

Suplemento para o RPG

Mighty Blade



Guia do Herói: Classes

SUPLEMENTO RÁPIDO
PARA JOGADORES

Mighty Blade

O Guia do Herói - parte 2: Classes
Versão 0.8

Autor: Tiago Junges.
Edição: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

www.mightyblade.com
www.coisinhaverde.com

ÍNDICE

Introdução	Página 3
Combatentes	Página 4
Espadachim	Página 4
Guerreiro	Página 4
Bárbaro	Página 4
Paladino	Página 4
Especialistas	Página 5
Ranger	Página 5
Ladrão	Página 5
Bardo	Página 5

Conjuradores	Página 5
Feiticeiro	Página 5
Sacerdote	Página 6
Druida	Página 6
Ilusionista	Página 6
Necromante	Página 6
Nova Classe: Bardo	Página 7
Nova Classe: Ilusionista	Página 12
Nova Classe: Druida	Página 17
Nova Classe: Necromante	Página 22

GUIA DO HERÓI

O Guia do Herói é um suplemento para Mighty Blade RPG que oferece mais materiais para a construção de personagens. Este livro é um compêndio de materiais das revistas Dragon Cave e alguns materiais novos.

Devido a falta de tempo e outros contratempos, eu decidi lançar o Guia do Herói em 5 partes: Raças, Classes, Caminhos, Equipamento e Descrição. Cada parte será lançada separadamente e após todas prontas juntarei para formar o Guia do Herói definitivo.

PARTE 2: CLASSES

Este livro oferece 4 classes novas (revisadas das revistas e com algumas novas habilidades) e dicas para cada uma das 12 classe existentes no Mighty Blade RPG.

COMBATENTES

Espadachim

Nome alternativo: Duelista (ou Swashbuckler).

Foco: Combate leve pessoal

Referências: D'Artagnan e os três mosqueteiros, o Conde de Monte Cristo, Zorro, Jack Sparrow (Piratas do Caribe), Capitã Morgan (A Ilha da Garganta Cortada), Ramirez (Highlander), etc.

Recomendações:

Atributo: Agilidade

Habilidades: Agilidade de Combate, e Dança de Espadas.

Equipamento: Rapiers e Armadura de Couro.

Caminho Básico: Corsário ou Nobre.

Guerreiro

Nome alternativo: Homem de Guerra.

Foco: Combate em massa (Guerra)

Referências: Rei Leônidas e os 300 de Esparta, Bruenor (Vale dos Ventos Gélidos), William Wallace (Coração Valente), etc.

Recomendações:

Atributo: Força

Habilidades: Força de Combate e Golpe Devastador.

Equipamento: Espada Grande ou Machado de Batalha e Armadura de Batalha.

Caminho Básico: Militar ou Ferreiro.

Bárbaro

Nome alternativo: Selvagem.

Foco: Combate pesado

Referências: Conan, Átila, Groo, Sonja Vermelha, etc.

Recomendações:

Atributo: Força

Habilidades: Força de Combate, e Fúria de Batalha.

Equipamento: Espada Grande ou Machado de Batalha e Gibão de Peles.

Caminho Básico: Sobrevivente ou Tribal.

Paladino

Nome alternativo: Cavaleiro.

Foco: Combate pesado e suporte

Referências: Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda, Joana D'Arc, Sir Ulrich, etc.

Recomendações:

Atributo: Força

Habilidades: Força de Combate, e Aura Divina.

Equipamento: Espada Grande e Armadura de Batalha.

Caminho Básico: Nobre ou Militar.

ESPECIALISTAS

Ladrão

Nome alternativo: Ladino.

Foco: Roubo, Armadilhas e Espionagem.

Referências: Bilbo Bolseiro, Madmartigan (Willow na Terra da Magia), etc.

Recomendações:

Atributo: Agilidade

Habilidades: Furtividade, e Agilidade de Combate.

Equipamento: Adagas e Armadura de Couro.

Caminho Básico: Marginal ou Corsário.

Ranger

Nome alternativo: Patrulheiro ou Arqueiro.

Foco: Combate a distância e leve

Referências: Robin Hood, Legolas, etc.

Recomendações:

Atributo: Agilidade

Habilidades: Tiro Certo e Rastrear.

Equipamento: Arco Composto e Armadura de Couro.

Caminho Básico: Sobrevivente ou Andarilho.

Bardo

Nome alternativo: Menestrel.

Foco: Canções de suporte

Referências: O Flautista de Hamelin, etc.

Recomendações:

Atributo: Agilidade

Habilidades: Canção (qualquer), e Mestre das Notas.

Equipamento: Rapiera e Bandolim.

