

Crônicas de Avalon



Cenário de Campanha

Trilhas Heróicas e de Vilania

Referências: LdJ (Livro do Jogador), LdM (Livro do Mestre), CdA-OC (O Começo), CdA-VB (Velha Britânia), CdA-LH (Lendas e Heróis) e CdA-MB (Magia Britânica).

Crônicas de Avalon é um cenário de campanha para d20 ambientado numa Inglaterra arturiana imaginária, cujos únicos objetivos são oferecer entretenimento e incentivar a leitura entre os jovens. Apenas foram utilizados elementos presentes em pelo menos duas ou mais versões do mito, no entanto, nenhuma parte de suas publicações poderá ser reproduzida sem autorização prévia do autor e da editora.



conclave@powermail.com.br
www.conclaveweb.com.br
www.editora.conclaveweb.com.br

Interessados que desejarem contribuir para a produção de suplementos futuros poderão entrar em contato pela comunidade “Crônicas de Avalon” no Orkut

Procure na loja especializada em RPG da sua cidade:
Crônicas de Avalon, Lendas e Heróis (Sistema d20)
Produção deste Suplemento

Autor: Pedro Borges

Agradecimentos

Revisão: Cristiano Chaves “Cuty” de Oliveira e José Luiz “Tzimisce” Cardoso

Nota do Autor

É um prazer constatar como o espírito do Conteúdo Aberto (*Open Game Content*, ou simplesmente OGC) se espalhou por entre diversas editoras, sejam elas nacionais ou gringas. Dentre todas essas regras, as que mais chamaram a minha atenção até hoje foram as Trilhas Heróicas (*Heroic Paths*) do cenário Midnight, da Fantasy Flight Games. Criar essa adaptação para Crônicas de Avalon começou apenas como uma brincadeira, mas acabou por se tornar a cereja perfeita para o topo do sorvete em relação ao cenário.

Sirva-se à vontade.

Trilhas Heróicas

Como a ambientação de **Crônicas de Avalon** é mais realista do que outros cenários, o número reduzido de feitiços e itens mágicos pode às vezes fazer com que os jogadores se sintam prejudicados, especialmente nos momentos em que devem agir com heroísmo. Em algumas mesas de jogo pode ser interessante oferecer uma compensação à essa desvantagem, para incentivar os heróis nos momentos em que este título lhes for colocado à prova.

Trilha Heróica (Talentos): Essa vantagem pode ser liberada aos PDJs, e à eles apenas, à qualquer tempo das crônicas; ou todos têm acesso ou ninguém terá. Cada jogador pode escolher uma trilha para o seu personagem, mas desde que atenda os pré-requisitos e não tenha sido escolhida anteriormente por outro jogador. Nenhum indivíduo pode ter mais que uma Trilha Heróica, apesar deste talento poder ser substituído como qualquer outro (ver *Crônicas de Avalon* Vol. 3 - Lendas e Heróis, pág. 28).

As trilhas oferecem três vantagens cada, obtidas no 3º, no 5º e no 7º nível, respectivamente, e que podem ser utilizadas uma vez por sessão de jogo para cada três níveis de personagem.

Exemplo: Leamoric (Guerreiro5) possui a Trilha do Guardião e tem acesso às duas primeiras vantagens (prestar auxílio aprimorado e bloquear ataque contra aliado), podendo valer-se de qualquer uma delas a cada sessão (no 6º nível, duas vezes).

Toda vantagem é acionada como ação livre; o nível de personagem, assim como a habilidade associada à trilha (ver Pré-requisitos), deve servir como referência de efeito, duração e CD de resistência, especialmente nas vantagens similares à magias, que não precisam de foco ou componentes materiais. Só é possível, porém, usar uma vantagem por turno, independente do nível do herói.

Trilha Heróica Aprimorada (Opcional): Esse talento pode ser oferecido a um jogador como diferencial daquele personagem, assim como magia verdadeira ou regência podem ser os diferenciais de outros (ver *Equilíbrio de Poder*, *Crônicas de Avalon* Vol. 3 - Lendas e Heróis, pág. 7). Assim, as vantagens obtidas pelas trilhas heróicas passam a ser obtidas no 1º, no 3º e no 5º nível de personagem do herói, podendo ser ao todo utilizadas uma vez a cada três níveis de personagem, mais duas vezes adicionais por sessão de jogo.

Exemplo: Mwyramur (Andarilho3) comprou a Trilha do Algoz Aprimorada e pode se valer de qualquer uma das duas primeiras vantagens (rastrear inimigo predileto e ataque raivoso) até três vezes por sessão de jogo.

Trilha do Algoz

Pré-requisitos: Con 15+, Inimigo Predileto

Rastrear Inimigo Predileto: Durante 1 hora/nível de personagem, o herói recebe um modificador de +4 para os testes de perícia sobrevivência se utilizados para rastrear inimigos prediletos. *LdJ: pág. 56 (inimigo predileto), 84 (sobrevivência) e 99 (rastrear).*

Ataque Raivoso: Antes de rolar o dano contra um inimigo predileto, o herói pode utilizar essa vantagem para receber um bônus de dano igual a +1d6 (3º ao 5º nível de personagem), +2d6 (6º ao 11º nível) ou +3d6 (12º nível ou acima).

