável

Duração: Instantâneo

Efeito: Esta magia é parecida com a magia Cura Mágica, porém pode curar ferimentos de vários aliados ao mesmo tempo sem precisar tocá-los. Caso a cura seja usada em algum morto-vivo, irá causar dano ao invés de curar.

Cura em Massa 1: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 1 ponto de vida dos alvos.

Cura em Massa 2: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 2 pontos de vida dos alvos.

Cura em Massa 3: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 3 pontos de vida dos alvos.

Santuário (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Consagrar Área 3

Classe: Clérigo

Alcance: Variável

Custo: 7

Duração: Sustentável

Efeito: Permite criar uma área sagrada onde o usuário não pode ser atacado.

Santuário 1: Cria uma área de 10 metros de diâmetro onde o Clérigo não pode ser atacado, exceto se atacar primeiro.

Santuário 2: Cria uma área de 15 metros de diâmetro onde o Clérigo e seus aliados não podem ser atacados, exceto se atacarem primeiro.

Santuário 3: Cria uma área de 30 metros de diâmetro onde não pode haver combate, exceto se o Clérigo desfizer a magia ou atacar alguém.

Ressurreição (4)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Santuário 3, Level 8

Classe: Clérigo

Alcance: 2 metros

Custo: Todo o Foco Místico

Duração: Instantâneo

Efeito: Permite trazer alguém de volta a vida. Esta magia só pode ser usada outra vez após 1d10+1 dias.

Ressurreição 1: Pode trazer de volta a vida alguém que tenha morrido no mesmo dia, porém é necessário o corpo da vítima.

Ressurreição 2: Pode trazer de volta a vida alguém que tenha morrido na mesma semana, porém é necessário o corpo da vítima.

Ressurreição 3: Pode trazer de volta a vida alguém que tenha morrido a um mês. É necessário ter pelo menos os ossos da vítima.

❖ Magias das Sombras

Manipulação de Sombras (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Nenhum

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: Variável

Duração: Sustentável

Efeito: O usuário é capaz de criar, moldar e controlar as sombras em uma quantia não forte o suficiente para ferir. O custo varia de acordo com a quantia que o usuário deseja usar, sendo 2 de foco místico para criar uma área sombria de 2 metros por exemplo.

Manipulação de Sombras 1: Somente é capaz de moldar as sombras.

Manipulação de Sombras 2: É capaz de moldar e controlar as sombras.

Manipulação de Sombras 3: É capaz de criar, moldar e controlar as sombras.

Falar com os Mortos (1)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Manipulação de Sombras 1

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Plano espiritual

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: O Clérigo é capaz de conversar com espíritos de pessoas que já morreram e que estejam dentro do raio de distância. Isso não significa que os mortos estarão disponíveis ou que queiram falar com o usuário da magia no momento em que bem entender.

Falar com os Mortos 1: Pode falar com uma pessoa que morreu durante alguns minutos uma vez por dia.

Falar com os Mortos 2: Pode falar com uma pessoa que morreu o tempo que desejar, duas vezes por dia.

Falar com os Mortos 3: Pode falar livremente com os mortos a qualquer momento enquanto magia estiver ativa com efeito Sustentável.

Confusão (1)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Manipulação de Sombras 2

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 7 metros

Custo: 4

Duração: Variável

Efeito: O conjurador é capaz de tornar o alvo confuso para diversos fins. Enquanto estiver confuso, o alvo perde o senso de direção, esquece completamente o que está fazendo no local e não consegue distinguir amigos de inimigos, qualquer um que tentar se aproximar poderá ser atacado por ele.

Confusão 1: O alvo fica confuso por até 2 turnos. Qualquer pancada que tire mais do que 5 pontos

de vida irá fazer com que ele retorne ao estado normal.

Confusão 2: O alvo fica confuso por até 4 turnos. Qualquer pancada que tire mais do que 7 pontos de vida irá fazer com que ele retorne ao estado normal.

Confusão 3: O alvo fica confuso por até 4 turnos. Qualquer pancada que tire mais do que 10 pontos de vida irá fazer com que ele retorne ao estado normal.

Dominar Mortos-Vivos (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Falar com os Mortos 1

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: 5

Duração: Sustentável

Efeito: Permite dominar um morto-vivo qualquer, para que este passe a obedecer suas ordens. Obs: Os níveis de morto-vivo são os referentes a magia de criação de mortos-vivos.

Dominar Morto-Vivo 1: Pode dominar um Morto-Vivo de nível 1 ou equivalente.

Dominar Morto-Vivo 2: Pode dominar um Morto-Vivo de nível 2 ou equivalente.

Dominar Morto-Vivo 3: Pode dominar um Morto-Vivo de nível 3 ou equivalente.

Toque da Loucura (1)

Tipo: Magia de Efeito Resistido

Requisitos: Confusão 2

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 4

Duração: Variável

Efeito: O alvo que for tocado deve rolar contra o conjurador 2d10+Sanidade+Autocontrole, caso falhe, entra num estado de loucura total e tentará de todas as maneiras fugir do local de onde está para bem longe até que o efeito da magia termine ou ele seja curado. Em efeito de loucura o alvo perde completamente a noção das coisas, a chance de se defender, esquivar e a sanidade, não podendo realizar mais nenhum tipo de teste ou mesmo entrar em combate.

Toque da Loucura 1: Entra em loucura por meia hora.

Toque da Loucura 2: Entra em loucura por um dia.

Toque da Loucura 3: Entra em loucura por uma semana.

Criar Mortos-Vivos (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Dominar Mortos-Vivos 2

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: 6

Duração: Variável

Efeito: O usuário é capaz criar mortos-vivos a partir de ossos e cadáveres para lutar em seu lugar. Os mortos-vivos são imunes a qualquer magia de efeito que só possa atingir criaturas vivas, como sono, paralisia, medo e outras magias. Eles também não precisam se alimentar ou beber água (exceto zumbis, que precisam comer carne humana ou ficam fracos até se decompor por completo). Por padrão, o personagem é capaz de controlar apenas um morto-vivo por vez (exceto se ele souber a magia de controlar os mortos), então mesmo que ele crie dois mortos-vivos, ele

precisará perder seu próprio turno para comandar o segundo morto-vivo em combate, não sendo possível controlar 3 mortos de uma vez sem saber a magia de controle.

Criar Mortos-Vivos 1: Pode criar Esqueletos ou Zumbis de nível 1.

Criar Mortos-Vivos 2: Pode criar Esqueletos ou Zumbis de nível 2.

Criar Mortos-Vivos 3: Pode criar Esqueletos ou Zumbis de nível 3.

ESQUELETO NÍVEL 1

Atributos: Força 2, Habilidade 2 e Agilidade 1.

Ataques: Espada Enferrujada (Dano 5).

Defesas: Resistente (Proteção +1, Proteção Mágica +1).

PV: 10

Perícias: Observar 1, Ouvir 1 e Esgrima 1.

