FOR USE WITH DW DUNGEON WORLD

Dungeon World - Play Kit v1.1

Introdução

Olá aventureiros e amantes da engine world. Bem-vindos ao Play Kit, abaixo algumas informações importantes.

Todos os playbooks deste documento contém as mesmas informações que sua versão oficial do livro do Dungeon World - em português. Contudo, algumas alterações estéticas foram realizadas afim de atingir o grande objetivo desse material: A praticidade.

Acreditamos que as adaptações que fizemos irão aumentar bastante a satisfação daqueles jogadores que jogam com uma mesma ficha por mais de 5 níveis. É em vocês que estamos pensando.

Por isso, buscando um layout minimalista, que reúne tudo que você precisa para jogar já na sua ficha. Agora, mesmo que você adquira movimentos de outras classes com seu Bardo, que resolva vários vínculos com seu Guerreiro, que conjure um danado de um zumbi com seu Clérigo ou consiga que seu Ranger tenha acesso a conjurar feitiços do clérigo, haverá espaço suficiente para que consiga anotar tudo já na sua ficha! Tudo em apenas 2 folhas de fichas.

Esperamos que aproveitem o material, muito trabalho e carinho foram gasto nestas páginas (dá pra sentir esse cheirinho? É amor, pode crer!). Dúvidas e sugestões poderão nos ser enviadas através de nosso site: www.torredomago.com.br/dwplaykit

Laughing Gnoll Games

Sumário

O Bárbaro	**2**
O Bardo	**4**
O Clérigo	**6**
Feitiços de Clérigo	**8**
O Druida	**10**
O Guerreiro	**12**
O Imolador	**14**
O Ladrão	**16**
O Mago	**18**
Feitiços de Mago	**20**
O Paladino	**22**
O Ranger	**24**

Créditos & Agradecimentos

Jason Shea for layout and additions. Thank you so much for being so kind.

Secular Games pelo seu excelente trabalho.

A galera da **comunidade do Dungeon World** do Facebook, por todo apoio e incríveis sugestões!

Aos incríveis **Fellipe A.R. Chaves** e **Marco Araújo** que nos ajudaram com as adaptação e trabalho com as fichas. Obrigado mesmo pelo carinho.

Organização: **Marcos Roberto Rodrigues**

(CC-BY) Creative Commons Attribution 4.0 International License

O Bárbaro

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Nomes: *Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Doria, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Tra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi.*
Títulos: *o Glorioso, o Faminto, o Irascível, o Invencível, o Glutão, o Esmagador, o Quebrador de Ossos, o Jubiloso, o Melancólico, o Todo Poderoso, o Gigantesco, o Triunfante.*

Alinhamento

❑ Caótico

Se afastar de uma convenção do mundo civilizado.

❑ Neutro

Ensinar a alguém os modos de seu povo.

❑

_____

_____

Movimentos Iniciais

Escolha um dos dois movimentos abaixo no início do jogo:

❑ Armadura de Placas e Portando Aço

Você ignora o rótulo desengonçada das armaduras que vestir.

❑ Desimpedido e Ileso

Enquanto **estiver abaixo de sua Carga, e não estiver usando armadura nem escudo**, receba +1 de armadura.

Apetite Hercúleo

Outras pessoas podem se contentar apenas com o gosto do vinho, o domínio sobre um servo ou ambos, mas você quer mais. Escolha dois apetites:

- ❑ Pura destruição
- ❑ Poder sobre outras pessoas
- ❑ Prazeres mortais
- ❑ Conquista
- ❑ Riquezas e propriedades
- ❑ Fama e glória

Enquanto **estiver perseguindo um de seus apetites**, se realizar algum movimento, no lugar de rolar 2d6 você rola 1d6+1d8. Se o d6 apresentar o maior resultado do par, o MJ também irá introduzir uma complicação ou perigo que surge a partir de sua busca implacável.

Controle da Situação

Você recebe +1 constante para seu último suspiro. Quando **realizar o último suspiro**, 7-9 com você pode fazer uma oferta para a Morte em troca de sua vida. Se a Morte aceitar, você viverá de novo. Caso contrário, você morre.

Musculoso

Quando **portar uma arma**, ela recebe o rótulo poderoso e grotesco.

O Que Você Está Esperando?

Quando **gritar um desafio para seus inimigos**, role+CON. Com 10+ eles passam a lhe tratar como a ameaça mais óbvia a ser enfrentada, ignorando os seus companheiros, e você recebe +2 de dano constante contra eles. Com 7-9 apenas alguns (os mais fracos ou tolos dentre eles) caem em suas provocações.

Aparência

OLHOS: *Atormentados, assombrados, selvagens e sombrios.*
CORPO: *Músculos poderosos, canelas longas, magricela, maleável.*
DECORAÇÃO: *Tatuagens estranhas, joias incomuns, totalmente desprovido de ornamento.*
ROUPAS: *Farrapos, sedas, de catador, totalmente inapropriadas para o clima.*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR ◯		**INT** ◯	
Força:	**Fraco ❑ -1**	**Inteligência:**	**Atordoado ❑ -1**
DES ◯		**SAB** ◯	
Destreza:	**Trêmulo ❑ -1**	**Sabedoria:**	**Confuso ❑ -1**
CON ◯		**CAR** ◯	
Constituição:	**Doente ❑ -1**	**Carisma:**	**Marcado ❑ -1**

Pontos de Vida: **Atual:**
Pontos de vida = 8 + Constituição

Dano: 1d10 + **Armadura:**
Rótulos:

Raça

❑ Forasteiro

Você pode ser um elfo, anão, halfling ou humano, mas seu povo não é dessas redondezas. No início de cada sessão, o MJ lhe **perguntará algo a respeito de sua terra natal**, por que você foi embora ou o que deixou para trás. Se responder, marque XP.