Caminho Básico: Andarilho ou Marginal.

CONJURADORES

Feiticeiro

Nome alternativo: Mago.

Foco: Magia elemental

Recomendações:

Atributo: Inteligência

Habilidades: Detectar Magia, e Tiro de Energia.

Equipamento: Tomo de Magia e Túnica Pesada.

Caminho Básico: Nobre ou Estudioso.

Ilusionista

Nome alternativo: Mentalista.

Foco: Magias sensoriais e ilusões

Recomendações:

Atributo: Inteligência

Habilidades: Criar Ilusão 1 e Detectar Magia.

Equipamento: Tomo de Magia e Túnica Pesada.

Caminho Básico: Nobre ou Estudioso.

Sacerdote

Nome alternativo: Clérigo.

Foco: Magia divina

Recomendações:

Atributo: Vontade

Habilidades: Dogma (qualquer) e Curar Ferimentos.

Equipamento: Tomo de Magia e Túnica Pesada.

Caminho Básico: Nobre ou Andarilho.

Druida

Nome alternativo: Xamã.

Foco: Magia da natureza

Recomendações:

Atributo: Vontade

Habilidades: Contato de Gaia, e Despertar da Flora.

Equipamento: Tomo de Magia e Túnica Pesada.

Caminho Básico: Sobrevivente ou Tribal.

Necromante

Nome alternativo: Bruxo.

Foco: Magia dos mortos

Recomendações:

Atributo: Inteligência

Habilidades: Despertar dos Mortos, e Energia Sombria.

Equipamento: Tomo de Magia e Túnica Pesada.

Caminho Básico: Nobre ou Estudioso.

----- CLASSE: BARDO -----

Descrição: O bardo é o músico que viaja pelos reinos espalhando suas histórias de aventuras incríveis. Possui uma incrível habilidade musical capaz de encantar e motivar pessoas.

Bônus de Atributo:

Agi +1

Int +1

Proficiências:

Usar Armas Simples

Cantar e Tocar Instrumentos Musicais

Lista de Habilidades:

Mestre das Notas

Habilidade - Suporte

Suas habilidades musicais vão além do normal.

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para cantar ou tocar instrumentos musicais. Você também ganha +4 nas dificuldades das suas canções.

Canção do Triunfo

Habilidade (Canção) - Ação

Canções de guerras e vitórias motivam seus aliados fazendo-os lutarem com mais garra.

Mana: 10

Descrição: Todos seus aliados que puderem lhe escutar receberão (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Canção Sonífera

Habilidade (Canção) - Ação

Sua canção pode fazer um oponente cair em um sono pesado.

Mana: 25

Descrição: Se o oponente falhar em um teste de Vontade, cairá em um sono profundo, e só acordará se receber dano ou após uma hora. A dificuldade do teste é igual a sua Inteligência +8.

Especial: Você pode amplificar esta magia gastando mais 15 de mana. Se fizer isto, todos aqueles que escutarem sua música (incluindo seus aliados) receberão o efeito desta habilidade.

Canção da Provocação

Habilidade (Canção) - Ação

Sua canção possui insultos a um adversário.

Mana: 20

Descrição: Escolha um adversário, ele será alvo da sua música provocativa e o deixará furioso. Ele deverá fazer um teste de Vontade (dificuldade = [sua Int] + 8). Se falhar, ele ficará tão irritado que deixará a guarda aberta e ficará até o final da batalha com defesa -4 (não cumulativo).

Especial: Se provocar um adversário que esteja sob o efeito da habilidade *Fúria de Combate*, ele causará +2 de dano.

Canção Intimidadora

Habilidade (Canção) - Ação

Sua canção pode engrandecer um grupo ou uma pessoa fazendo-a parecer mais poderosa do que realmente aparenta.

Mana: 20

Descrição: Concede um bônus de +4 em qualquer teste de intimidação para uma ou mais pessoas enquanto a canção estiver sendo tocada.

Canção Desconcentrante

Habilidade (Canção) - Ação

Sua canção atrapalha um adversário.

Mana: 10

Descrição: Escolha um adversário, ele deverá testar Vontade imediatamente após ouvir sua música (dificuldade = [sua Int] +8). Se falhar neste teste, o adversário não conseguirá usar qualquer habilidade de ação no próximo turno.

Canção Dançante

Habilidade (Canção) - Ação

Sua canção é tão empolgante que faz todos dançarem.

Mana: 20

Descrição: Todos que escutarem esta música (exceto você) deverão testar Vontade (Dif = [sua Int] +8). Todos aqueles que falharem se encantarão com a música e começarão a dançar. Se estiverem em batalha poderão continuar lutando, mas terão uma penalidade de -4 em todas as rolagens de Força. Só pararão se cansar ou se você interromper a música.