ZUMBI NÍVEL 1

Atributos: Força 3, Habilidade 1 e Constituição 1.

Ataques: Arranhão (Dano 5) e Mordida (Dano 6).

Defesas: Resistente (Proteção +1, Proteção Mágica +1).

PV: 15

Perícias: Nenhum.

ESQUELETO NÍVEL 2

Atributos: Força 3, Habilidade 3, Agilidade 2 e Constituição 1.

Ataques: Espada Enferrujada (Dano 7).

Defesas: Resistente (Proteção +1, Proteção Mágica +1), Armadura de Couro Leve (+2 Proteção, +1 Proteção Mágica) Escudo grande de Madeira.

PV: 15**Perícias:** Observar 2, Ouvir 2 e Esgrima 2.**ZUMBI NÍVEL 2****Atributos:** Força 4, Habilidade 2 e Constituição 2.**Ataques:** Arranhão (Dano 6) e Mordida (Dano 7).**Defesas:** Resistente II (Proteção +2, Proteção Mágica +2).**PV:** 20**Perícias:** Observar 1, Ouvir 1.**ESQUELETO NÍVEL 3****Atributos:** Força 4, Habilidade 4, Agilidade 4, Percepção 3, Destreza 4 e Constituição 2.**Ataques:** Espada Enferrujada (Dano 8), Arco (Dano 8).**Defesas:** Resistente II (Proteção +2, Proteção Mágica +2), Armadura de Couro Batido (+3 Proteção, +1 Proteção Mágica) Escudo de Ferro Pequeno.**PV:** 20**Perícias:** Observar 3, Ouvir 3 e Esgrima 3, Projétil 3.**ZUMBI NÍVEL 3****Atributos:** Força 5, Habilidade 3 e Constituição 3.**Ataques:** Arranhão (Dano 7) e Mordida (Dano 8).**Defesas:** Resistente III (Proteção +3, Proteção Mágica +3).**PV:** 25**Perícias:** Observar 2, Ouvir 2.**Medo (2)****Tipo:** Magia de Efeito**Requisitos:** Toque da Loucura 3**Classe:** Mago e Clérigo**Alcance:** 10 metros**Custo:** 6**Duração:** Variável**Efeito:** Permite causar medo temporário no alvo com um simples olhar, fazendo com que ele fique em estado de choque e completamente indefeso. O alvo sob Medo não pode atacar e é considerado um alvo indefeso. Caso atacado retorna ao estado original.**Medo 1:** O alvo entra em estado de choque por até 2 turnos.**Medo 2:** Pode atingir até dois alvos que entram em estado de choque por até 2 turnos.**Medo 3:** Pode atingir até quatro alvos que entram em estado de choque por até 3 turnos.**Controlar Mortos-Vivos (2)****Tipo:** Magia de Suporte**Requisitos:** Criar Mortos-Vivos 1**Classe:** Mago e Clérigo**Alcance:** Variável**Custo:** Nenhum para controle / 3 para esconjurar**Duração:** Variável**Efeito:** O Clérigo pode controlar mais mortos de uma vez ou usar essa magia para afastá-los.**Controlar Mortos-Vivos 1:** Pode controlar até 5 mortos invocados por si próprio, ou pode esconjurar mortos-vivos para mantê-los afastados por 5 metros.

Controlar Mortos-Vivos 2: Pode controlar até 10 mortos invocados por si próprio, ou pode esconjurar mortos-vivos para mantê-los afastados por 10 metros.

Controlar Mortos-Vivos 3: Pode controlar quantos mortos invocados por si próprio quiser, ou pode esconjurar mortos-vivos para mantê-los afastados por 20 metros.

Causar Doença (2)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Medo 2

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: 8

Duração: Até ser curada

Efeito: Permite causar uma doença degenerativa capaz até de matar o oponente se não for curada.

Causar Doença 1: O alvo é afetado por uma forte doença e recebe -1 em todos os seus atributos.

Causar Doença 2: O alvo é afetado por uma doença grave e perigosa, recebe -1 em todos os seus atributos e não consegue recuperar os pontos de vida perdidos. Se não for tratado em uma semana irá morrer.

Causar Doença 3: O alvo é afetado por uma doença visivelmente fatal, recebe -1 em todos os seus atributos, além de não conseguir recuperar os pontos de vida perdidos perde 5 pontos de vida por hora até a morte caso não seja curado.

Cura Para os Mortos (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Controlar Mortos-Vivos 2

Classe: Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: Variável

Duração: Instantâneo

Efeito: Esta magia permite curar os mortos-vivos ou o próprio Clérigo.

Cura para os Mortos 1: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 1 ponto de vida do alvo.

Cura para os Mortos 2: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 2 pontos de vida do alvo.

Cura para os Mortos 3: Para cada ponto de foco místico gasto na magia, o Clérigo cura 3 pontos de vida do alvo.

Maldição (2)

Tipo: Magia de Efeito

Requisitos: Causar Doença 2

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: 10 metros

Custo: 7

Duração: Até ser curada

Efeito: O conjurador é capaz de amaldiçoar o alvo. Vítimas de maldição sofrem redutores até a maldição acabar.

Maldição 1: Causa redutor de -1 em qualquer jogada realizada pelo alvo.

Maldição 2: Causa redutor de -2 em qualquer jogada realizada pelo alvo e todo dano final causado pela vítima será reduzido pela metade.

Maldição 3: Causa redutor de -3 em qualquer jogada realizada pelo alvo, todo dano final causado pela vítima será reduzido pela metade e danos contra o amaldiçoado causam 20% mais.

Toque Vampírico (1)

Tipo: Magia de Efeito Resistido

Requisitos: Manipulação de Sombras 3, Level variável

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 8

Duração: Variável

Efeito: Permite sugar a juventude e envelhecer qualquer ser vivente que seja tocado pelo conjurador. A cada turno sendo tocado, o alvo tem sua juventude roubada de acordo com o level da magia. O alvo tocado tem direito a um teste de força contra a rolagem fixa do conjurador a cada turno para tentar escapar. É necessário observar que quando uma pessoa fica velha, ela perde seus atributos heroicos, pois seus ossos ficam mais fracos, assim ela ganha diversos redutores em seus atributos de acordo com o MJ e com a quantia de tempo que o alvo foi envelhecido, levando em conta as raças que podem viver muitos anos, que neste caso 10 anos não faria tanta diferença como faria para um humano. O efeito desta magia é totalmente reversível (obviamente para pessoas que continuaram vivas após o toque) através de duas únicas gotas da Poção Rejuvenescedora.

Toque Vampírico 1: Pode envelhecer o alvo durante 3 turnos, a cada turno o usuário rouba 5 anos da vítima.

Toque Vampírico 2: Pode envelhecer o alvo durante 4 turnos, a cada turno o usuário rouba 10 anos da vítima.

Toque Vampírico 3: Pode envelhecer o alvo durante 5 turnos, a cada turno o usuário rouba 15 anos da vítima.