_____

Vínculos

_____ é fraco e tolo, mas me diverte.

Os modos de _____são estranhos e confusos.

_____está sempre entrando em apuros – eu preciso protegê-lo de si mesmo.

_____compartilha minha fome por glória; a terra tremerá diante de nós!

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 8+FOR)

Você possui:

Rações de Masmorra (5 usos, peso 1), ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
Adaga (mão, peso 1),
Alguma lembrança de sua jornada ou de sua terra natal

Escolha uma arma:

❑ **Machado** (corpo a corpo, peso 1),
❑ **Espada de Duas Mãos** (corpo a corpo, +1 de dano, peso 2),

Escolha um:

❑ **Equipamento de Aventureiro** (5 usos, peso 1) ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
e **Rações de Masmorra** (5 usos, peso 1) ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
❑ **Cota de Malha** (armadura 1, vestida, peso 1)

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Continuo Faminto
Escolha um apetite adicional.

❑ Apetite por Destruição
Pegue um movimento da lista do guerreiro, bardo ou ladrão.
Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

❑ As Melhores Coisas da Vida
No final da sessão, **se tiver esmagado seus inimigos, vê-los fugir diante de sua presença e ouvir os lamentos de seus parentes**, marque XP.

❑ Grande Viajante
Você já empreendeu jornadas por todos os lugares do mundo. **Quando chegar em algum lugar**, pergunte ao MJ a respeito de tradições importantes, rituais e similares, e ele lhe dirá o que precisa saber.

❑ Usurpador
Quando **se provar superior a uma pessoa no poder**, receba +1 adiante contra seus seguidores, lacaios e puxa-sacos.

❑ Khan dos Khans
Seus lacaios sempre aceitam a satisfação gratuita de um apetite seu como pagamento.

❑ Meu Amor Por Você é Como Um Caminhão
Quando **realizar um feito de força**, nomeie alguém presente que tenha ficado impressionado por ele, e receba +1 adiante para negociar com essa pessoa.

❑ Sansão
Você pode aceitar uma debilidade para imediatamente se livrar de qualquer restrição física ou mental.

❑ Esmagar!
Quando **matar e pilhar**, com 12+ cause seu dano e escolha algum objeto físico que seu alvo possua (uma arma, sua posição, um membro): ele perde o objeto escolhido.

❑ Fome Indestrutível
Quando **for receber dano**, você pode optar por receber -1 constante até saciar um de seus apetites no lugar do dano. Você não poderá escolher esta opção enquanto estiver com essa penalidade ativa.

❑ Sempre em Frente
Quando **desafiar o perigo** causado por algum movimento (como cair de uma ponte estreita ou passar correndo por um guarda armado), receba +1.

❑ Percepção de Pontos Fracos
Quando **discernir realidades**, acrescente "o que aqui é fraco ou vulnerável?" à lista de perguntas que você pode fazer.

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Um Ótimo Dia Para Morrer
Enquanto **tiver menos PV do que sua CON** (ou 1, o que for maior), receba +1 constante.

❑ Mate a Todos
Requer: Apetite Por Destruição
Pegue mais um movimento da lista do guerreiro, bardo ou ladrão. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

❑ Grito de Guerra
Quando **entrar na batalha fazendo uma demonstração de força** (um urro, um grito encorajador, uma dança de batalha), role+CAR.
Com 10+ ambos. Com 7-9, escolha um ou outro.

- Seus aliados são encorajados e recebem +1 adiante
- Seus inimigos sentirão medo e agirão de acordo (evitando-o, escondendo-se, atacando com abandono direcionado pelo medo)

❑ Mais! Sempre Mais
Quando **satisfazer um de seus apetites de forma extrema** (destruindo algo único e significante, ganhando uma fama, riqueza ou poder enormes, etc.) você pode optar por resolvê-lo permanentemente. Risque-o de sua lista e marque XP. Apesar de poder buscar aquele apetite novamente, você não sente mais o desejo ardente que uma vez sentiu. Em seu lugar, escolha um novo apetite da lista ou escreva seu próprio.

❑ Desconfiança Saudável
Sempre que a **magia impura manipulada por homens mortais o obrigar a desafiar o perigo**, trate qualquer resultado de 6- como se fosse 7-9.

❑ Pelo Deus do Sangue
Você foi iniciado nos velhos caminhos, os caminhos do sacrifício. Escolha alguma coisa que seus deuses (ou espíritos ancestrais, totem, etc.) valorizem - ouro, sangue, ossos ou coisa do gênero. Quando **sacrificar essas coisas em seus ritos e rituais**, role+SAB. Com 10+, o MJ lhe concederá algum conhecimento a respeito dos seus problemas atuais, ou uma bênção que irá ajudá-lo. Com 7-9, o sacrifício não foi suficiente, e seus deuses exigem também que você ofereça sua carne, mas ainda lhe concedem o conhecimento ou a bênção. Com 6-, você consegue apenas a ira dos espíritos volúveis.

❑ Marca de Poder
Quando **adquirir este movimento e gastar algum tempo ininterrupto refletindo a respeito de suas glórias passadas**, você poderá se marcar com um símbolo de seu poder (uma longa trança amarrada com sinos, tatuagens ou cicatrizes rituais, etc.). Qualquer criatura mortal inteligente que enxergue o símbolo saberá instintivamente que você é uma força a ser reconhecida, e o tratará de acordo.

❑ Aquele Que Bate à Porta
Quando **desafiar o perigo**, com 12+ você vira o perigo de volta contra ele mesmo. O MJ lhe descreverá como.

O Bardo

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Elfo: *Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir.*
Humano: *Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra.*

Alinhamento

❑ Bom

Executar sua arte para ajudar alguém.