Iniciativa Aprimorada Contra Inimigo Predileto: Desde que esteja lutando contra pelo menos um inimigo predileto, o herói recebe +4 para o teste de iniciativa; esta vantagem se acumula com o talento Iniciativa Aprimorada.

Trilha dos Ancestrais

Pré-requisitos: Sab 15+

Falar com os Ancestrais: Sem a necessidade de estar diante de um corpo, o herói pode falar com seus ancestrais como se tivesse a magia *Falar com os Mortos*, basta estar de olhos fechados pela sua duração. O indivíduo contactado é sempre escolhido pelo Mestre, nunca pelo jogador. *LdJ: pág. 240 (falar com os mortos).*

Ponte Onírica: Funciona como a magia de mesmo nome, permitindo ao herói levar 1 indivíduo/nível de personagem até o País do Verão. *CdA-MB: pág. 14 (ponte onírica).*

Detectar Linhagem: Funciona como a magia de mesmo nome, fazendo com que se possa dizer com segurança o nome a ocupação mais importante alcançada em vida do pai, o avô e o bisavô de maior reputação de um alvo. *CdA-MB: pág. 12 (detectar linhagem).*

Trilha dos Augúrios

Pré-requisitos: Sab 15+

Senso de Perigo: O herói pode utilizar esta vantagem para ter acesso à rodada surpresa e reagir à uma emboscada, mesmo se não tiver percebido o ataque. *LdJ: pág. 137 (surpresa).*

Augúrio: Funciona como a magia de mesmo nome, permitindo ao herói descobrir se uma ação em particular trará resultados bons ou ruins no futuro imediato. *LdJ: pág. 207 (augúrios).*

Discernir Mentiras: Como a magia de mesmo nome, permite detectar afirmações falsas. *LdJ: pág. 231 (discernir mentiras).*

Trilha da Bravura

Pré-requisitos: For 15+

Aura Inabalável: Durante 1 minuto/nível de personagem, o herói ganha um bônus de +4 em todos os testes de resistência Vontade. *LdJ: pág. 136 (teste de resistência vontade).*

Golpe Corajoso: O herói ganha um bônus de +4 em um único ataque, mas apenas contra um oponente de nível maior que o seu. Este bônus pode ser convertido em dano como ocorre no talento *Ataque Poderoso*. *LdJ: pág. 92 (ataque poderoso).*

Aura de Coragem: Funciona como a magia de mesmo nome, eliminando condições de medo no herói e oferecendo um bônus de +4 para novos testes de medo nos aliados até 18m durante 10 minutos/nível de personagem. *CdA-MB: pág. 11 (aura de coragem).*

Trilha do Caçador

Pré-requisitos: Con 15+, Rastrear

Rastrear Aprimorado: Durante 10 minutos/nível de personagem, o herói recebe um modificador de +4 para os testes de perícia sobrevivência, desde que utilizados para rastrear. *LdJ: pág. 84 (sobrevivência) e 99 (rastrear).*

Perseguição Implacável: Permite ao herói o mesmo efeito da magia *Perseguição Implacável*. Ou seja, desde consiga ver o alvo e não interrompa a perseguição, o herói irá saber a sua direção. *CdA-OC: pág. 14 (perseguição implacável).*

Ecos dos Rastros: Tendo sucesso em um teste de perícia sobrevivência para rastrear (CD 20), o herói pode obter algumas informações surpreendentes das marcas deixadas (a critério do Mestre). *Exemplos: "dois dos quatro viajantes estavam feridos", "este estava carregando outro homem", "aqui eles discutiram e quase se separaram", "eles estão completamente perdidos".*

Trilha do Combatente

Pré-requisitos: For 15+

Golpe Poderoso: O herói ganha um bônus de +4 em um único ataque. Este modificador pode ser convertido em dano como ocorre no talento Ataque Poderoso. *LdJ: pág. 92 (ataque poderoso).*

Força Aprimorada: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Força, o herói recebe +4 nessa habilidade. *Exemplo: Galadred dos Venhir possui Força 18 (+4), mas pode ficar com 22 (+6) durante 6 rodadas.*

Ataque Preciso: +4 para um teste de avaliação de sucesso decisivo. Esta vantagem pode excepcionalmente ser utilizada pelo jogador mesmo depois do rolamento do teste e assim alterar um resultado infeliz. *LdJ: pág. 314 (sucesso decisivo).*