Drenar Energia (2)

Tipo: Magia de Efeito Resistido

Requisitos: Toque Vampírico 2

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Ao toque

Custo: 3

Duração: Variável

Efeito: Permite drenar a energia vital de algum ser vivente para o próprio usuário. A cada turno sendo drenado, o alvo tem direito a um teste de Força -1 contra a rolagem fixa do conjurador para escapar.

Drenar Energia 1: Drena 3 pontos de vida e foco místico por turno por até 2 turnos.

Drenar Energia 2: Drena 5 pontos de vida e foco místico por turno por até 3 turnos.

Drenar Energia 3: Drena 7 pontos de vida e foco místico por turno por até 4 turnos.

Profanar Área (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Drenar Energia 2

Classe: Mago e Clérigo

Alcance: Variável

Custo: 5

Duração: Sustentável

Efeito: Permite criar uma área profana que bonifica mortos-vivos enquanto permanecerem nela, não é possível profanar uma área santificada por um clérigo.

Profanar Área 1: Bonifica os mortos em +1 no acerto e +2 proteção em uma área de 5 metros.

Profanar Área 2: Bonifica os mortos em +2 no acerto e +3 proteção em uma área de 10 metros.

Profanar Área 3: Bonifica os mortos em +3 no acerto, +3 no dano e +4 proteção em uma área de 15 metros.

Criar Pântano (2)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Profanar área 2

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 7

Duração: Sustentável

Efeito: O conjurador modifica o terreno, criando um pântano pegajoso que atrapalha os inimigos em combate. Os personagens que ficarem dentro do pântano sofrem redutores de combate.

Criar Pântano 1: Cria um pântano de 10 metros de diâmetro, oponentes que permanecerem no pântano recebem -1 em Habilidade, Agilidade e -2 proteção e proteção mágica. Para sair do pântano andando é necessário perder 1 turno.

Criar Pântano 2: Cria um pântano de 15 metros de diâmetro, oponentes que permanecerem no pântano recebem -2 em Habilidade, Esquiva e -4 proteção e proteção mágica. Para sair do pântano andando é necessário perder 2 turnos.

Criar Pântano 3: Cria um pântano de 20 metros de diâmetro, oponentes que permanecerem no pântano recebem -3 em Habilidade, Agilidade e -6 proteção e proteção mágica. Para sair do pântano andando é necessário perder 2 turnos.

Aprisionar Alma (3)

Tipo: Magia de Suporte

Requisitos: Criar Pântano 3

Classe: Mago

Alcance: Variável

Custo: 9

Duração: Permanente

Efeito: Permite aprisionar a alma de alguém que tenha morrido, para que este nunca possa ressuscitar. O aprisionamento deve ser dentro de um recipiente mágico, podendo ser também dentro de um orbe, cristal da ponta do cajado ou o que o jogador imaginar (que o mestre permitir).

Aprisionar Alma 1: Impede Ressurreição nível 1.

Aprisionar Alma 2: Impede Ressurreição nível 2.

Aprisionar Alma 3: Impede Ressurreição nível 3.

Capítulo 9: Ajuda

9.1 – Mas como funciona o jogo de RPG?

SE você ainda não entendeu como funciona o jogo ou ainda tem dúvidas sobre como esse jogo se desenvolve, então veja a seguir um exemplo prático onde três pessoas estão jogando RPG em volta de uma mesa, um deles é o narrador e apresenta a seguinte situação:

“Logo que vocês entram no corredor, notam que há iluminação que provém de uma tocha presa na parede, com isso é possível observar uma única e grande porta de madeira que está fechada” – Descreve o Narrador.

“O que vocês fazem?” – Pergunta o Narrador.

“Eu abro a porta com cuidado” – Diz o jogador 1.

“Eu fico na retaguarda com minha espada em mãos, preparado para qualquer coisa” – Diz o jogador 2.

“Você tenta abrir a porta, mas percebe que ela está trancada por dentro e não há nenhuma fechadura.” – Diz o Narrador.

“Hmm... Está trancada, o que iremos fazer?” – Pergunta o jogador 1 para o jogador 2.

“Certo, saia da frente, esse é um trabalho para meus punhos” – Diz o jogador 2 ao jogador 1.

“Vou usar toda a minha força para arrombar a porta” – Diz o jogador 2 ao Narrador.

“Ok, faça um teste de Força contra dificuldade 12” – Diz o Narrador.

* O jogador rola o dado e consegue obter o resultado necessário, passando no teste *

“Você toma certa distância, se preparando para o impacto com a porta, em seguida corre e ganha velocidade contra ela, desferindo um golpe poderoso e a derrubando contra o chão” – Descreve o Narrador.

“Eu entro com cautela no local” – Diz o jogador 2.

“Eu sigo logo atrás dele e empunho meu arco” – Diz o jogador 1.

“O que eu vejo?” – Pergunta o jogador 2 ao Narrador.

“A porta dá para um aposento pouco iluminado e vazio, exceto por uma mesa de pedra no centro da sala com uma arca de carvalho em cima” – Descreve o Narrador.

“Vou seguir até a arca olhando para todos os lados para evitar ser surpreendido” – Diz o jogador 2.

“Ei tome cuidado, vá com calma, não sabemos o que tem por aqui” – Diz o jogador 1.

“Me cubra com seu arco, tome conta da porta também” – Responde o jogador 2 ao jogador 1.

“Você segue até a arca, ela está um pouco empoeirada, coberta por teias de aranha e parece ser bem antiga” – Diz o Narrador.

“Eu abro a arca” – Diz o jogador 2.

“Você não consegue, parece estar trancada de alguma forma” – Diz o Narrador.

“Há alguma fechadura?” – Pergunta o jogador 2.

“Você consegue notar uma fechadura após limpar um pouco da poeira e tirar as teias de aranha” – Diz o Narrador.

“Então vou procurar por uma chave nesse aposento, olhar bem os cantos e as paredes” – Diz o jogador 2.

“Após procurar um bom tempo, você não encontra” – Diz o Narrador.

“Agora é minha vez de agir, deixe isso comigo e afaste-se. Eu me aproximo da arca e tomo frente” – Diz o jogador 1.

“Vou usar minhas habilidades para tentar destravar a fechadura da arca” – Complementa o jogador 1 para o Narrador.

“Ok, faça um teste de Destreza+Abrir Fechaduras contra dificuldade 15” – Diz o Narrador.

* O jogador rola o dado e consegue obter o resultado necessário, passando no teste *

“Você consegue usar suas habilidades para destravar a fechadura, ouvindo um “clac” em seguida.” – Diz o Narrador.

“Ah não, esqueci de verificar armadi...” – Diz o jogador 1 sendo interrompido pelo Narrador.

“Tarde demais, sem saber você acaba liberando um mecanismo da arca que resulta na ativação de uma poderosa armadilha. Um gás esverdeado é liberado diretamente no seu rosto e você fica imediatamente tonto e dá alguns passos para trás, cambaleando” – Diz o Narrador.

“Faça um teste de Resistência contra dificuldade 14” – Complementa o Narrador.