❑ Neutro

Evitar um conflito ou desfaça uma situação tensa.

❑ Caótico

Estimular outros a realizarem uma ação decisiva que seja significativa e mal planejada.

Movimentos Iniciais

❑ Arte Arcana

Quando **tecer um feitiço básico a partir de uma performance**, escolha um aliado e um efeito:

- Curar 1d8 PV;
- +1d4 adiante para o dano;
- Remover um encantamento que esteja afetando sua mente;
- Na próxima vez que alguém Ajudar o alvo, ele receberá +2, e não +1.

E depois role+CAR. Com 10+, o aliado recebe o efeito selecionado. Com 7-9, sua magia funciona, mas você atrai atenção indesejável, ou a sua magia reverbera para outros alvos à escolha do MJ, afetando-os também.

Conhecimento de Bardo

Escolha uma área de especialização:

- ❑ Magia e Feitiços;
- ❑ Os Mortos e os Mortos-Vivos;
- ❑ Grandes Histórias do Mundo Conhecido;
- ❑ Um Bestiário de Criaturas Incomuns;
- ❑ As Esferas Planares;
- ❑ Lendas de Heróis do Passado;
- ❑ Os Deuses e seus Servos;

Quando **encontrar pela primeira vez uma criatura, local ou item importante (decisão do jogador) que esteja ligado ao seu conhecimento de bardo**, você pode fazer uma pergunta qualquer ao MJ a respeito daquilo, que ele deve responder honestamente. O MJ pode lhe perguntar qual foi a lenda, canção ou fábula na qual você ouviu tal informação.

Charmoso(a) e Receptivo(a)

Quando conversar francamente com alguém, você pode fazer ao seu jogador uma pergunta da lista abaixo, que deve ser respondida com honestidade. Aquele jogador então poderá também lhe fazer uma pergunta da lista abaixo (que você também precisa responder honestamente):

- A quem você serve?
- O que você quer que eu faça?
- Como faço para conseguir que você _____ ?
- O que você realmente está sentindo agora?
- O que você mais deseja?

Um Porto na Tempestade

Quando **retornar a um local civilizado que já tenha visitado previamente**, diga ao MJ quando esteve aqui pela última vez. Ele lhe responderá quais foram as mudanças ocorridas desde aquela época.

Aparência

OLHOS: *Sábios, Olhos Impetuosos, Olhos Alegres.*
CABELO: *Cabelo Extravagante, Cabelo Bagunçado, Cabelo Estiloso.*
ROUPAS: *Roupas Refinadas, Roupas de Viagem, Roupas Pobres.*
CORPO: *Corpo em Forma, Corpo Bem-nutrido, Corpo Esguio.*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR ○	**INT** ○
Força: Fraco ❑ -1	**Inteligência:** Atordoado ❑ -1
DES ○	**SAB** ○
Destreza: Trêmulo ❑ -1	**Sabedoria:** Confuso ❑ -1
CON ○	**CAR** ○
Constituição: Doente ❑ -1	**Carisma:** Marcado ❑ -1

Pontos de Vida: **Atual:**
Pontos de vida = 6 + Constituição

Dano: 1d6 + **Armadura:**
Rótulos:

Raça

❑ Elfo

Quando entrar em um local importante (decisão do jogador), você pode pedir ao MJ que lhe conte um fato qualquer a respeito da história daquele lugar.

❑ Humano

Quando entrar pela primeira vez em um local civilizado, alguém que respeita os costumes de hospitalidade aos menestréis irá recebê-lo como seu convidado.

Vínculos

Esta não é minha primeira aventura com _____.
Já cantei histórias sobre _____ bem antes de nos conhecermos pessoalmente.
_____ é normalmente o alvo de minhas piadas.
Estou escrevendo uma balada a respeito das aventuras de _____ .
_____ me confidenciou um segredo.
_____ não confia em mim, e com boas razões.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 9+FOR)

Você possui:

Rações de Masmorra (5 usos, peso 1), ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Seu **Instrumento** (peso 0), *escolha um*:

- ❑ O **bandolim** restaurado de seu pai;
- ❑ Uma bela **flauta**, presente de um nobre;
- ❑ A **gaita** com a qual cortejou seu primeiro amor;
- ❑ Uma **corneta** roubada;
- ❑ Uma **rabeca** que nunca foi tocada;
- ❑ Um **livro de canções**, escrito em uma língua esquecida.

Escolha sua roupa:

- ❑ **Armadura de couro** (armadura 1, vestida, peso 1);
- ❑ **Roupas ostensivas** (peso 0).

Escolha seu armamento:

- ❑ **Florete de duelo** (corpo a corpo, 1 penetrante, preciso, peso 2);
- ❑ **Arco desgastado** (próximo, peso 2), **fardo de flechas** (munição 3, peso 1) ❑ ❑ ❑

Espada curta (corpo a corpo, peso 1).

Escolha um:

- ❑ **Equipamento de aventureiro** (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
- ❑ **Bandagens** (3 usos, lento, peso 0); ❑ ❑ ❑
- ❑ **Cachimbo Halfling** (6 usos, peso 0); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
- ❑ **3 moedas**.

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Canção da Cura

Quando **curar usando arte arcana**, cure +1d8 de dano.

❑ Cacofonia Violenta

Quando **conceder bônus para o dano usando arte arcana**, conceda +1d4 de dano extra.

❑ Volume Máximo

Quando **desencadear uma performance ensandecida** (um solo de flauta inflamado, uma explosão de tambores de bronze, uma dança interpretativa confusa), escolha um alvo capaz de ouvi-lo e role+CAR. Com 10+, o alvo fica confuso e ataca seu aliado mais próximo. Com 7-9, o alvo ainda ataca seu aliado mais próximo, mas você atrai sua atenção e sua ira.