Trilha do Curandeiro

Pré-requisitos: Sab 15+, tendência Justo, Bondoso ou Vingador

Curar Ferimentos: Desde que tenha sucesso numa checagem de perícia cura (CD 10), o herói pode lançar um efeito idêntico à magia *Curar Ferimentos Leves* (1º ao 4º nível de personagem), *Curar Ferimentos Moderados* (5º ao 9º nível) ou *Curar Ferimentos Graves* (10º nível ou acima). *LdJ: pág. 225 (curar ferimentos).*

Restauração: Desde que tenha sucesso numa checagem de perícia cura (CD 15), o herói pode lançar um efeito idêntico à magia *Restauração Menor* (do 3º ao 6º nível de personagem), *Restauração* (do 7º ao 12º nível) ou *Restauração Maior* (do 13º nível ou acima). *LdJ: pág. 285 (restauração) e 286 (restauração maior e menor).*

Remover Aflições: Desde que tenha sucesso numa checagem de perícia cura (CD 20), o herói pode obter em 1d4 dias um efeito idêntico à magia *Remover Doenças*, *Remover Maldição* ou *Remover Cegueira/Surdez*. *LdJ: pág. 283 (remover cegueira/surdez) e 284 (remover doenças e remover maldição).*

Trilha do Conhecimento

Pré-requisitos: Int 15+

Memória Perfeita: O herói consegue se lembrar com clareza de qualquer evento ocorrido nos últimos (nível de personagem + bônus de Inteligência) anos, desde que não exista algum bloqueio que o impeça, como um trauma ou encantamento.

Inteligência Aprimorada: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Inteligência, o herói recebe +4 nessa habilidade. *Exemplo: Labieno, O Romano, possui Inteligência 17 (+3) mas pode ficar com 21 (+5) durante 5 rodadas.*

Conhecimento Vasto: O herói pode fazer um teste com a metade (arredondada para baixo) do menor bônus dos seus conhecimentos para obter informações de uma área de especialização em que não possua nenhuma graduação e normalmente não seria acessível.

Trilha da Devocão

Pré-requisitos: Sab 15+, 1 nível de conjurador

Milagre: Desde que preparada pela manhã de forma apropriada, uma magia de primeiro nível de uma classe conjuradora do herói poderá ser lançada sempre que esta vantagem for utilizada, seguindo os mesmos procedimentos de conjuração comuns, mesmo se o herói não possuir o talento Usar Magias. A escolha da magia pode variar a cada dia, mas estará sempre condicionada às limitações da Velha Britânia. *CdA-MB: pág. 2 (usar magias).*

Vontade Divina: Durante 1 minuto/nível de personagem o herói ganha um bônus de +4 no seu teste de resistência Vontade. *LdJ: pág. 136 (testes de resistência).*

Dissipar Magia: Funciona como a magia de mesmo nome, para neutralizar magias sobre uma criatura, objeto, ou ainda suprimir as habilidades de um item mágico (reliquias e artefatos são imunes a este efeito), terminar magias em execução em uma área ou conjurar uma contramágica. *LdJ: pág. 232 (dissipar magia).*

Trilha da Engenhosidade

Pré-requisitos: Int 15+

Montar Armadilha: Desde que possua os meios necessários e tome o tempo preciso, o herói pode montar uma das seguintes armadilhas (desde que o ND seja no máximo igual à metade do seu nível de personagem): alcapão camuflado, alcapão bem camuflado, arame farpado, fosso, fosso com estacas, fosso profundo ou fosso profundo com estacas. *LdM: pág. 67 (armadilhas).*

Inteligência Aprimorada: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Inteligência, o herói recebe +4 nessa habilidade. *Exemplo: Merag, O Engenheiro, possui Inteligência 19 (+3) mas pode ficar com 23 (+6) durante 6 rodadas.*

Racionalizar: O herói ganha RM 20 durante 1 minuto/nível de personagem na Velha Britânia; esta vantagem não funciona no Sonhar nem nos Solos Feéricos. *LdJ: pág. 297 (resistência à magia).*

Trilha do Estrategista

Pré-requisitos: Int 15+

Surpresa Aprimorada: O herói (e seus aliados) recebem um bônus de +4 num teste de iniciativa durante a rodada surpresa se ele tiver preparado a emboscada. *LdJ: pág. 137 (surpresa).*

Estratégia: Funciona como a característica de classe General, com o qual é cumulativo. Quando o herói apresenta um plano por pelo menos uma hora, 2d4 indivíduos que tenham assistido poderão se valer, cada um, uma única vez, de um bônus de +2 para um teste de perícia ou ataque previsto no plano. *CdA-OC: pág. 25 (estratégia).*

Frieza em Batalha: O herói ganha durante 1 minuto/nível de personagem um modificador de +4 para os testes de perícia observar e ouvir, mas apenas em combate. *LdJ: pág. 79 (observar) e 81 (ouvir).*

Trilha das Fadas

Pré-requisitos: Car 15+, tendência Vingador, Inconstante ou Cruel.