Canção do Enjô

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 10

Descrição: Sua canção é perfeitamente desconexa. Todos que escutarem (incluindo você) devem testar Vontade (Dif: [sua Int] +8). Aqueles que falharem irão ficar enjoados (podendo até vomitar) e não poderão agir no próximo turno.

Canção do Fascínio

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 15

Descrição: Escolha duas pessoas que possam ouvir sua música. As duas devem testar Vontade (Dif: [sua Int] +6). Aquela que falhar ficará apaixonada pela outra. Uma paixão tão doentia e grudenta que serão capazes de matar qualquer um que impeça.

Canção da Galinha

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 10

Descrição: Sua canção induz um oponente a acreditar que ele é uma galinha. Escolha um oponente, que deverá fazer um teste de Vontade (Dif: [sua Int] +6). Se ele falhar, ele ficará 1 hora cacarejando e ciscando com os pés. Em combate isso apenas reduz a defesa dele em -1.

Canção Hipnótica

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Mestre das Notas

Mana: 20

Descrição: Sua canção induz um oponente a fazer a ação que você quiser. Escolha um oponente, que deverá fazer um teste de Vontade (Dif: [sua Int] +8). Se ele falhar, escolha uma ação qualquer que ele será obrigado a fazer no seu turno.

Canção do Descanso

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 0

Descrição: Sua canção deixa a todos que ouvirem mais relaxados e revigorados. Escutar ela enquanto está descansando faz recuperar o dobro de mana e vida (incluindo você).

Instrumento Escudo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode usar seu instrumento musical como se fosse um escudo pequeno (defesa +1). Se usar as duas mãos para segurá-lo, o bônus é +2.

Funciona como um escudo e deve ser contado com o bônus total de proteção.

Tiro Certo

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque normal à distância rolando 3d6.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um teste de Inteligência (Dificuldade 7 + Int do oponente). Se vencer, você fez alguns movimentos de corpo que enganaram o oponente, o fazendo perder equilíbrio ou o deixando confuso. Ele não poderá agir no próximo turno.

Contatos no Crime

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os grandes criminosos. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas. Obviamente o mestre poderá restringir informações que forem problemáticas para a aventura.

Você também pode comprar mercadorias roubadas pela metade do preço no mercado negro (encontrado apenas nas grandes cidades).

Mentiroso

Habilidade - Ação

Descrição: Role 3d6 quando fizer testes de Inteligência para mentir, se disfarçar, intimidar ou imitar outra pessoa.

Agilidade de Combate

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de peso 3 ou menos.

Furtividade

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos (se for proficiente).

Evasão

Habilidade - Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente os dados. Só pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

Ataque Redirecionado

Habilidade - Reação

Mana: 10

Descrição: Quando alguém te atacar e errar, você pode direcionar o ataque do inimigo para outro inimigo adjacente a ele, e acertar automaticamente. Você deve estar usando uma arma corporal para fazer isto.

Ataque Evasivo

Habilidade - Ação

Mana: 5

Descrição: Faça um ataque normal com uma arma de peso 2 ou menos. Após o ataque você pode se esconder em algum lugar para impedir que o inimigo te ataque.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade - Suporte

Descrição: Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 2.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 4.

Combate com Duas Armas 3

Habilidade - Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 2.

Descrição: Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 6.

Bardo - Habilidades Avançadas

Canção da Morte

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Nível 5; Mestre das Notas

Mana: 30

Descrição: Escolha um oponente. Ele deverá vencer em um teste de Vontade (dif = [sua Int] +6) ou começará a tremer de medo. A canção fala sobre a morte deste oponente e ouvi-la o faz ficar paralisado. Ele não poderá atacar ou fazer qualquer coisa enquanto a música continuar.

Canção dos Animais

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Todos animais que puderem escutar esta música ficarão encantados com ela e o seguirão enquanto a música continuar. Estes animais não irão atacar ninguém enquanto a música continuar.

Canção dos Magos

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Nível 5; Mestre das Notas

Mana: 20

Descrição: Enquanto esta canção estiver sendo tocada, todos conjuradores que escutarem a música rolarão inaptidão em seus testes de magia.

Versos e Rimas

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Mestre das Notas

Descrição: Se você ficar falando apenas em rimas, você ficará com um bônus temporário de +2 na Inteligência. Esse bônus só vale após 2 horas de rimas e cantorias, e é perdido após falar uma frase sem rimar ou cantarolar.

Poesia dos Bardos

Habilidade - Suporte

Através das inúmeras canções e poemas épicos, você conhece muitas histórias e lendas.