❑ Grito Metálico

Quando **gritar com muita força ou tocar uma nota devastadora**, escolha um alvo e role+CON. Com 10+, o alvo recebe 1d10 de dano e é ensurdecido por alguns minutos. Com 7-9, você ainda causa dano ao seu alvo, mas perde o controle, e o MJ escolhe um alvo adicional que esteja próximo.

❑ Uma Pequena Ajuda de Meus Amigos

Quando **conseguir ajudar alguém**, receba +1 adiante também.

❑ Aparo do Duelista

Quando **matar e pilhar**, receba +1 adiante de armadura.

❑ Tons Sobrenaturais

Sua arte arcana é poderosa, permitindo que escolha dois efeitos no lugar de apenas um.

❑ Mistificar

Quando **negociar com um alvo**, caso obtenha 7+, receba também +1 adiante contra ele.

❑ Amador em Multiclasse

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

_____

_____

_____

_____

❑ Iniciado em Multiclasse

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

_____

_____

_____

_____

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Refrão da Cura

Substitui: Canção da Cura

Quando **curar usando arte arcana**, cure +2d8 de dano.

❑ Explosão Sonora Violenta

Substitui: Cacofonia Violenta

Quando **conceder bônus para o dano usando arte arcana**, conceda +2d4 de dano extra.

❑ Acorde Sobrenatural

Substitui: Tons Sobrenaturais

Quando **usar arte arcana**, escolha dois efeitos no lugar de apenas um. Escolha também um desses dois efeitos para ser aplicado em dobro.

❑ Bloqueio do Duelista

Substitui: Aparo do Duelista

Quando **matar e pilhar**, receba +2 adiante de armadura.

❑ Rosto Inesquecível

Quando e**ncontrar alguém com quem já tenha se encontrado anteriormente** (decisão do jogador) após terem passado algum tempo sem se ver, receba +1 adiante contra essa pessoa.

❑ Passar a Perna

Substitui: Mistificar

Quando **negociar com um alvo**, com 7+, receba também +1 adiante contra ele e faça ao seu jogador uma pergunta que deve ser respondida honestamente.

❑ Reputação

Quando **encontrar pela primeira vez pessoas que já tenham ouvido canções a seu respeito**, role+CAR. Com 10+, diga ao MJ duas coisas que elas saberiam a seu respeito. Com 7-9, diga ao MJ uma coisa, e ele dirá outra.

❑ Ouvido Bom Para Magia

Quando **ouvir um inimigo conjurar uma magia**, o MJ lhe dirá qual ´o nome da magia e seus efeitos. Receba +1 adiante quando agir de acordo com essas informações.

❑ Desleal

Quando **for charmoso(a) e receptivo(a)**, você também pode perguntar "Como você seria vulnerável a mim?". Seu alvo não pode lhe fazer esta pergunta.

❑ Mestre em Multiclasse

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

_____

_____

_____

_____

O Clérigo

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Anão: *Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya.*
Humano: *Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine.*

Alinhamento

❑ Bom

Colocar-se em perigo para curar outra pessoa.

❑ Ordeiro

Colocar-se em perigo seguindo os preceitos de sua igreja ou deus.

❑ Mal

Prejudicar outra pessoa para provar a superioridade de sua igreja ou deus.

Movimentos Iniciais

Divindade

Você serve e adora uma divindade ou poder que lhe concede feitiços. Dê um nome ao seu deus (talvez Helferth, Sucellus, Zorica ou Krugon o Cruel) e escolha seu domínio:

- ❑ Cura e Restauração;
- ❑ Conquista Sangrenta;
- ❑ Civilização;
- ❑ Conhecimento e Coisas Ocultas;
- ❑ Os Oprimidos e Esquecidos;
- ❑ O Que Existe Abaixo.

Escolha um preceito de sua religião:

- Sua religião prega a santidade do sofrimento. Adicione Súplica: **Sofrimento**;
- Sua religião é cultista e insular. Adicione Súplica: **Ganhando Segredos**;
- Sua religião possui importantes rituais de sacrifício. Adicione Súplica: **Oferenda**;
- Sua religião acredita em julgamento pelo combate. Adicione Súplica: **Vitória Pessoal**.

Orientação Divina

Quando **fizer uma súplica adequada aos preceitos de sua religião**, sua divindade lhe concederá algum conhecimento útil ou benefício relacionado aos seus domínios. O MJ lhe dirá qual.

Expulsar Mortos-Vivos

Quando **erguer seu símbolo sagrado e chamar por sua divindade em busca de proteção**, role+SAB. Com 7-9, enquanto continuar brandindo seu símbolo sagrado em oração, nenhum morto-vivo poderá se aproximar de você. Com 10+, mortos-vivos inteligentes ficam momentaneamente ofuscados, e mortos-vivos sem mente fogem. Qualquer agressão quebra este efeito e as criaturas podem voltar a agir normalmente. Mortos-vivos inteligentes ainda podem encontrar meios de lhe acusar mal à distância. Eles são espertos assim.

Comungar

Quando **passar algum tempo ininterrupto em silenciosa comunhão com sua divindade** (uma hora, aproximadamente), você:

- Perde todos os feitiços que lhe foram concedidos.
- Recebe novos feitiços à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível+1. O nível de nenhum deles pode superar o seu.
- Prepare todas as suas orações – elas não contam para o limite acima.

Conjurar Feitiços

Quando **conjurar um feitiço conferido a você por sua divindade**, role+SAB. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e sua divindade não o revoga, logo, você poderá conjurá-lo novamente. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um:

- Você atrai atenção indesejada ou se coloca em evidência (o MJ descreverá como);
- Sua conjuração lhe distancia de sua divindade – receba -1 constante em conjurar feitiços até a próxima vez que comungar novamente;
- Após conjurar o feitiço, ele é revogado por sua divindade. Você não pode conjurá-lo novamente até comungar e recebê-lo novamente.