Natureza Feérica: O jogador precisa escolher uma raça a seguir que se pareça com o seu personagem: anão, bugbear, centauro, elfo, gnoll, hobgoblin, homem-lagarto, kobold, gnomos, goblin, halfling, orc, pixie, sátiro ou troglodita. A partir de então, ao entrar no País do Verão ou outro Reino Mítico, o Mestre deverá perguntar ao jogador se o seu herói irá aparecer na forma da raça escolhida ao invés da forma humana, passando a receber as características raciais apropriadas até o Despertar. Uma vez escolhida, esta raça jamais poderá ser substituída, portanto o jogador deve fazê-lo com cuidado. *LdJ: pág. 12 a 19 (raças feéricas) ou ver o Livro dos Monstros.*

Ponte Onírica: Funciona como a magia de mesmo nome, permitindo ao herói levar 1 indivíduo/nível de personagem até o País do Verão. *CdA-MB: pág. 14 (ponte onírica).*

Detectar Magia: Funciona como a magia de mesmo nome, com 18m de alcance e duração de 1 minuto/nível de personagem desde que o herói se mantenha concentrado. *LdJ: pág. 229 (detectar magia).*

Trilha da Fúria

Pré-requisitos: For 15+, Fúria

Fúria Selvagem: No lugar de +4 na Força e na Constituição, o herói recebe +6 durante (3 + bônus de Constituição modificado) rodadas. *LdJ: pág. 25 (fúria).*

Golpe Poderoso: O herói ganha um bônus de +4 em um único ataque. Este modificador pode ser convertido em dano como ocorre no talento Ataque Poderoso. *LdJ: pág. 92 (ataque poderoso).*

Fúria Estendida: Permite estender por mais 5 rodadas a fúria do herói; esta vantagem pode ser acionada até a última rodada em que o seu benefício ainda seja aplicado.

Trilha do Gigante

Pré-requisitos: For 15+, 1,90m+

Meio-Gigante: Durante 1 minuto/nível de personagem, o herói recebe um bônus como se fosse Grande (+4) nos testes resistidos onde o modificador de tamanho é aplicado (ex. intimidação, agarrar e atropelar); apesar da aparência, seu tamanho não deixa de ser médio. *LdJ: 78 (intimidação), 155 (agarrar) e 157 (atropelar)*

Força Aprimorada: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Força, o herói recebe +4 nessa habilidade. *Exemplo: Kelmor, O Jovem, possui Força 15 (+2) mas pode ficar com 19 (+4) durante 4 rodadas.*

Presença Aterradora: Funciona quando o herói toma uma ação dramática (como um grito de guerra, um ataque em carga, talvez um riso ameaçador). Os alvos num raio de até 7,5m e com menos dados de vida que o herói precisam vencer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ nível de personagem + Car). Quem vence fica imune pelo resto do dia, quem perde por até 5 fica na condição Abalado, entre 6 e 10 Amedrontado, e Apavorado por 11+. *LdJ: pág. 304 (abalado) e 305 (amedrontado e apavorado).*

Trilha do Guardião

Pré-requisitos: Con 15+

Prestar Auxílio Aprimorado: Durante 1 minuto/nível de personagem, o bônus de suporte do herói será +4 ao invés de +2 quando realizar testes de suporte ou utilizar o ataque especial Prestar Auxílio. *LdJ: pág. 65 (cooperação) e 153 (prestar auxílio).*

Bloquear Ataque Contra Aliado: O herói pode tentar bloquear um ataque de um inimigo que teve êxito no rolamento para atingir um aliado adjacente, como se o ataque tivesse sido direcionado a ele. *CdA-OC: pág. 47 (bloquear ataque).*

Trocar de Lugares: Com uma ação de movimento, o herói pode trocar de lugares com um aliado adjacente, sem a necessidade de teste, podendo tirar esse aliado da área de alcance do inimigo sem oferecer ataques de oportunidade. É necessária a permissão do aliado para que funcione. *LdJ: pág. 138 e 142 (ação de movimento).*

Trilha da Liderança

Pré-requisitos: Car 15+

Prestar Auxílio Aprimorado: Durante 1 minuto/nível de personagem, o bônus de suporte do herói será +4 ao invés de +2 quando realizar testes de suporte ou utilizar o ataque especial Prestar Auxílio. *LdJ: pág. 65 (cooperação) e 153 (prestar auxílio).*

Inspirar Comandados: Desde que continue instigando aos gritos os seus homens, um número até vinte deles irá ganhar um bônus

de +1 para ataque e dano, além de +2 para os testes de resistência Vontade; normalmente é possível continuar gritando dessa forma durante 10 minutos/bônus de Constituição (mín. 5).