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a qualquer tipo de conhecimento (história, arcano, animais, etc.), não importando o quão inacessível seja este conhecimento.

O Réquiem

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Nível 10; Mestre das Notas e Canção da Morte

Mana: 80

Descrição: Escolha um oponente. Enquanto escutar esta canção, ele deverá vencer em um teste de Vontade (dif = [sua Int]) todo o turno. Sempre que ele falhar neste teste, ele perderá 50 pontos de vida e 50 pontos de mana.

----- CLASSE: ILUSIONISTA -----

Descrição: O ilusionista é o conjurador especialista em magias de ilusão. Suas magias têm foco em criar efeitos capazes de enganar os sentidos dos oponentes.

Bônus de Atributo:

Int +1

Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples

Ler Escritas Mágicas

Lista de Habilidades:

Criar Ilusão 1

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em um local visível até 2m de você. Esta ilusão não pode ser maior que 50cm de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Criar Ilusão 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em um local visível até 4m de você. Esta ilusão não pode ser maior que 1m de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Criar Ilusão 3

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 2

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em um local visível até 8m de você. Esta ilusão não pode ser maior que 2m de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Som Ilusório

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode fazer emitir qualquer som desejado de qualquer local desejado. Esta magia dura enquanto você estiver focado. Você pode usar esta magia em conjunto com a magia *Criar Ilusão* sem ter qualquer complicação.

Ilusão Animada

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer uma ilusão ter movimento, tornando-a animada. Esta ilusão não pode sair de sua vista. Você deve usar esta magia em conjunto com a magia *Criar Ilusão*.

Especial: Você não pode usar esta magia em ilusões consistentes (ilusão tátil).

Ilusão Tátil

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer uma ilusão possuir consistência, tornando-a tátil. Independente do que for criado, um teste de Força (dif 16) pode quebrá-la, fazendo a ilusão sumir. Você deve usar esta magia em conjunto com a magia *Criar Ilusão*.

Especial: Você não pode usar esta magia em ilusões animadas.

Tiro de Energia

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode disparar tiros de energia em seus inimigos.

Mana: 0

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Este tiro de energia acerta automaticamente qualquer alvo visível causando 8 pontos de dano.

Invisibilidade

Habilidade (Magia) - Ação

Seu corpo e todas suas posses ficarão invisíveis e ninguém saberá onde você está.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode ficar invisível por 1 minuto (ou até o final da batalha). Aumente a dificuldade para +2 para cada aliado que você quiser deixar invisível.

Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Detectar Magia

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode detectar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos e encantados.

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você passa a ver a aura mágica de tudo por 10 minutos.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Escudo Mágico

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um escudo de energia para proteger uma pessoa qualquer. Este escudo garante +2 na defesa desta pessoa (Este bônus não pode ser somado com bônus de outros escudos). Esta magia dura 2 minutos (ou até o final da batalha).

Proteção Mental

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque, você pode fazer uma pessoa ficar imune a magias de controle mental. Este efeito dura até a pessoa dormir.

Parede Invisível

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar uma parede invisível de 3 metros de altura por 3 de largura. Esta parede é impenetrável e indestrutível, mas some após 20 minutos.

O conjurador pode cancelar esta magia a qualquer momento.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Mudar Pessoa 1

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você só pode modificar características normais do rosto da pessoa (como nariz, cabelo, olhos, etc.). Se quiser copiar o rosto de alguém, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 12).

Esta ilusão dura enquanto a pessoa encantada quiser ou até sofrer dano.

Mudar Pessoa 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Mudar Pessoa 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você pode modificar diversas características do rosto e do corpo da pessoa (exceto o tamanho). Se quiser copiar a aparência de alguém, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 14).

Esta ilusão dura enquanto a pessoa encantada quiser ou até sofrer dano.

Aura Ilusória

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode modificar a aura de um objeto, podendo esconder a aura de itens mágicos ou criar uma aura em objetos comuns. Esta magia dura 1 hora.

Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia) revelará que é uma ilusão.

Imagem Espelhada

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você pode criar a ilusão de você mesmo até 5 metros de onde você está. A imagem fará tudo que você fizer e estará carregando tudo que você estiver carregando.

Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia) revelará que é uma ilusão.

Controlar Sonhos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 8

Descrição: Escolha um alvo visível que esteja dormindo profundamente. Você pode controlar totalmente o sonho desta pessoa. Este efeito dura até que o alvo acorde.

Familiar

Habilidade - Suporte

Descrição: Você tem um animal que está destinado a ser seu seguidor. Ele é a encarnação de um antepassado e mantém contato telepático com você. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Águia, Cobra, Coruja, Corvo, Rato ou Gato.