Repare que a manutenção de feitiços com efeitos contínuos poderá lhe causar penalidades em sua jogada de conjurar feitiços em alguns casos.

Aparência

OLHOS: *Olhos Bondosos, Olhos Afados, Olhos Tristes.*
CABELO: *Cabelo Trançado, Cabelo Estranho, Careca.*
ROUPAS: *Robes Fluidos, Hábito, Traje Comum.*
CORPO: *Corpo Esguio, Corpo Ossudo, Corpo Flácido.*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR ○		**INT** ○	
Força:	**Fraco ❑ -1**	**Inteligência:**	**Atordoado ❑ -1**
DES ○		**SAB** ○	
Destreza:	**Trêmulo ❑ -1**	**Sabedoria:**	**Confuso ❑ -1**
CON ○		**CAR** ○	
Constituição:	**Doente ❑ -1**	**Carisma:**	**Marcado ❑ -1**

Pontos de Vida: **Atual:**

Pontos de vida = 8 + Constituição

Dano: 1d6 + **Armadura:**

Rótulos:

Raça

❑ Anão

Você é um com a pedra. Quando comungar, receba como uma oração uma versão especial de Palavras dos Silenciosos que só funciona com pedras.

❑ Humano

Sua fé é distinta. Escolha um feitiço de mago: você pode recebe-lo e conjurá-lo como se fosse um feitiço de clérigo.

_____
_____
_____
_____
_____

Vínculos

_____ insultou minha divindade; eu não confio nele.

_____ é uma pessoa boa e fel; eu confio nele implicitamente.

_____ está em constantemente em perigo, mas o(a) manterei a salvo.

Estou trabalhando para converter _____ à minha fé.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 10+FOR)

Você possui:

Rações de Masmorra (5 usos, peso 1), ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Símbolo Sagrado de sua divindade – descreva-o. (peso 0)

Escolha seu armamento:

❑ **Martelo de batalha** (corpo a corpo, peso 1);

❑ **Maça** (corpo a corpo, peso 1).

❑ **Cajado (corpo a corpo, duas mãos, peso 1) e bandagens (peso 0)**

Escolha um:

❑ **Equipamento de aventureiro** (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

e **Rações de masmorra** (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

❑ **Poção da cura** (peso 0);

Escolha suas defesas:

❑ **Cota de malha** (armadura 1, vestida, peso 1);

❑ **Escudo** (armadura +1; peso 2)

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ O Escolhido

Escolha um feitiço. Ele lhe é concedido como se fosse 1 nível menor.

❑ Revigorar

Quando **curar alguém**, essa pessoa receberá +2 adiante em seu dano.

❑ O Equilíbrio Entre a Vida e a Morte

Quando **alguém tomar seu último suspiro em sua presença**, essa pessoa receberá +1 na rolagem.

❑ Serenidade

Quando **conjurar um feitiço**, ignore -1 de penalidade relacionada a feitiços contínuos.

❑ Primeiros Socorros

Curar Ferimentos Leves é considerado uma oração para você, logo, não conta para o seu limite de feitiços concedidos.

❑ Intervenção Divina

Quando **comungar**, receba domínio 1 e perca todo o domínio que possuía. Gaste esse domínio quando você ou um aliado receber dano para invocar sua divindade. Ela irá intervir através de uma manifestação adequada (uma ventania súbita, um escorregão sortudo, uma explosão de luz) e negar todo o dano.

❑ Penitente

Quando **receber dano e abraçar a dor**, você pode sofrer +1d4 de dano (ignorando armadura). Caso o faça, receba +1 adiante para conjurar feitiços.

❑ Potencializar

Quando **conjurar um feitiço**, com 10+ você pode optar por escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, escolha também um dos efeitos abaixo:

- Os efeitos da magia são dobrados.
- Os alvos da magia são dobrados.

❑ Prece por Orientação

Quando **sacrificar algo de valor para sua divindade e rezar pedindo por sua orientação**, sua divindade lhe dirá o que ela quer que você faça. Se você o fazer, marque experiência.

❑ Proteção Divina

Quando **não estiver usando armadura ou escudo**, receba armadura 2.

❑ Curandeiro Devoto

Quando **curar outra pessoa**, adicione seu nível à quantidade de dano curado.

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Providência

Substitui: Serenidade

Ignore a penalidade de -1 proveniente de dois feitiços que esteja mantendo.

❑ Invencibilidade Divina

Substitui: Intervenção Divina

Quando **comungar**, receba domínio 2 e perca todo o domínio que possuía. Gaste 1 domínio quando você ou um aliado receber dano para invocar sua divindade. Ela irá intervir através de uma manifestação adequada (uma ventania súbita, um escorregão sortudo, uma explosão de luz) e negar todo o dano.

❑ Mártir

Substitui: Penitente

Quando **receber dano e abraçar a dor**, você pode sofrer +1d4 de dano (ignorando armadura). Caso o faça, receba +1 adiante para conjurar feitiços e some seu nível ao dano causado ou curado por ele.

❑ Armadura Divina

Substitui: Proteção Divina

Quando **não estiver usando armadura ou escudo**, receba armadura 3.

❑ Potencializar Superior

Substitui: Potencializar

Quando **conjurar um feitiço**, com 10+ você pode optar por escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, escolha um dos efeitos abaixo também. Com 12+, escolha em desses efeitos de graça:

- Os efeitos da magia são dobrados
- Os alvos da magia são dobrados

❑ Abençoado

Requer: O Escolhido

Escolha um feitiço diferente daquele já selecionado anteriormente. Ele lhe é concedido como se fosse 1 nível menor.