Ordem Direta: Numa distância até 18m do herói, seu parceiro ou subordinado receberá um bônus de +4 para um ataque ou ação que lhe tenha sido ordenada pelo herói. Não pode ser utilizada se o PdJ não possui o talento Liderança. *CdA-OC: pág. 28 (liderança).*

Trilha dos Mares

Pré-requisitos: Des 15+

Filho dos Mares: Durante 1 minuto/nível de personagem, o herói recebe um modificador de +4 para os testes de perícia nadar ou profissão (marinheiro), mas desde que utilizadas em alto mar. *LdJ: pág. 78 (natação) e 83 (profissão: marinheiro).*

Fôlego Aprimorado: Quando utiliza esta vantagem, o herói pode segurar o seu fôlego por um número de rodadas igual a três vezes a sua habilidade Constituição. *LdM: pág. 304 (afogamento).*

Lobo do Mar: O herói ganha durante 1 minuto/nível de personagem um modificador de +4 para os testes de perícia equilíbrio e sobrevivência, mas desde que utilizadas em alto mar. *LdJ: pág. 83 (equilíbrio) e 84 (sobrevivência).*

Trilha das Montanhas

Pré-requisitos: Con 15+

Montanhismo: Durante 1 minuto/nível de personagem, o herói recebe um modificador de +4 para os testes de perícia escalar e saltar, mas apenas se estiver em alguma montanha. *LdJ: pág. 75 (escalar) e 83 (saltar).*

Resistência ao Frio: Desprotegido em um clima frio (entre 5° e -15°C), o personagem deve vencer um teste de resistência de Fortitude (CD 15 +1 para cada teste anterior) a cada dia (ao invés de a cada hora). No frio severo (abaixo de -15°C) esse mesmo teste deve ser feito a cada hora (ao invés de a cada 10 minutos). Uma vez acionada, essa vantagem dura 1 dia/nível de personagem. *LdM: pág. 302 (perigos do frio).*

Rastrear Pelas Montanhas: Durante 10 minutos/nível de personagem, o herói recebe um modificador de +4 para os testes de perícia sobrevivência, desde que utilizados para rastrear nas montanhas. Heróis que não possuem o talento rastrear devem ser tratados como se tivessem pela duração da vantagem. *LdJ: pág. 56 (inimigo predileto), 84 (sobrevivência) e 99 (rastrear).*

Trilha da Música

Pré-requisitos: Car 15+, Música de Bardo

Fascinar Aprimorado: Durante 1 minuto/nível de personagem, o herói afeta todos os alvos num raio de 27m e ganha um bônus de +4 no teste de perícia Atuação quando utilizado em conjunto com a característica de classe Fascinar. *LdJ: pág. 29 (fascinar).*

Inspirar Coragem Aprimorada: Durante a atuação do herói e até 5 rodadas depois dela terminar, os aliados afetados ganham um acréscimo de +1 nos bônus ligados à característica de classe Inspirar Coragem. *LdJ: pág. 29 (inspirar coragem).*

Inspirar Competência Aprimorada: Desde que o herói continue atuando, mas ainda limitado a dois minutos, o bônus de competência será +4 ao invés de +2 para um teste de perícia de um aliado a até 9m de distância que possa vê-lo e ouvi-lo. *LdJ: pág. 29 (inspirar competência).*

Trilha da Natureza

Pré-requisitos: Sab 15+, Empatia com a Natureza

Acalmar Animais: Funciona como a magia de mesmo nome, deixando (2d4 + nível de personagem) animais de uma mesma espécie num raio de 9m dóceis e inofensivos por 1 minuto/nível de personagem; cada animal pode se livrar do efeito vencendo um teste de resistência Vontade (CD 11 + bônus de Sabedoria do herói). *LdJ: pág. 197 (acalmar animais).*

Amigo dos Animais: Durante 1 minuto/nível de personagem, o herói recebe um modificador de +4 para os testes de perícia adestrar animais e conhecimento (natureza), desde que utilizados para lidar com animais e sem o abuso de violência. *LdJ: pág. 66 (adestrar animais) e 72 (conhecimento: natureza).*

Detectar Animais ou Plantas: Funciona como a magia de mesmo nome, permitindo ao herói detectar um tipo específico de animal ou planta numa área longa (120m + 1m/nível) em cone. *LdJ: pág. 228 (detectar animais ou plantas).*

Trilha da Rapidez

Pré-requisitos: Des 15+

Velocidade: Desde que esteja vestindo uma armadura leve ou nenhuma outra proteção deste tipo, o herói ganha +1,5m no deslocamento durante 1 minuto/nível de personagem. A partir do 8º nível de personagem, esse bônus pode ser aplicado até mesmo com uma armadura média *LdJ: pág. 308 (deslocamento).*

Destreza Aprimorada: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Destreza, o herói recebe um modificador de +4 nessa habilidade. *Exemplo: Gunnar, O Louco, possui Destreza 16 (+3) mas pode ficar com 20 (+5) durante 5 rodadas.*

Iniciativa Maior: O herói recebe um novo bônus de +4 num teste de iniciativa quando esta vantagem é utilizada.