Ilusionista - Habilidades Avançadas

Criar Ilusão 4

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 3

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em um local visível até 16m de você. Esta ilusão não pode ser maior que 4m de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Criar Ilusão 5

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10; Criar Ilusão 4

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 15

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em qualquer local visível. Esta ilusão não pode ser maior que 8m de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Recarregar Mana 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Recarregar Mana

Descrição: Você deve sacrificar 10 pontos de vida para recuperar 30 pontos de mana.

Magia Ilusória

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 2

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer a ilusão de qualquer magia. Ela não terá nenhum efeito.

Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia) revelará que é uma ilusão.

Ilusão Persistente

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 3

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer uma ilusão durar 10 minutos após a quebra de concentração. Esta magia pode ser usada em conjunto com *Criar Ilusão*. Se gastar mais 30 pontos de mana, você estende a duração para 1 hora. Ou gastando mais 80 poderá fazê-la permanente para sempre.

Invisibilidade 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Invisibilidade

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você tornar qualquer um ou qualquer coisa invisível. Este efeito dura 24 horas. Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Projeção Distante

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Escolha um objeto de vidro, espelhado ou cristalino. Com seu toque este objeto estará encantado, e poderá projetar qualquer imagem que você quiser. Para projetar, você precisará usar uma orbe. Este efeito dura 90 dias.

Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Mudar Pessoa 3

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Mudar Pessoa 2

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você pode modificar todas as características de uma pessoa. Se quiser copiar a aparência de um monstro, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 16).

Mudança Forçada

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Mudar Pessoa 3

Mana: 40

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 8

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você pode modificar todas as características de uma pessoa. Se quiser copiar a aparência de um monstro, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 16).

Esta ilusão dura 1 hora.

----- CLASSE: DRUIDA -----

Descrição: O druida é o especialista em magia da natureza. Possui um contato muito forte com ela e sabe como usar todo seu poder. Druidas normalmente se isolam da civilização para poder encontrar um elo maior com a grande mãe natureza.

Bônus de Atributo:

Int +1
Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas de madeira.
Ler Escritas Mágicas

Lista de Habilidades:

Contato de Gaia

Habilidades (Técnica) - Suporte

Descrição: Você deve sempre respeitar a natureza (plantas e animais) e nunca deixar que outros desrespeitem. Com um teste bem sucedido de Inteligência ou Vontade (Dif 6 + Von do animal) você pode se comunicar com um animal por meio de gestos e olhares. Se em qualquer momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Forma Animal

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Contato de Gaia

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se transformar em: Lobo, Águia, Cobra, Coruja ou Cavalo. Você permanece nesta forma por 1 hora e não pode usar nenhuma arma, armadura ou magia.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Forma Vegetal

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Contato de Gaia

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode transformar sua pele em madeira, aumentando sua defesa em +4. Você permanece nesta forma por 1 hora e não pode usar nenhuma armadura ou magia.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Despertar de Flora

Habilidade (Magia) - Ação

As árvores e plantas podem conversar com você.

Requisito: Contato de Gaia

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode fazer uma árvore ou planta falar com você. Um rosto se cria no tronco e pode interagir com qualquer um. Nenhuma planta gosta de ser incomodada e só será amistosa com criaturas boas com quem tenha *Contato de Gaia*.

Concentrando-se por 2 minutos, você pode dar completo movimento para uma árvore ou planta. Para isto, a planta deve aprovar a magia. Plantas são muito sonolentas e preguiçosas, e raramente vão querer andar, e se recusarão sempre a lutar.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Cura Natural

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Contato de Gaia

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque você pode curar até 10 pontos de vida.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Plantas Agarradoras

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Contato de Gaia

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Escolha um inimigo que esteja com os pés no chão. Plantas começam a nascer no chão e agarram os pés do inimigo impossibilitando este de se movimentar.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Bestializar

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Contato de Gaia

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Toque em qualquer animal ou aliado. Ele se transformará em uma forma bestial da sua raça, ganhando temporariamente +2 de força e agilidade por 2 turnos. Além de que o aliado ganhará garras e dentes afiados (dano igual à Força+2). Após estes dois turnos, o aliado ficará cansado e terá força -2 até o final da batalha.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Convocar Animais

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Contato de Gaia

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você consegue atrair todos os animais selvagens que desejar até 1 km de você.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Sabedoria Selvagem

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a conhecimentos de plantas, animais e natureza.

Trovão

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode disparar um raio elétrico através de sua mão ou cajado.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Você pode atirar um raio em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 20 pontos de dano (elétrico).