❑ Primeiros Socorros Superiores

Requer: Primeiros Socorros

Curar Ferimentos Moderados é considerado uma oração para você, logo, não conta para o seu limite de feitiços concedidos.

❑ Apoteose

Na próxima vez que pa**ssar algum tempo em oração apropriada para seu deus após optar por este movimento**, escolha uma característica associada a ele (garras dilaceradoras, asas de penas de safra, um terceiro olho que tudo vê, etc.). Assim que emergir de suas preces, ganhe permanentemente tal característica física.

❑ Ceifador

Quando **parar um momento após um conflito para dedicar sua vitória à sua divindade e lidar adequadamente com os mortos**, receba +1 adiante.

❑ Amador em Multiclasse

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

_____

_____

_____

_____

Feitiços de Clérigo

Orações

Sempre que comungar, você recebe acesso a todas as suas orações sem precisar escolhê-las ou considerá-las em seu limite de feitiços.

Luz
Oração
Uma luz divina se acende no item tocado por você, tão brilhante quando uma tocha. Ela não emite calor ou som e não precisa de combustível, mas funciona como uma tocha comum para todos os outros efeitos. Você possui total controle sobre a cor dessa luz. Ela continua ativa enquanto permanecer em sua presença.

Santificar
Oração
Qualquer comida ou água que estiver em suas mãos enquanto conjura este feitiço será consagrada por sua divindade. Além de se tornar sagrada ou profana, a substância afetada é purificada de qualquer resíduo mundano.

Guia
Oração
O símbolo da sua divindade surge à sua frente e aponta na direção ou curso de ação que seu deus gostaria que você tomasse, desaparecendo logo em seguida. Esta mensagem é passada apenas através de movimentos – a comunicação permitida por este feitiço é extremamente limitada.

Feitiços de 1º Nível

❑ Bênção
Nível 1 - Contínuo
Sua divindade sorri para um combatente à sua escolha, que receberá +1 constante enquanto a batalha continuar e ele permanecer de pé lutando. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

❑ Curar Ferimentos Leves
Nível 1
Sob seu toque, ferimentos se cicatrizam e ossos deixam de doer. Cure 1d8 de dano em um aliado que você tocar.

❑ Arma Mágica
Nível 1 - Contínuo
A arma que estiver em suas mãos no momento em que conjurar este feitiço causa +1d4 de dano até que ele seja desfeito. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

❑ Detectar Alinhamento
Nível 1
Quando conjurar esta magia, escolha um alinhamento: Bom, Mal, Ordeiro ou Caótico. Um de seus sentidos se torna momentaneamente capaz de detectar aquele alinhamento. O MJ lhe indicará quem ou o que pertence ao alinhamento escolhido.

❑ Aterrorizar
Nível 1 - Contínuo
Escolha um alvo que você possa enxergar e um objeto próximo. O alvo adquire pavor do objeto enquanto você mantiver este feitiço ativo, e sua reação é definida por ele: fugir, entrar em pânico, implorar, lutar. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços. Não é possível escolher como alvo uma entidade com inteligência abaixo da animal (construtos mágicos, autômatos, mortos-vivos e similares).

❑ Santuário
Nível 1
Enquanto conjura este feitiço, você caminha ao redor de uma área, demarcando seu perímetro e consagrando-a à sua divindade. Enquanto permanecer dentro da área, você será alertado de qualquer ação maliciosa que ocorrer ali dentro (incluindo uma criatura que entre no perímetro com intenções malignas). Qualquer pessoa curada dentro de um santuário recebe +1d4 PV.

❑ Falar com os Mortos
Nível 1
Um cadáver dialoga rapidamente com você, respondendo a até três perguntas com todo o conhecimento que ele tinha em vida, e aquele que adquiriu após a morte.

Feitiços de 3º Nível

❑ Reanimar os Mortos
Nível 3 – Contínuo
Você invoca um espírito faminto para que ele possua um corpo recém falecido e torne-se seu servo. Isso cria um zumbi que segue suas ordens utilizando ao máximo suas capacidades limitadas. Trate o zumbi como se fosse um personagem, mas podendo realizar apenas movimentos básicos. Ele possui um modificador de +1 em todas as características e 1 PV. Ele recebe também 1d4 das características abaixo:

- O zumbi é talentoso. Uma de suas características possui um modificador de +2.
- O zumbi é durável. Ele recebe +2 PV para cada nível de seu criador.
- O zumbi possui um cérebro que ainda funciona, e é capaz de completar tarefas complexas.
- O zumbi não aparenta estar morto, pelo menos por um ou dois dias.

O zumbi persiste até que seja destruído, recebendo uma quantidade de dano superior aos seus PV, ou até que você opte por encerrar o feitiço. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Zumbi
PV:

FOR: **DEX:** **CON:**
INT: **SAB:** **CAR:**

❑ Cérebro que ainda funciona.
❑ Não aparenta estar morto por um ou dois dias.
Outras características relevantes:

_____
_____
_____
_____

❑ Escuridão
Nível 3 - Contínuo
Escolha uma área que você possa enxergar: ela se enche com sombras e escuridão sobrenatural. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

❑ Prender Pessoa
Nível 3
Escolha uma pessoa que você possa enxergar. Até que você conjure um feitiço ou abandone sua presença, ela não poderá realizar qualquer ação a não ser falar. O efeito é cancelado imediatamente se o alvo sofrer qualquer tipo de dano.

❑ Ressurreição
Nível 3
Diga ao MJ que você deseja ressuscitar um cadáver cuja alma ainda não tenha abandonado este mundo completamente. A ressurreição é sempre possível, mas o MJ lhe pedirá para cumprir uma ou mais (provavelmente todas) das condições abaixo:

- O processo irá demorar dias, semanas ou meses.
- Você precisa conseguir a ajuda de ____.
- Custará muito dinheiro.
- Você precisará sacrificar ____ para fazê-lo.