“Espero que eu consiga” – Responde apreensivo o jogador 1.

Viu como é fácil e divertido jogar uma partida de RPG? Durante o jogo é muito comum que apareçam situações que o MJ (Mestre do Jogo) não espera, ele deve estar pronto para improvisar, pois esta é a essência de um RPG, a improvisação. Os jogadores podem escolher diferentes atitudes e caminhos, isso torna impossível tentar prever todas as possibilidades para estar preparado para todas elas de uma vez, o que vale afinal, é a diversão.

Perguntas Frequentes

1 - Eu começo com todas as vantagens raciais da raça que escolhi?

R: Sim, você começa com todas elas.

2 – E as características da classe, eu também ganho elas gratuitamente?

R: Sim, você começa com elas gratuitamente.

3 – Posso ter Magias ou só Skills?

R: Se a sua classe lhe permitir usar magias, então você começará com pontos pré-definidos para comprar suas magias, no entanto, Mago é a única classe que começa com algumas magias iniciais além de receber pontos para comprar outras que deseje, as outras classes recebem apenas pontos para comprar as magias que irão começar.

4 – Com quantas Skills eu começo?

R: Você começa com duas Skills, sendo que, uma delas deve obrigatoriamente ser do tipo Passivo.

5 – Com quantos pontos para comprar perícias eu começo?

R: Todo personagem começa com exatamente 40 pontos para comprar suas perícias.

6 – Posso comprar quantos pontos eu quiser na perícia que eu quiser?

*R: Não, você só pode comprar até 2 níveis em uma mesma perícia por level de personagem e nas perícias que possa comprar, pois existem perícias restritas (identificadas com *) que precisam ser ensinadas.*

7 – Posso começar com mais de 2 pontos em uma perícia?

R: Sim, mas em uma única ocasião, aquela em que você recebeu bônus pela sua raça/classe e depois comprou seus pontos normais na perícia. Por exemplo: Ganhei de graça um bônus de +1 em Bater Carteiras por que sou da Raça X, se eu comprar 2 níveis na perícia Bater Carteiras (máximo permitido por level de personagem) então ficarei com um total inicial de 3 pontos. Isso sim é permitido.

Capítulo 10: Aventura Pronta

10.1 – A Cripta da Meia-noite

Esta é uma pequena aventura para um grupo de 3 a 5 Heróis de 1º nível, indicada para ser o ponto de partida dos aventureiros. Nas páginas a seguir há tudo que um Narrador precisa para conduzir a primeira aventura do grupo, por isso é absolutamente recomendável que somente o Mestre do Jogo tenha acesso às informações da aventura, pois não haveria graça se o jogador já soubesse todos os desafios e isso prejudicaria a diversão de todo o grupo. É recomendável que o Narrador da aventura tenha lido toda a aventura antecipadamente e todas as regras (principalmente de combate), para que durante o jogo, não haja chateações.

Mais algumas dicas...

É importante que a pessoa que irá narrar a aventura saiba como julgar questões cuja solução não esteja prevista no texto, pois as possibilidades de rumos que uma aventura pode tomar dentro de um jogo de RPG são inúmeras, sendo assim, improvise, haja com imparcialidade, lembre-se de que o objetivo de todos é único: Se divertir! O MJ também pode alterar o nível de desafio da aventura, basta alterar a quantidade dos inimigos ou aspectos como pontos de vida, dano das armas e etc.

História da Aventura

Há muitas e muitas décadas atrás, depois de uma incessante procura no interior das profundezas de Dalaran, um bruxo obcecado por poder chamado Ghandill encontrou um pergaminho muito cobiçado: O Pergaminho de Necron. O pergaminho continha um ritual capaz de ampliar inimaginavelmente seus poderes, com isso ele criou um vasto exército de mortos-vivos para acabar com o reino conhecido e trazer a era do caos. Depois de uma longa e difícil batalha,

Ghandill foi derrotado pelos Clérigos da Ordem Sagrada e teve seus planos malignos interrompidos. Sua alma foi banida e aprisionada dentro de um amuleto mágico, o Amuleto de Tarkan. Ghandill jurou retornar para se vingar um dia, e temendo que isso realmente fosse possível, os Clérigos resolveram esconder o amuleto numa construção subterrânea, abaixo de um Templo Sagrado. Durante anos a Cripta foi protegida por membros da Ordem Sagrada, até que a grande guerra religiosa contra uma seita fanática estourou no reino.

O templo foi abandonado e aos poucos consumido pelo tempo. Com o fim da guerra, os últimos integrantes da Ordem Sagrada continuaram a abençoar a cripta e a manter livre da presença de curiosos e viajantes, que ficou intacta por todos esses anos, contudo, há cerca de dois dias atrás, eles descobriram que a cripta foi violada, tudo indicava que alguém havia sido corrompido pelo poder do mal, e este descuido acabou libertando a alma do bruxo.

A Cripta da Meia-noite

A aventura tem início quando os heróis são abordados por um homem velho com vestimentas longas de cor marrom em torno das 20:00h, ao retirar o capuz ele irá se identificar como Teron'Coração Puro, um dos últimos integrantes da Ordem Sagrada, que tem como dever proteger a cripta do templo ao norte. Sem delongas, Teron irá dizer que precisa de ajuda: O Templo Sagrado ao norte, foi violado e a alma de um terrível bruxo foi libertada, se ele não for impedido a tempo, este poderá ser o fim de toda a humanidade. Teron explicará um pouco da antiga história sobre o Amuleto de Tarkan se os aventureiros solicitarem mais informações, e dirá que a única forma de acabar com o bruxo é usando o amuleto para bani-lo outra vez. Ele dirá ainda que quando ele e outros integrantes da Ordem Sagrada descobriram que a alma do bruxo havia sido libertada, partiram para o interior da cripta para aprisionar Ghandill novamente,

contudo, apesar de sua forma física estar muito fraca ele conseguiu transformar a maioria dos guardiões em mortos-vivos, somente Teron conseguiu escapar vivo. Ele irá dizer também que Ghandill pretende realizar um ritual à meia-noite de hoje, onde ele irá recuperar todos os seus poderes e se isso acontecer, será o fim. A única pessoa que sabia como ativar o amuleto foi transformada em um morto-vivo, sendo assim, os heróis terão que descobrir por si próprios como ativar o amuleto e aprisionar a alma do bruxo. Teron dirá que não possui dinheiro algum que possa pagar pelos serviços dos heróis, mas todas as riquezas que encontrarem no interior da cripta, essas poderão levar consigo.