Companheiro Animal 1

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você possui um contato com um animal. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Lobo, Águia, Cobra, Crocodilo, Coruja ou Cavalos. Veja no *Manual Completo*.

Companheiro Animal 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Companheiro Animal

Descrição: Você passa a ter um contato telepático com seu companheiro animal, e ele receberá +10 de vida e mana.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Espírito Animal: Águia

Habilidades (Técnica) - Suporte

Seu espírito possui a forma de uma águia.

Descrição: Você ganha +1 nas rolagens de ataque a distância.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Lobo

Habilidades (Técnica) - Suporte

Seu espírito possui a forma de um lobo.

Descrição: Você ganha +1 nas rolagens de ataque corporal.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Coruja

Habilidades (Técnica) - Suporte

Seu espírito possui a forma de uma coruja.

Descrição: Você ganha +2 nos testes de Inteligência relativos ao conhecimento.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Cobra

Habilidades (Técnica) - Suporte

Seu espírito possui a forma de uma cobra.

Descrição: Você ganha +1 na defesa.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Urso

Habilidades (Técnica) - Suporte

Seu espírito possui a forma de um urso.

Descrição: Você rola 3d6 nos testes de Força para erguer objetos pesados, e +2 no dano desarmado.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Cavalo

Habilidades (Técnica) - Suporte

Seu espírito possui a forma de um cavalo.

Descrição: Você rola 3d6 nos testes de Força para correr.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Guia Espiritual

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui um guia espiritual que entra em contato com você por sonhos. Este guia pode assumir qualquer forma, mas normalmente escolhe a forma de um animal. Ele irá lhe alertar se alguma coisa acontecer enquanto você estiver dormindo, e pode (quando o mestre achar necessário) alertar sobre algum perigo iminente ou uma mensagem do futuro.

Você pode usar o guia espiritual para lembrar de fatos passados da sua vida, ou saber informações sobre animais e plantas. Para isto, basta meditar por alguns minutos.

Ferrugem

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Apenas tocando qualquer objeto de metal, você causa ferrugem inutilizando este objeto (a menos que seja um item mágico). Em combate, para tocar o oponente você precisará acertar um ataque corporal.

Praga

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode evocar um enxame de insetos em uma área visível circular de 4 metros de diâmetro. Todos que estiverem na área escolhida receberão automaticamente 25 pontos de dano (perfuração).

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Medicina Natural

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para fazer curativos, e conhecer ervas medicinais. Este teste pode prevenir que um aliado contraia veneno ou doenças comuns.

Druída - Habilidades Avançadas

Forma Animal 2

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode se transformar em um animal poderoso.

Requisito: Nível 5; Contato de Gaia; Forma Animal

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode se transformar em: Tigre, Leão, Elefante ou Urso. Você permanece nesta forma por 1 hora e não pode usar nenhuma arma, armadura ou magia.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Forma Vegetal 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Contato de Gaia; Forma Vegetal

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode transformar sua pele em madeira, aumentando sua defesa em +5. Você permanece nesta forma por um dia (24 horas) e não pode usar nenhuma armadura ou magia.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Neutralizar Mana

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todos que estiverem até 5m de você ficarão com 0 pontos de mana.

Companheiro Animal 3

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 2

Descrição: Seu companheiro animal ganhará For, Agi e Von +1.

Companheiro Animal 4

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 3

Descrição: Seu companheiro animal ganhará +10 de Vida e Mana, e For, Agi e Von +1.

Cura Natural 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Contato de Gaia; Cura Natural

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Com seu toque você pode curar todos os pontos de vida.

Especial: Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

Herbalismo

Habilidade (Técnica) - Suporte

Requisito: Nível 5; Medicina Natural

Descrição: Você sabe fazer muitas coisas com ervas raras. Se ficar um dia inteiro procurando estas ervas em uma floresta, você é capaz de encontrar uma delas (se elas existirem nesta floresta; consulte o mestre).

Encontrando a Erva da Lua e a Folha de Garraka, você pode fazer uma pasta verde e aplicar em uma arma ou flecha. Ao atingir a pasta se solta e a vítima sentirá uma dor horrível. Se ela falhar em um teste de Vontade (dif 12), a vítima não poderá agir por 2 turnos devido a intensa dor.

Encontrando a Flor de Isura e a Erva dos Passos, você pode fazer um chá que recupera 60 pontos de vida. O chá deve ser feito com água fervente. Ele perde seu efeito se não for tomado na hora.