O MJ pode, de acordo com as circunstâncias, permitir que um cadáver seja ressuscitado imediatamente, e as condições impostas devem ser cumpridas para que isso seja permanente, ou ele pode exigir que as condições sejam cumpridas previamente.

❑ Curar Ferimentos Moderados
Nível 3
Você estanca sangramentos e conserta ossos quebrados através de magia. Cure 2d8 de dano em um aliado que você tocar.

Feitiços de Clérigo

Feitiços de 5º Nível

❑ Revelação
Nível 5
Sua divindade responde às suas preces durante um momento de perfeita compreensão. O MJ irá iluminar a situação atual. Quando agir baseado nas informações que lhe forem dadas, receba +1 adiante.

❑ Curar ferimentos Críticos
Nível 5
Cure 3d8 de dano em um aliado que você tocar.

❑ Contágio
Nível 5 - Contínuo
Escolha uma criatura que você possa enxergar. Enquanto este feitiço permanecer ativo, o alvo sofre de uma doença à sua escolha. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

❑ Adivinhação
Nível 5
Nomeie uma pessoa, local ou objeto a respeito do qual queira obter informações. Sua divindade lhe mostrará o alvo, tão claramente quanto seria se você estivesse em sua presença.

❑ Aprisionar Alma
Nível 5
Você aprisiona a alma de uma criatura agonizante em uma gema. A criatura estará ciente de seu aprisionamento, mas ainda pode ser manipulada através de feitiços, negociação e outros efeitos. Todos os movimentos realizados contra ela receberão +1. Você pode libertar a alma a qualquer momento, mas ela jamais poderá ser capturada novamente.

❑ Palavras dos Silenciosos
Nível 5
Com um simples toque, você se torna capaz de conversar com os espíritos presentes no interior de todas as coisas. O objeto inanimado que você tocar lhe responde até três perguntas, no máximo de sua capacidade.

❑ Visão da Verdade
Nível 5 - Contínuo
Sua visão se abre para a verdadeira natureza de tudo o que estiver enxergando, atravessando ilusões e encontrando coisas ocultas. O MJ lhe descreverá o local, ignorando todas as ilusões e falsificações, sejam elas mágicas ou não. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Feitiços de 7º Nível

❑ Palavra de Retorno
Nível 7
Escolha uma palavra. Quando pronunciá-la pela primeira vez após conjurar este feitiço, você e qualquer aliado que o estiver tocando no momento da conjuração serão imediatamente transportados para o local onde este feitiço foi conjurado. É possível manter apenas uma única localidade: conjurar Palavra de Retorno novamente antes de pronunciar a palavra substitui o feitiço anterior.

❑ Restauração
Nível 7
Ao tocar um aliado, ele é curado de uma quantidade de dano igual ao seu próprio valor máximo de PV.

❑ Destruição
Nível 7
Toque um inimigo e atinja-o com fúria divina – cause 2d8 de dano a ele e 1d6 de dano a você mesmo. Esses danos ignoram armaduras.

❑ Amputar
Nível 7 - Contínuo
Escolha um membro do alvo, como um braço, um tentáculo ou uma asa – ele será magicamente separado de seu corpo, sem causar danos, mas provocando uma dor considerável. A perda do membro pode, por exemplo, impedir uma criatura alada de voar, ou um touro de perfurá-lo com seus chifres. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

❑ Sinal da Morte
Nível 7
Escolha uma criatura cujo nome verdadeiro você conheça. Este feitiço cria runas permanentes em uma superfície alvo, que matarão aquela criatura caso ela as leia.

❑ Controlar o Clima
Nível 7
Faça uma prece pedindo por chuva – ou sol, ou vento, ou neve. Dentro de aproximadamente um dia, seu deus irá respondê-lo, alterando o clima conforme seu pedido durante alguns dias.

Feitiço de 9º Nível

❑ Tempestade da Vingança
Nível 9
Sua divindade faz com que um clima sobrenatural à sua escolha surja. Chuva de sangue ou de ácido, nuvens de almas, ventos que podem levar prédios, ou qualquer outro tipo de clima que você consiga imaginar: peça e ele virá.

❑ Reparos
Nível 9
Escolha um evento ocorrido no passado de seu alvo. Todos os efeitos daquele evento, incluindo danos, venenos, doenças e efeitos mágicos são imediatamente encerrados e reparados. PV e doenças são curados, venenos neutralizados, efeitos mágicos cancelados.

❑ Presença Divina
Nível 9 - Contínuo
Todas as criaturas são obrigadas a pedir sua permissão para permanecerem em sua presença, e você deve concedê-la em voz alta. Qualquer criatura sem a sua permissão sofrerá 1d10 de dano extra sempre que sofrer dano em sua presença. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

❑ Consumir Morte-Vida
Nível 9
Um morto-vivo sem mente que for tocado por você será imediatamente destruído, e sua energia necromântica será utilizada para curá-lo ou ao próximo aliado que você tocar por uma quantidade de Pontos de Vida igual aos PV que a criatura possuía antes de ser destruída.

❑ Praga
Nível 9 - Contínuo
Nomeie uma cidade, aldeia, acampamento ou outro local onde vivam pessoas. Enquanto este feitiço permanecer ativo, aquele lugar será tomado por uma praga apropriada aos domínios de sua divindade (gafanhotos, morte do primogênito, etc.). Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

O Druida

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Elfo: *Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor.*
Halfling: *Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Tistle, Puck, Anne, Serah.*
Humano: *Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei.*

Alinhamento

❑ Caótico

Destruir um símbolo de civilização.

❑ Bom

Ajudar alguma coisa ou alguém a crescer.