Trilha das Antigas Tradições

Pré-requisitos: Car 15+, Conhecimento de Bardo

Conhecimento de Bardo Aprimorado: O herói recebe um modificador de +4 para um teste de conhecimento de bardo. *LdJ: pág. 28 (conhecimento de bardo).*

Carisma Aprimorado: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Carisma, o herói recebe um modificador de +4 nessa habilidade. *Exemplo: Norlan, O Corvo, possui Carisma 18 (+4), mas pode ficar com 22 (+6) durante 6 rodadas.*

Lendas e Histórias: Funciona como a magia de mesmo nome. *LdJ: pág. 252 (lendas e histórias).*

Trilha do Orador

Pré-requisitos: Car 15+

Falar com o Público: Durante 1 minuto/nível de personagem, o herói recebe um modificador de +4 para os testes de perícia atuação (oratória) e diplomacia, desde que interagindo com mais de três pessoas. *LdJ: pág. 69 (atuação: oratória) e 74 (diplomacia).*

Carisma Aprimorado: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Carisma, o herói recebe um modificador de +4 nessa habilidade. *Exemplo: Peridok de Avalon possui Carisma 15 (+2), mas pode ficar com 19 (+4) durante 4 rodadas.*

Palavras Inspiradoras: Desde que tenha oportunidade de falar e ser compreendido por pelo menos três rodadas, todos os aliados

do herói num raio de 18m receberão um bônus de +2 em um ataque ou teste de perícia associado ao discurso até um número de rodadas igual ao nível de personagem do herói; após esse tempo o bônus não poderá mais ser utilizado. Essa vantagem só pode ser utilizada uma vez por sessão de jogo.

Trilha das Sombras

Pré-requisitos: Des 15+

Visão na Penumbra: Ao utilizar essa vantagem o herói consegue enxergar duas vezes mais longe que o normal sob iluminação precária durante 1 minuto/ nível de personagem, podendo até mesmo enxergar sob a luz da lua cheia como se fosse dia. *LdJ: pág. 299 (visão na penumbra).*

Véu das Sombras: Durante 1 minuto/nível de personagem, o herói recebe um modificador de +4 para os testes de perícia esconder e furtividade onde não exista incidência direta da luz do sol. *LdJ: pág. 76 (esconder) e 77 (furtividade).*

Proteção da Escuridão: Por um número de rodadas igual ao nível de personagem e no máximo iluminado por uma única tocha, o herói recebe um bônus +4 na Defesa/CA. Esse bônus só pode ser aplicado contra *Visão na Penumbra* se a escuridão for total.

Trilha do Selvagem

Pré-requisitos: For 15+, Pária (posição social).

Farejar: Por 10 minutos/nível de personagem, o herói tem acesso à habilidade especial Faro, como na magia *Farejar*. *LdM: pág. 293 (faro) e Cda-MB: pág. 12 (farejar).*

Fúria Selvagem: Uma vez acionado, funciona como se o herói tivesse a vantagem Fúria durante um número de rodadas igual a 3 + bônus modificado de Constituição. Se o personagem já tiver ou ganhar posteriormente essa característica de classe, no lugar do bônus de +4 na Força e na Constituição, o herói recebe +6. *LdJ: pág. 25 (fúria).*

Esconderijo Perfeito: Funciona como a magia de mesmo nome; desde que esteja numa região que conheça muito bem, o herói pode 'Escolher 20', mesmo em situações de tensão, e ainda receber um modificador entre +2 (se quase não existirem lugares apropriados) a +10 (havendo fartura de esconderijos). Essa vantagem não pode ser utilizada se não houver esconderijo algum. *Cda-MB: pág. 12 (esconderijo perfeito).*

Trilha da Superação

Pré-requisitos: Con 15+

Absorver Estrago: Transforma uma fonte de dano em dano por contusão desde que o herói vença um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano recebido). Se o dano levar o personagem a zero ou menos de Vida/PV, todos automaticamente assumirão que está morto. *LdJ: pág. 146 (dano por contusão).*

Constituição Aprimorada: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Constituição, o herói recebe um modificador de +4 nessa habilidade. *Exemplo: Teodric ap Mornach possui Constituição 18 (+4), mas pode ficar com 22 (+6) durante 6 rodadas.*

Absorção Natural: Durante 1 rodada/nível de personagem, o herói passa a ter Absorção 3; essa vantagem não se acumula com a Absorção de qualquer armadura ou outra proteção. *Cda-OC: pág. 47 (absorção).*

Trilhas de Vilania

Tal como os heróis, os vilões também têm direito a vantagens para destacá-los dos outros inimigos. Estes talentos só podem ser comprados pelos PdMs utilizados especialmente para dificultar a vida dos PdJs. Apenas um vilão com uma mesma Trilha de Vilania pode existir de cada vez, ou seja, só com a sua morte outro PdM poderá ter acesso à mesma trilha.

Trilhas de Vilania (Talento): Funciona da mesma forma que as Trilhas Heróicas. Além delas, as seguintes trilhas também podem ser compradas por vilões: Algoz, Caçador, Combatente, Fadas, Fúria, Gigante, Liderança, Rapidez, Sombras e Selvagem.