Opcionalmente, o narrador pode ler em voz alta o seguinte texto para os jogadores, para poder começar a sua aventura assim que os heróis são abordados pelo homem:

- Olá, vocês são aventureiros certo? Eu preciso muito de sua ajuda, me chamo Teron'Coração Puro, sou um dos últimos membros da Ordem Sagrada, que tem como dever proteger a Cripta do templo ao norte. Há cerca de dois dias descobrimos que a cripta havia sido violada, o real problema é que a alma de um poderoso bruxo que estava aprisionada em um artefato foi libertada. Assim que descobrimos o que havia se passado entramos na penumbra da cripta para banir novamente o bruxo e aprisiona-lo no artefato, contudo, mesmo em sua forma física degradável e fraca, ele conseguiu transformar a maioria de nós em mortos-vivos, começamos a fugir, mas somente eu consegui escapar vivo. Ghandill, o bruxo, pretende realizar um ritual à meia-noite de hoje, onde ele irá recuperar todos os seus poderes, se ele não for impedido será o nosso fim. A única forma de acabar com ele é o aprisionando de volta no artefato, O Amuleto de Tarkan, mas há um grave problema, o único homem que sabia como ativar o amuleto foi transformado em morto-vivo. Vocês terão que descobrir por si próprios como ativar o amuleto e como aprisionar a alma do bruxo. Não tenho dinheiro algum que possa pagar

por seus serviços, mas todas as riquezas que encontrarem na cripta, essa podem levar consigo. Lembrem-se que não há outra forma de derrotar o bruxo, se não o aprisionando no Amuleto de Tarkan.

Se os aventureiros não aceitarem ajudar Teron, nesse caso a aventura não tem como prosseguir e o MJ deve ser sagaz, escolhendo entre duas opções: Narrar outra aventura ou inventar alguma forma de os aventureiros não terem como recusar. O MJ pode inventar que algum familiar dos heróis foi transformado em morto-vivo ou conseguir alguma outra forma de fazer com que os heróis aceitem a missão. Se os aventureiros aceitarem ajudar Teron, então ele os dará a posse do Amuleto de Tarkan e também uma pequena pedra branca que serve como iluminação mágica, mas só dê a pedra ao grupo se não houver nenhum mago que possa fazer luz ou fogo.

Qualquer herói que fizer um teste bem-sucedido de Conhecimento+Memorização com dificuldade 8 saberá de toda a história antiga que envolve o Amuleto e o bruxo aprisionado (nesse caso o MJ poderá deixar o jogador ler a história da aventura). Um teste bem-sucedido de Percepção+Observar com dificuldade 10 irá fazer com que o personagem que está em posse do amuleto perceba que há uma pequena cavidade vazia, talvez de encaixe, bem no centro do Amuleto de Tarkan. Teron era apenas um guardião, ele não sabe muitas informações sobre a utilização do amuleto, pois sua função não era essa e por segurança os integrantes da Ordem Sagrada não podiam ter essa informação, apenas os mais antigos poderiam saber.

Amuleto de Tarkan: Item mágico capaz de aprisionar almas malignas em si, o amuleto é enfeitiçado com uma magia que impede que mortos-vivos e criaturas das trevas o toquem. Qualquer magia de identificação faz com que o amuleto fique brilhando, indicando que é mágico.

Pedra da Luz de Eloah: Pedra com poderes mágicos capaz de iluminar uma distância de 10 metros de diâmetro.

Com a aceitação dos heróis em ajudar Teron, ele irá levá-los até a entrada do templo ao norte e irá dizer que quando os aventureiros retornarem ele irá curar os ferimentos de todos eles. Teron dirá ainda que a Cripta está maculada pelas trevas, o solo sagrado está perturbado e precisa ser abençoado novamente, isso só poderá ser feito após o aprisionamento de Ghandill.

Importante: Com o templo e a cripta maculados, magias de afastar mortos-vivos não surtirão efeito, mas não diga isso aos jogadores, deixe que eles descubram isso na última hora.

Maldição da Cripta: Para cada 15 minutos passados dentro da cripta, role 1d10. Se o resultado for 1, 3 ou 5, então esqueletos surgem das trevas, prontos para atacar os heróis. Esses esqueletos não carregam nenhum tipo de tesouro. Mesmo quando os heróis forem descansar para se recuperar de danos (que demoraria algo em torno de 30 minutos), o MJ deve rolar 1d10 a cada 15 minutos para saber se houve um encontro com esqueletos da Maldição da Cripta.

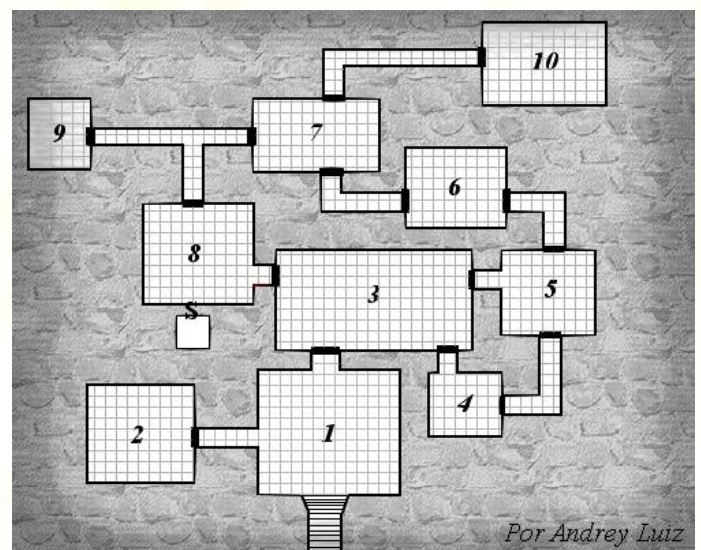
Armadilhas: A cripta possui armadilhas de tipos variados, algumas são complexas e foram colocadas há muito tempo atrás para proteger as relíquias e mortos que eram guardados no local.

O Templo

O templo abandonado foi consumido pelo tempo, teias de aranha e bancos de madeira podre empoeirados preenchem todo o local. Para que os heróis cheguem até a cripta, é necessário atravessar uma porta bem escondida no canto do templo, um teste de Percepção+Procurar com dificuldade 12 levará os heróis até a porta, que dá acesso a uma ampla escadaria de mármore antigo que leva para o subterrâneo. A iluminação acaba a partir deste ponto, pois todas as velas e tochas

que fazem parte do local (inclusive as tochas dos heróis) se apagam com um vento sorrateiro e frio sempre que são acesas. Nenhum aposento da cripta possui iluminação, pois está maculada. O fogo comum não funciona aqui, não é possível acender tochas ou velas, a não ser que seja com fogo mágico, feito por um mago ou invocado através de um pergaminho mágico. Essa é uma boa hora para começar a usar a Pedra da Luz de Eloah, isso claro somente se eles ganharam a pedra antes de entrar na cripta.