Reencarnar

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Contato de Gaia

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Se um aliado morreu em menos de 24 horas, você pode usar esta magia para fazê-lo reencarnar em um animal. O animal poderá ser qualquer um (o mestre poderá escolher). Nesta forma ele poderá lembrar da sua vida anterior.

Praga 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Contato de Gaia e Praga

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode evocar um enxame de insetos em uma área visível circular de 4 metros de diâmetro. Todos que estiverem na área escolhida receberão automaticamente 50 pontos de dano (perfuração).

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Recarregar Mana 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Recarregar Mana

Descrição: Você deve sacrificar 10 pontos de vida para recuperar todos seus pontos de mana.

Guardião da Natureza

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 10; Forma Animal

Descrição: Você pode usar *Forma Animal* sem gastar mana e sem fazer qualquer teste.

----- CLASSE: NECROMANTE -----

Descrição: O necromante é o mago especialista em magias relacionadas à morte e as energias negativas. São mal vistos pela comunidade arcana devido a sua frieza e egoísmo.

Bônus de Atributo:

Int +1
Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples.
Ler Escritas Mágicas.

Lista de Habilidades:

Despertar dos Mortos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode dar vida a um corpo inanimado (esqueleto ou cadáver) de qualquer criatura que esteja até 10 metros de você. Você deve dar um comando simples para este zumbi ou esqueleto e ele fará apenas isto. Após realizar o comando ele se destruirá.

Especial: Um cadáver reanimado só se sustentará por 8 horas.

Falar com os Mortos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se comunicar com um espírito perdido que esteja próximo, ou com um espírito que morreu recentemente (24 horas). Você ficará em um estado de transe e poderá ficar em contato com este espírito por quanto tempo quiser.

Sustentar Morto-Vivo

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Despertar dos Mortos

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com esta magia você pode fazer um morto-vivo permanecer animado por mais 4 dias e poderá dar quantos comando a mais quiser. Este morto-vivo deve ter sido reanimado por você.

Trazer Dor

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Escolha um oponente. Este sentirá uma terrível dor no corpo até o final da batalha (um minuto) e terá que vencer um teste de vontade (dif 12) todo turno para poder agir.

Energia Sombria

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 10 pontos de dano de frio e 10 pontos de dano na mana. A vítima pode fazer um teste de Agilidade (Dif 12) para receber apenas a metade do dano.

Encarnar Espírito

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Despertar dos Mortos

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você poderá reanimar um morto com um espírito que esteja próximo (usando a magia *Despertar dos Mortos*) ou com o espírito do próprio corpo, se este ainda estiver perdido. Alguém reencarnado com esta magia será considerado morto-vivo e estará apodrecendo, porém não possui *Mente Vazia*.

Telecinésia

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Variada.

Descrição: Você pode erguer qualquer objeto visível com o poder de sua mente. A dificuldade varia de acordo com o peso do objeto, variando desde um objeto leve como uma arma (dif 10) até uma pessoa (dificuldade 20). Pode manter o objeto no ar enquanto estiver concentrado e focado no objeto.

Invisibilidade

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com o seu toque você pode tornar alguém (ou você mesmo) invisível por 1 minuto (ou até o final da batalha). Seu corpo e todas suas posses ficarão invisíveis.

Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Detectar Magia

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou encantados por 10 minutos.

Escudo Mágico

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um escudo de energia para proteger uma pessoa qualquer. Este escudo garante +2 na defesa desta pessoa (Este bônus não pode ser somado com bônus de outros escudos). Esta magia dura 2 minutos (ou até o final da batalha).

Absorver Alma

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Se alguma criatura morreu até 6 metros de você no último minuto, você pode absorver sua alma. Você restaurará toda a sua mana e a alma da criatura se extinguirá para sempre.

Toque Gélido

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque, você é capaz de congelar um balde de água. Se usar esta magia para tocar alguém ele receberá 8 pontos de dano (frio).

Alma Sombria*Habilidade - Reação*

Descrição: Se você morrer, poderá voltar à vida no próximo turno. Seu corpo sofrerá algum desgaste (Role 2d6 na tabela abaixo) e ficará com 10 pontos de vida. Você ainda poderá morrer se a soma dos dados for 2, 3 ou 4.

Role 2d6	Efeito
2 - 4	Você morre definitivamente.
5	Pele seca e cadavérica.
6	Olhos brancos.
7	Manchas pretas pelo corpo.
8	Queda de cabelo e pêlos.
9	Cabelos e pêlos brancos.
10	Pele muito pálida.
11	Vômitos de sangue.
12	Pesadelos e insônia.