Trilha do Ardil

Pré-requisitos: Int 15+

Camuflagem: Durante 1 minuto/nível de personagem, o vilão consegue organizar, além dele, mais até 20 aliados nas proximidades para usar seu teste de perícia esconder em nome de todos, desde que exista espaço e camuflagem para todos. *LdJ: pág. 76 (esconder).*

Chamar Atenção: Se puder ser visto e/ou ouvido, o vilão pode chamar a atenção e fazer com que todos os inimigos a até 18m (e que não tenham ordens de guardar o lugar) comecem a correr atrás dele. Essa vantagem só funciona com PdMs e não precisa de teste.

Montar Armadilha: Desde que possua os meios necessários e tome o tempo preciso, o herói pode montar uma das seguintes armadilhas (desde que o ND seja no máximo igual à metade do seu nível de personagem): alçapão camuflado, alçapão bem camuflado, arame farpado, fosso, fosso com estacas, fosso profundo ou fosso profundo com estacas. *LdM: pág. 67 (armadilhas).*

Trilha da Arrogância

Pré-requisitos: Car 15+

Testar Limite: Seja numa cerimônia ou num lugar público, o vilão pode sussurrar uma ofensa ao ouvido de um alvo humano, que se compreender seu idioma precisará responder com gestos e palavras ríspidas, chamando a atenção de todos à volta como se começasse uma briga. Do contrário, o vilão poderá se valer de uma penalidade de -4 em um teste ou ataque do alvo contra ele até o final da sessão de jogo, a ser escolhido pelo Mestre.

Aura Inabalável: Durante 1 minuto/nível de personagem, o vilão ganha um bônus de +4 em todos os testes de resistência Vontade. *LdJ: pág. 136 (teste de resistência vontade).*

Silenciar Ambiente: Ao utilizar esta vantagem, o vilão silenciará todas as pessoas até 18m com a sua aura de arrogância ou outra razão estipulada pelo mestre. PdJs ou PdMs importantes que desejem interromper esse efeito precisam vencer um teste de resistência Vontade (CD 10 + ½ nível de personagem do vilão + Car).

Trilha da Bruxaria

Pré-requisitos: Int 15+

Magia Penetrante: Quando utiliza esta vantagem, o vilão não apenas usa o nível de personagem no lugar do de conjurador, como ainda ganha um bônus de +4 num teste para vencer a Resistência à Magia (RM) de um oponente. *LdJ: pág. 177 (resistência à magia).*

Recuperar Feitiço: Logo após lançar uma magia, o vilão pode recuperar imediatamente os pontos de Magia (PM) investidos ou

recolocar o feitiço na lista de magias preparadas. *LdJ: pág. 177 (preparando magias arcanas) e 179 (preparando magias divinas).*

Resistência à Magia: Durante 1 minuto/nível de personagem, o vilão ganha resistência à magia (RM) igual a 5 + nível de personagem. *LdM: pág. 297 (resistência à magia).*

Trilha do Covarde

Pré-requisitos: Des 15+

Golpe Covarde: O vilão ganha um bônus de +4 em um único ataque, mas apenas contra um oponente que esteja em desvantagem, seja em número ou perícia em combate. Este modificador pode ser convertido em dano como ocorre no talento Ataque Poderoso. *LdJ: pág. 92 (ataque poderoso).*

Velocidade: Desde que esteja vestindo uma armadura leve ou nenhuma outra proteção deste tipo, o vilão ganha +1,5m no deslocamento durante 1 minuto/nível de personagem. A partir do 8º nível de personagem, esse bônus pode ser aplicado até mesmo com uma armadura média *LdJ: pág. 308 (deslocamento).*

Chamar Reforços: Desde que consigam ouvir os gritos do vilão, todos os seus aliados poderão saber exatamente a sua localização até 1 turno/nível de personagem depois da interrupção dos berros.

Trilha da Destruição

Pré-requisitos: For 15+

Destruição Furiosa: Durante 1 rodada/nível de personagem, o vilão ganha um bônus de +4 em testes de Força para derrubar portas, cercas ou ainda quebrar objetos com as mãos nuas. *LdJ: pág. 165 (quebrando um objeto).*

Força Aprimorada: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Força, o vilão recebe um modificador de +4 nessa habilidade. *Exemplo: Murdwg de Caer Kynmyl possui Força 18 (+4), mas pode ficar com 22 (+6) durante 6 rodadas.*

Dano Aprimorado: O vilão ganha um bônus de +4 para um rolamento de dano de um ataque bem sucedido; este modificador não deverá ser multiplicado no caso de um sucesso decisivo.