A Cripta



Sala 1: Este é o salão principal, ele é amplo e está muito sujo e empoeirado. Há uma porta pesada de ferro enferrujada ao norte e outra porta de madeira apodrecida a oeste. Assim que os heróis entrarem no salão, irão notar que existe um corpo no canto direito, próximo da parede. Marcas de sangue e utensílios quebrados indicam que houve luta. Ele é um dos clérigos que estavam com Teron, e morreu tentando ativar uma armadilha para se livrar de quem o perseguia (mas os heróis não sabem disso). Se eles verificarem o corpo irão encontrar uma armadura de couro batido, uma pequena garrafa de vidro com um líquido que parece água (na verdade é uma água abençoada que funciona como ácido se for jogada em um morto-vivo) e uma maça. Um teste bem-sucedido de Percepção+Procurar com dificuldade 12 revela

um compartimento camuflado na parede que esconde duas alavancas de madeira, a alavanca da direita abre o chão e revela um enorme buraco ao norte da sala, próximo da porta que leva ao aposento 3, impedindo a passagem de qualquer pessoa vinda do aposento 3 para o 1 ou a ida do aposento 1 para o 3 (ou jogando para a morte alguém que caia). Aparentemente esse é um mecanismo de defesa para prender invasores dentro da cripta. A alavanca da esquerda não irá ter efeito algum aos olhos dos aventureiros, mas na verdade ela irá ativar as armadilhas que estão nas portas norte e oeste.

Opcionalmente, o Narrador pode ler o seguinte texto quando os Heróis terminam de descer as escadarias:

“A escadaria termina e dá acesso a uma sala ampla de ar pesado e úmido. O clima tenso faz subir calafrios na espinha e vocês logo percebem que há algo de muito ruim neste lugar, toda aquela história de maldição parece ser bem mais real agora. Poeira, sujeira e muitas teias de aranha preenchem o local e conforme a visão vai se abrindo com a iluminação do grupo, vocês podem observar um corpo caído de bruços no canto leste com o braço direito esticado como se quisesse chegar em algum lugar. Ao se aproximar, pode-se julgar pelas roupas que ele era um dos clérigos que estava com Teron. Há marcas de sangue, alguns utensílios, prateleiras e objetos quebrados por todos os lados, parece que houve luta aqui. Existe uma porta pesada de ferro que está enferrujada ao norte e um corredor que leva até uma porta de madeira a oeste da sala”.

Sala 2 – Armadilha (ativação): Se os heróis puxaram a alavanca da esquerda que fica na sala 1, então a porta da sala 2 está com a armadilha ativada. Qualquer personagem que tente abrir a porta da maneira convencional irá ouvir um “clac”, e em seguida será ferido na mão com 4 de dano, devendo fazer um teste de Resistência contra dificuldade 8 para resistir ao veneno, se

falhar ficará envenenado até ser curado, perdendo 2 pontos de vida a cada minuto. Esta Armadilha possui dificuldade 10.

Esta sala servia como um tipo de depósito. Há várias caixas de madeira podre quebradas e algumas ainda resistem empilhadas umas nas outras. Muito lixo e sujeira estão espalhados por todos os cantos, quando a luz ilumina o lugar, vários ratos correm de um lado para o outro tentando se esconder. Não há nenhum perigo aqui, se eles vasculharem bem o local irão encontrar dentro de uma caixa velha um Talismã da Sanidade, duas Poções de Vida menor e uma Jade.

Talismã da Sanidade: Objeto mágico que evita os efeitos de Loucura produzida por magia.

Sala 3 – Armadilha (ativação): Se os heróis puxaram a alavanca da esquerda que fica na sala 1, então a porta da sala 3 (somente a porta que leva do aposento 3 para o 1, ou do 1 ao 3) está com a armadilha ativada. Qualquer personagem que tente abrir a porta da maneira convencional irá ouvir um “clac”, e em seguida será ferido na mão com 4 de dano, devendo fazer um teste de Resistência contra dificuldade 8 para resistir ao veneno, se falhar ficará envenenado até ser curado, perdendo 2 pontos de vida a cada minuto. Esta Armadilha possui dificuldade 10.

Este salão é o maior de toda a cripta, há outras 3 portas além da que eles entraram. A porta noroeste que leva para o aposento 8 é pesada de pedra e precisa da força de dois heróis juntos para abri-la, as portas leste e sudeste são de madeira de boa qualidade e não estão trancadas. Assim que os heróis entrarem, poderão sentir um cheiro ruim que se espalha no ar, é o cheiro de carne pútrida. Conforme a luz for iluminando o lugar, eles irão notar um bando de Zumbis Malditos aglomerados em cima de um cadáver, terminando de comer seus pedaços. Assim que notam a presença dos heróis os 3 Zumbis Malditos se levantam e atacam. Se eles

vasculharem o local, irão encontrar uma pequena bolsa de couro amarrada na cintura do cadáver que contém 60 moedas de ouro e um pergaminho velho dentro de um incensário vazio com os dizeres: *“Quando a escuridão maléfica o ar preencher, e a chama ardente começar a queimar, para encontrar a saída divina, é necessário a luz dissipar”*.

Incensário: Um incensário é um recipiente ou vaso de metal pendente de candeias no qual se queimam substâncias aromáticas em honra a uma divindade.

Opcionalmente o Narrador pode ler o seguinte texto assim que eles entram no aposento:

“A porta dá entrada para um enorme salão de mármore e granito, decorado com diversas esculturas divinas e vários elementos arquitetônicos. Fogaréus apagados (tigela ou concha onde se acendem substâncias inflamáveis) estão espalhados pelo local. Assim que vocês entram, o cheiro terrível que se espalha pelo ar preenche suas narinas, é o cheiro de carne pútrida. Iluminando até onde é possível, vocês ficam pasmos ao notar que um bando de criaturas estão aglomerados em cima de um cadáver comendo seus restos mortais. Assim que notam a sua presença eles se levantam e caminham na sua direção. Eles vestem trapos e alguns tem partes expostas do corpo”.

Sala 4: Esta é a biblioteca onde estão os manuscritos antigos e pergaminhos, a porta leste que leva ao corredor está destrancada. Muitos livros em decomposição por fungos e traças preenchem as estantes. Um teste de Percepção+Observar com dificuldade 10 irá revelar um livro de capa vermelha altamente resistente, se algum Mago no grupo estiver com a magia *Detectar Magia* ativada, então ele será o primeiro a ver o livro brilhando, bem escondido em meio a outros livros. Este livro contém, além de informações da Ordem Sagrada, as informações de como utilizar o Amuleto de

Tarkan. O livro menciona que é necessário um **Rubi** para conduzir a energia do amuleto, e só depois disso ele funcionará ao ser apontado na direção do alvo pronunciando as seguintes palavras: *“Spiritus Incarcerate”*. Se os heróis vasculharem o local, irão encontrar uma chave presa a uma grande argola de metal, um livro preto, um livro azul e dois pergaminhos mágicos, um com a magia *Cancelamento de Magia 3* e o outro com a magia *Míssil Mágico 3*. O pergaminho de Cancelamento de Magia só terá funcionalidade se ele for usado na fechadura mágica da sala 7, a porta norte que leva para o aposento 10.

Livro Preto: Este livro contém informações sobre um tipo de água abençoada, que quando lançada sobre o corpo de mortos-vivos funciona como um ácido mortal.