Raio das Trevas*Habilidade (Magia) - Ação***Mana:** 5**Dificuldade da Magia:** 12

Descrição: Você pode disparar um raio negro para acertar um alvo visível causando 12 pontos de dano de Frio. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Convocar Criaturas Rastejantes 1*Habilidade (Magia) - Ação***Mana:** 10**Dificuldade da Magia:** 12

Descrição: Você pode trazer de baixo da terra ou de lugares úmidos e fétidos, criaturas como vermes e insetos. Estas pequenas criaturas farão o que você quiser e se mandados atacar, causarão 1 ponto de dano por segundo.

Convocar Criaturas Rastejantes 2*Habilidade (Magia) - Ação***Requisito:** Convocar Criaturas Rastejantes 1**Mana:** 30**Dificuldade da Magia:** 12

Descrição: Você pode trazer de baixo da terra ou de lugares úmidos e fétidos, uma enorme quantidade de criaturas como vermes e insetos. Estas pequenas criaturas juntas poderão cobrir uma grande área e impedir o movimento de qualquer pessoa. Passar por elas causará 2 pontos de dano por turno, e se todas criaturas fizerem um único ataque poderão causar 20 pontos de dano.

Maldição: Prisão Animal*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação***Mana:** 30**Dificuldade da Magia:** [Int do oponente] + 10

Descrição: O alvo se transforma em um animal pequeno (sapo, gato, pato, rato, etc.). Nesta forma ele não poderá usar magias, falar ou se comunicar de qualquer maneira. Esta maldição dura 1 minuto.

Maldição: Fobia*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação***Mana:** 20**Dificuldade da Magia:** [Von do Oponente]+10

Descrição: Escolha um oponente visível. Ele ficará com medo de alguma coisa (a sua escolha). Ele sempre rolará inaptidão para atacar ou lidar com este medo. Esta maldição dura 1 minuto.

Maldição: Domínio Mental

Habilidade (Magia/Maldição) - Ação

Mana: 40

Dificuldade da Magia: [Von do Oponente] +10

Descrição: Escolha uma criatura visível. Você deve ficar 3 turnos concentrado olhando ela. Ela então ficará sob seu domínio por 1 minuto ou até sua concentração for quebrada.

Se você receber dano ou sair do campo de visão, sua concentração estará quebrada.

Maldição: Horror

Habilidade (Magia/Maldição) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Calafrios e arrepios sob sua presença. Todos oponentes que estiverem até 10 metros de você receberão -1 em todas as rolagens por 1 minuto (ou até o final da batalha). Este bônus não é cumulativo.

Eternizar Maldição

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: [Von do Oponente]+10

Descrição: Escolha um oponente que esteja sob uma maldição sua. Esta maldição agora é permanente e só poderá ser quebrada com a sua morte. Para se proteger, você pode colocar outra condição qualquer para a maldição ser quebrada. Esta condição é você quem inventa.

Sacrifício das Trevas

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Quando fizer um ritual, você pode sacrificar uma criatura qualquer. Você poderá usar a mana da criatura sacrificada para a magia do ritual.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Habilidades Avançadas

Energia Sombria 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5; Energia Sombria

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 20 pontos de dano de frio e 20 pontos de dano na mana. A vítima pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Adaptação Mórbida

Habilidade (Magia) - Ação

Requisitos: Nível 5

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode costurar qualquer membro de qualquer criatura no seu corpo e com esta magia você dará vida a este que será um novo membro seu. Pode se costurar um braço extra, uma calda, colocar uma garra no lugar de uma mão, etc. Para costurar o membro você levará 2d6 horas, e se a magia não funcionar, você receberá 40 pontos de dano e o membro extra terá de ser extraído (ou causará 20 pontos de dano a cada hora).

Invocar Espectros

Habilidade (Magia) - Ação

Requisitos: Nível 5

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode invocar um espectro soldado que lutará por você até ser destruído.

Imunidade Espiritual

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 5

escrição: Você não recebe nenhum dano de criaturas etéreas (fantasmas, espectros, etc.), e rola 3d6 em todos testes de Vontade ligados a estas criaturas.

Resistência dos Mortos

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Todos mortos-vivos que você criar terão Defesa +3 e resistirão o dobro do tempo.

Neutralizar Mana

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todos que estiverem até 4m de você perderão 60 pontos de mana.

Recarregar Mana 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Recarregar Mana

Descrição: Você deve sacrificar 10 pontos de vida para recuperar 30 pontos de mana.

Mestre dos Mortos

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 10

Descrição: Com o seu desejo você pode destruir mortos vivos que estejam a 5 metros de você, além de que nenhum morto-vivo criado por você se destruirá se estiver a 5 metros de você. Se um morto-vivo for destruído voltará com todos os pontos de vida em um minuto.