Trilha da Falsidade

Pré-requisitos: Sab 15+, tendência Destruidor, Egoísta ou Vil

Língua Afiada: Durante 1 minuto/nível de personagem, o vilão recebe um modificador de +4 para os testes de perícia blefar e diplomacia, desde que utilizado com intenções malignas. *LdJ: pág. 70 (blefar) e 74 (diplomacia).*

Loquacidade: Funciona como a magia de mesmo nome, ou seja, o vilão ganha +30 de bônus no teste de perícia blefar para convencer de que suas palavras são verdadeiras. *LdJ: pág. 254 (loquacidade).*

Enganar Tentência: Sempre que alguém tentar detectar a tendência do vilão, o Mestre pode de antemão se valer da magia Dissimular Tendência. *LdJ: pág. 231 (dissimular tendência).*

Trilha do Infernalista

Pré-requisitos: Sab 15+, tendência Destruidor, Egoísta ou Vil

Sacrifício: Desde que consiga completar um sacrifício ritualístico que lhe tome pelo menos 1d4 horas, o vilão ganhará um bônus de +2 (animal) ou +4 (humano) em um teste ou ataque à sua escolha até a próxima troca de lua. Esta vantagem só pode ser utilizada uma vez por sessão de jogo.

Loquacidade: Funciona como a magia de mesmo nome, ou seja, o vilão ganha +30 de bônus no teste de perícia blefar para convencer de que suas palavras são verdadeiras. *LdJ: pág. 254 (loquacidade).*

Encantar: Desde que tenha oportunidade de falar e ser compreendido por pelo menos três rodadas, o vilão pode lançar um efeito similar a magia *Enfeitiçar Pessoas* (5º ao 9º nível de personagem) ou *Enfeitiçar Monstro* (10º nível ou acima), basta que o Mestre tenha êxito num teste de perícia diplomacia (CD 10 + teste de resistência Vontade do alvo que possua o melhor bônus). *LdJ: pág. 234 (enfeitiçar monstros) e 235 (enfeitiçar pessoas).*

Trilha do Inquisidor

Pré-requisitos: Int 15+, tendência Justo, Ordeiro ou Vil

Detectar Magia: Funciona como a magia de mesmo nome, com 18m de alcance e duração de 1 minuto/nível de personagem desde que o vilão se mantenha concentrado. *LdJ: pág. 229 (detectar magia).*

Detectar Conjuradores: Valendo-se de seu sexto sentido, é possível detectar personagens com o talento Usar Magias e que não estejam sob efeito de magias como Confundir ou Dificultar Detecção, com 18m de alcance e duração de 1 minuto/nível de personagem desde que o vilão se mantenha concentrado.

Discernir Mentiras: Como a magia de mesmo nome, permite ao vilão detectar afirmações falsas, mas desde que a vítima esteja sendo torturada a falar. *LdJ: pág. 231 (discernir mentiras).*

Trilha do Sedutor

Pré-requisitos: Car 15+

Sedução: Durante 1 minuto/nível de personagem, o vilão recebe um modificador de +4 para os testes de perícia blefar e diplomacia contra o sexo oposto. *LdJ: pág. 70 (blefar) e 74 (diplomacia).*

Carisma Aprimorado: Por um número de rodadas igual ao seu bônus modificado de Carisma, o herói recebe um modificador de +4 nessa habilidade. *Exemplo: Goridix, A Provocadora, possui Carisma 16 (+3) mas pode ficar com 20 (+5) durante 5 rodadas.*

Encantar: Desde que tenha a oportunidade de falar e ser compreendido por pelo menos três rodadas, o vilão pode lançar um efeito similar a magia *Enfeitiçar Pessoas* (5º ao 9º nível de personagem) ou *Enfeitiçar Monstro* (10º nível ou acima), basta que o Mestre tenha êxito num teste de perícia diplomacia (CD 10 + teste de resistência Vontade do alvo que possua o melhor bônus). *LdJ: pág. 234 (enfeitiçar monstros) e 235 (enfeitiçar pessoas).*

Trilha do Traidor

Pré-requisitos: Car 15+

Origem Desconhecida: Durante 1 minuto/nível de personagem, o vilão recebe um modificador de +4 para os testes de perícia blefar e diplomacia, desde que utilizado para desconversar sobre a sua origem. *LdJ: pág. 70 (blefar) e 74 (diplomacia).*

Loquacidade: Funciona como a magia de mesmo nome, ou seja, o vilão ganha +30 de bônus no teste de perícia blefar para convencer de que suas palavras são verdadeiras. *LdJ: pág. 254 (loquacidade).*

Credibilidade: O vilão pode ludibriar as pessoas, obrigando-as passar por um teste de resistência Vontade (CD 15 + Car) ou sofrer um efeito similar a *Enfeitiçar Pessoas* no que disser respeito à qualquer conversa sobre a sua origem; esta vantagem pode alcançar de uma só vez um número de alvos igual ao seu bônus de Carisma.



Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the

COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

Open Game Content

With the exception of the visual art and "Crônicas de Avalon" name and logo, everything in this book is hereby designated as Open Game Content, in accordance with the Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0. The combination of rules, thematic elements, names, plots and storyline are designated Product Identity and are registered by its authors.