Livro Azul: Este livro contém informações sobre fechaduras trancadas por meio de magia, está faltando algumas páginas, mas é possível identificar que para destravar uma fechadura encantada com magia, é necessário usar alguma magia de cancelamento.

Chave: Esta chave serve para abrir a porta oeste da sala 7.

Pergaminhos: A magia que contém nos pergaminhos são utilizadas somente uma vez, então o pergaminho se queima desaparecendo em seguida.

Sala 5: Esta sala possui 3 portas que estão destrancadas. Assim que os heróis entrarem irão ouvir o som abafado de correntes sendo puxadas ao longo do chão de pedra. Quando a iluminação for suficiente, eles irão ver o perfil de uma criatura de roupas que pendem em farrapos e cuja pele está cheia de cicatrizes e descascando. Os pés estão acorrentados e ela parece fazer um pouco de esforço para caminhar. A criatura é um Zumbi Monstruoso que atacará os heróis assim que notar a presença deles. Esta sala está repleta

de inscrições arcanas e possui pequenos altares no canto leste. Se eles investigarem, irão notar que os altares servem como tumba para alguns corpos mumificados. Em uma das tumbas há algumas pedras preciosas, um teste de Percepção+Avaliar com dificuldade 13 revela que as pequenas pedras valem 100 moedas de ouro no total.

Opcionalmente o Narrador pode ler o seguinte texto assim que eles entram no aposento:

“Assim que vocês entram podem ouvir o som abafado de correntes sendo puxadas ao longo do chão de pedra. Na intenção de descobrir a origem do barulho, vocês iluminam o local e se deparam com uma criatura de roupas que pendem em farrapos e cuja pele está cheia de cicatrizes e descascando. Os pés estão acorrentados e ela parece fazer esforço para caminhar”.

Sala 6: Esta sala aparentemente não possui nada além de uma porta a oeste, quando todos os heróis entrarem nela, qualquer fonte de luz existente (mágica ou não) irá desaparecer e tudo ficará um breu total, nem mesmo personagens de raças que podem ver no escuro conseguirão enxergar. Alguns segundos depois de total escuridão, 4 tochas que estão espalhadas pelas paredes se acendem sozinhas, de forma sincronizada, revelando que as portas do local desapareceram. Será possível notar ainda que existem várias ossadas pelo local, assim como marcas de corte de arma nas paredes. Quando os heróis começarem a procurar alguma coisa, os ossos irão começar a se remexer e se levantarão como 2 Esqueletos Guerreiros prontos para atacar, se eles vasculharem depois disso irão encontrar um Arco Longo, uma Espada Comum velha e um Escudo Grande de Madeira. Não há como escapar desse aposento sem decifrar o pequeno enigma do pergaminho encontrado na sala 3, se os heróis não tiverem encontrado o pergaminho, terão que tentar resolver sem a ajuda de nada. Nenhum tipo de magia funciona

no local e também nenhum teste para encontrar passagens poderá ajudar. A única forma de sair do aposento é apagando as 4 tochas das paredes, assim as fontes de luz dos heróis voltam a funcionar, revelando as duas portas da sala novamente.

Sala 7: A porta oeste que leva para os corredores das salas 8 e 9 está trancada e precisa de uma chave que está na sala 4, tentar destravar essa fechadura sem a chave requer um teste de Destreza+Abrir Fechaduras contra dificuldade 13. A porta é muito pesada e não há possibilidade de arrombá-la com o uso da força. Assim que os heróis entram nessa sala podem ver um foco de luz vindo de uma das extremidades, quando eles se derem conta irão perceber que estão diante de um crânio voador envolto em chamas que os ataca. Essa sala possui duas outras portas além da que eles entraram. A porta norte que leva para o aposento 10 está trancada com magia, várias inscrições arcanas estão na porta e um teste de Conhecimento+Identificar Magia contra dificuldade 10 revelará que a magia utilizada é a *Fechadura Arcana 3*. Se os heróis tiverem posse do Pergaminho que contém a magia *Cancelamento de Magia 3*, então eles podem destrancar a porta, porém se eles ainda não estiverem com o Amuleto de Tarkan pronto para funcionar, isso poderia não ser muito prudente.

Sala 8 – Armadilha (efeito): Esta sala é ampla e os heróis poderão notar que há uma enorme estátua que representa um sacerdote, de 2 metros de altura no centro da sala. Uma luz cintilante vermelha emana da altura do peito da estátua, do centro de uma espécie de colar de pedra. A luz é na verdade produzida por um Rubi (esta joia deve ser encaixada no Amuleto de Tarkan). Quando os heróis se aproximarem, todos os que mantiverem contato visual direto com a joia e falharem em um teste Vontade+Sentir Motivação contra dificuldade 10, serão vítimas de uma magia de loucura e irão atacar seus próprios companheiros como se fossem inimigos. Se algum dos heróis

estiver usando o Talismã da Sanidade, então este ficará imune ao efeito. A única forma de reverter o feitiço é retirando o Rubi da estátua de uma vez por todas. Se os heróis vasculharem a sala, poderão encontrar uma Espada Longa, um Anel de Energia e um Elmo Fechado dentro de um baú escondido atrás de alguns caixotes de madeira. Um teste bem-sucedido de Percepção+Procurar contra dificuldade 12 irá revelar uma passagem secreta para um pequeno aposento onde eles poderão encontrar um Pergaminho com a magia *Invisibilidade 1*, uma Bolsa Dimensional, 100 moedas de ouro e duas Provisões Milagrosas.

Sala 9: Neste aposento há uma grande e velha arca de carvalho empoeirada no alto de uma mesa cheia de teias de aranha. Ela não está trancada e quando os heróis a abrirem, alguns Morcegos-Vampiro sairão de dentro da arca para atacá-los. Dentro da arca não há nada de valor, ao que parece era apenas mais uma de tantas outras armadilhas que a cripta possui para evitar invasores e ladrões de relíquias que eram guardadas neste lugar.

Sala 10: Esta é a última sala da cripta, é onde está Ghandill, o bruxo. A única porta da sala está destrancada. Diga aos heróis que já é quase meia-noite e que Ghandill já deve estar realizando o ritual. Assim que os heróis entrarem, você poderá ler a seguinte cena:

“A porta dá entrada para uma sala iluminada por tochas em todos os cantos, que seria ricamente decorada se tudo não estivesse aos farrapos por causa do tempo, há mobílias, carpetes, pinturas e sacos cheios de ouro e joias. Assim que vocês entram se deparam com a figura de um homem trajando um manto enegrecido, deve ser o bruxo que Teron mencionou. Ele está envolto por runas obscuras e parece estar realizando uma espécie de ritual próximo a um pequeno altar de pedra. Quando ele nota a presença de vocês, ele fita-os com seus olhos vermelhos e revela sua face pálida e pútrida com aspectos de um morto-vivo, rogando-lhes pragas e maldições.”

Ghandill irá ficar enfurecido pela intromissão do grupo em seu ritual para recuperar seus poderes, e apesar de estar relativamente fraco, ele ainda possui poderes para acabar com os heróis. Antes que os heróis possam atacá-lo, ele irá dar vida a estátua de uma gárgula que está na sala e a deixará lutando com os heróis enquanto fica lançando magias de longe (não deixe que ele seja derrotado antes da gárgula, diga que ele se protege dos ataques usando magia). Se eles tentarem usar o amuleto, diga que a gárgula os impede e somente derrotando-a é possível realizar o processo de aprisionamento do bruxo, que exige concentração. Se os heróis chegarem aqui sem ter desvendado a forma de utilizar o amuleto, então prossiga com o combate, porém mesmo se eles derrotarem o bruxo, ele irá reaparecer no mesmo local depois de 1d10 horas e o templo ainda estará maculado pelas trevas. Se eles conseguirem derrotar a gárgula e usarem então o Amuleto de Tarkan (depois de colocarem o Rubi e descobrirem as palavras mágicas), leia a seguinte cena:

“Você levanta o amuleto que brilha em cores radiantes pela sala e pode ver a feição de ódio na face do bruxo mudar para medo. Ele dá alguns passos para trás temendo o amuleto e com isso você cita as palavras mágicas “Spiritus Incarcerate” em voz alta e nota que o bruxo tenta colocar o braço na frente para se proteger inutilmente de um raio que sai do amuleto, corta o aposento e o atinge no peito:

- Nããão!!!!!!!!!!!!

O grito maléfico do bruxo ecoa por toda a sala e vocês presenciam quando ele é sugado para dentro da joia do Amuleto de Tarkan. Na mesma hora a mácula das trevas termina, e a maldição finalmente acaba. Ghandill foi derrotado.”

Tesouros: Depois que derrotarem o bruxo, eles serão recompensados com pontos de experiência, verifique a quantidade de pontos de acordo com a necessidade da sua aventura, se necessário,

adicione bônus por interpretação dos jogadores. Eles poderão vasculhar o local e irão encontrar dinheiro e objetos avaliados em 1.000 moedas de ouro, uma Ametista, um Orbe do Fogo, 3 Poções à escolha do MJ, 2 pergaminhos com magias à escolha do MJ e um item mágico que o MJ permitir. Se você quiser, eles poderão encontrar outras coisas, mais valiosas ou menos valiosas, isso deverá ser adaptado ao tipo de jogo que você está realizando, verifique conforme as necessidades de seu jogo.

Epílogo: Assim que Ghandill tiver sido aprisionado, Teron dirá aos heróis que o templo finalmente está livre e agora poderá ser abençoado outra vez, para que a guarda do templo se mantenha de geração em geração. Se os heróis não conseguirem completar a missão, ele dirá para que não retornem nunca mais, mas ainda assim irá curar todos os ferimentos dos heróis como prometido antes de se despedir.

Ficha das Criaturas da aventura

Aqui você terá as informações das criaturas que serão os desafios dos heróis durante a aventura. Caso haja necessidade, você pode modificar os valores de atributos das criaturas ou mesmo aumentar/diminuir a quantidade de inimigos a fim de balancear melhor o seu jogo.

ESQUELETOS DA CRIPTA

Atributos: Força 2, Habilidade 2 e Agilidade 1

Ataques: Espada Enferrujada (Dano 5)

Defesas: Resistente (Proteção 1, Proteção Mágica 1).

PV: 10

Perícias: Observar 1, Ouvir 1 e Esgrima 1

Imunidades: Magias de efeito que só podem afetar criaturas vivas (sono, paralisia, etc)

ZUMBIS MALDITOS

Atributos: Força 3, Habilidade 1, Aparência -1 e Constituição 1

Ataques: Arranhão (Dano 5) e Mordida (Dano 6)

Defesas: Resistente (Proteção 1, Proteção Mágica 1)

PV: 15

Perícias: Nenhum

Imunidades: Magias de efeito que só podem afetar criaturas vivas (sono, paralisia, etc.)

ZUMBI MONSTRUOSO

Atributos: Força 5, Habilidade 2, Aparência -3 e Constituição 2

Ataques: Mordida (Dano 7) e Agarrão (Dano 6)

Defesas: Resistente II (Proteção 2, Proteção Mágica 2)

PV: 20

Perícias: Observar 1, Ouvir 1

Imunidades: Magias de efeito que só podem afetar criaturas vivas (sono, paralisia, etc)

ESQUELETOS GUERREIROS

Atributos: Força 3, Habilidade 3, Agilidade 2, Aparência -2 e Constituição 1

Ataques: Espada Enferrujada (Dano 7)

Defesas: Resistente (1 Proteção, 1 Proteção Mágica), Armadura de Couro Leve (+2 Proteção, +1 Proteção Mágica) Escudo grande de Madeira

PV: 15

Perícias: Observar 2, Ouvir 2 e Esgrima 2

Imunidades: Magias de efeito que só podem afetar criaturas vivas (sono, paralisia, etc)

CRÂNIO VOADOR FLAMEJANTE

Atributos: Raciocínio 1, Concentração 4, Habilidade 3, Agilidade 5, Percepção 3, Aparência -3, Destreza 4 e Constituição 2

Ataques: Projétil Mágico (Dano 8) Não precisa de Foco Místico

Defesas: Especial (Proteção 5 e proteção Mágica 7)

PV: 20

Perícias: Observar 3, Ouvir 3, Projétil Arcano 3.

Imunidades: Magias de efeito que só podem afetar criaturas vivas (sono, paralisia, etc).

MORCEGOS-VAMPIRO

Atributos: Força 1, Habilidade 4 e Agilidade 4

Ataques: Mordida (Dano 5)

Defesas: Nenhum

PV: 5

Perícias: Nenhum

Imunidades: Nenhum

GÁRGULA

Atributos: Força 4, Habilidade 5 e Agilidade 5, Constituição 4

Ataques: Mordida (Dano 11) e Garras (10)

Defesas: Corpo de Pedra (Proteção 7 e Proteção Mágica 10)

PV: 30

Perícias: Punho 4, Evasão 3, Observar 3, Ouvir 4 e Procurar 5

Imunidades: Magias de efeito que só podem afetar criaturas vivas (sono, paralisia, etc)

GHANDIL, O BRUXO (FORMA FRACA)

Atributos: Força 1, Habilidade 3, Resistência 1, Constituição 4, Agilidade 2, Raciocínio 5, Conhecimento 5, Concentração 5, Percepção 3, Sanidade 3, Reflexos 1, Carisma 3, Aparência -5, Força de Vontade 3, Coragem 3, Abascanto 4

Ataques: Magias

Defesas: Especial II (Proteção 7 e Proteção Mágica 10)

PV: 30

Perícias: Punho 4, Evasão 3, Observar 3, Ouvir 4 e Procurar 5

Imunidades: Magias de efeito que só podem afetar criaturas vivas (sono, paralisia, etc).

Magias: Todas as magias básicas de Mago, magia de criação e controle de mortos-vivos e +6 magias à escolha do MJ.