❑ Neutro

Eliminar uma ameaça não natural.

Movimentos Iniciais

Nascido do Solo

Você aprendeu sua magia em um local cujos espíritos são poderosos e antigos, e eles o marcaram como um deles. Independente de onde vá, eles vivem dentro de você, e o permitirão assumir suas formas. Escolha uma das opções a seguir – ela representa a terra a qual você se encontra ligado. Sempre que se metamorfosear, você será capaz de assumir a forma de qualquer animal que vive em sua terra.

- ❑ A Grande Floresta
- ❑ As Planícies Sussurrantes
- ❑ O Vasto Deserto
- ❑ O Lamaçal Fedorento
- ❑ O Delta do Rio
- ❑ As Montanhas Elevadas
- ❑ As Ilhas de Safira
- ❑ As Profundezas da Terra
- ❑ O Mar Aberto
- ❑ O Norte Gelado
- ❑ A Terra Devastada

Escolha uma marca – um atributo físico que o identifica como um nascido do solo. Pode ser uma característica animal como antenas, ou as manchas de um leopardo, ou algo mais genérico, como cabelos que se parecem com folhas, ou olhos de cristal brilhante. Sua marca permanece independente da forma que assumir.

Nutrido Pela Natureza

Você não precisa comer ou beber nada. Se um movimento exigir que você marque uma ração, simplesmente ignore isso.

Linguagem dos Espíritos

Os grunhidos, latidos, guinchos e chamados das criaturas selvagens são uma forma de linguagem para você. Você é capaz de compreender qualquer animal nativo da sua terra ou que seja similar a algum cuja essência tenha estudado.

Metamorfose

Quando **chamar os espíritos para mudar sua forma**, role+SAB. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 2. Com 6-, domínio 1 além de qualquer outra coisa definida pelo MJ.

Você consegue assumir a forma de qualquer espécie cuja essência tenha estudado ou que viva em sua terra, fundindo sua própria forma e seus pertences em uma cópia perfeita da espécie desejada. Com isso, você adquire quaisquer habilidades e fraquezas inatas do animal: garras, asas, guelras, respirar na água e não no ar. Continue usando suas próprias características, mas alguns movimentos podem se tornar mais complicados de serem iniciados – um gato doméstico terá dificuldades em combater um ogro. O MJ também lhe informará a respeito de um ou mais movimentos associados à sua nova forma. Gaste 1 domínio para realizar aquele movimento. Assim que seu domínio se esgotar, você retorna à sua forma natural. É possível fazer isso também gastando todo o seu domínio.

Essência Estudada

Quando **passar algum tempo contemplando um espírito animal**, você pode adicioná-lo às espécies cuja forma é capaz de assumir através de metamorfose.

Aparência

OLHOS: *Olhos Sábios, Olhos Selvagens, Olhos Assombrosos.*
CABELO: *Capuz de Pele, Cabelo Bagunçado, Cabelo Trançado.*
ROUPAS: *Vestimenta Cerimonial, Couros Práticos, Peles Gastas.*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR ○	**INT** ○		
Força:	**Fraco ❑ -1**	**Inteligência:**	**Atordoado ❑ -1**
DES ○	**SAB** ○		
Destreza:	**Trêmulo ❑ -1**	**Sabedoria:**	**Confuso ❑ -1**
CON ○	**CAR** ○		
Constituição:	**Doente ❑ -1**	**Carisma:**	**Marcado ❑ -1**

Pontos de Vida: **Atual:**

Pontos de vida = 6 + Constituição

Dano: 1d6 + **Armadura:**

Rótulos:

Raça

❑ Elfo

A seiva das árvores antigas corre em seu corpo. Além de quaisquer outras ligações, a Grande Floresta é sempre considerada sua terra.

❑ Humano

Assim como seu povo aprendeu a vincular os animais ao campo e à fazenda, você também se encontra vinculado a eles. Você sempre será capaz de assumir a forma de qualquer animal domesticado, além de suas opções normais.

❑ Halfling

Você canta as canções restauradoras da primavera e do riacho. Sempre que montar acampamento, você e seus aliados curam +1d6.

Vínculos

_____ tem cheiro de caça, e não de caçador.

Os espíritos me alertaram acerca de um grande perigo que ronda _____.

Eu mostrei a _____um ritual secreto da Terra.

_____provou meu sangue, e eu o seu. Estamos unidos por isso.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 6+FOR)

Você possui:

Você carrega alguma **Lembranças de sua terra**. Descreva-a.

Escolha seu armamento:

- ❑ **Shillelagh** (corpo a corpo, peso 2);
- ❑ **Cajado** (corpo a corpo, duas mãos, peso 1);
- ❑ **Lança** (corpo a corpo, arremesso, próximo, peso 1);

Escolha seu armamento:

- ❑ Equipamento de Aventureiro (peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
- ❑ Cataplasmas e ervas (2 usos, lento peso 1); ❑ ❑ ❑
- ❑ Cachimbo Halfling (6 usos, peso 0); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
- ❑ 3 antitoxinas (peso 0);

Escolha suas defesas:

- ❑ **Armadura de peles** (armadura 1, vestida, peso 1);
- ❑ **Escudo de madeira** (armadura +1, peso 2);

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Garras e Dentes Vermelhos

Quando **estiver em uma forma animal apropriada** (alguma bem perigosa), aumente seu dano para d8.

❑ Comunhão dos Sussurros

Quando **passar algum tempo em um local, observando seus espíritos residentes e convocando os espíritos de sua terra**, role+SAB. Você receberá uma visão importante a respeito de si próprio, de seus aliados, e dos espíritos ao seu redor. Com 10+, a visão será clara e útil. Com 7-9, a visão é pouco clara, e seu significado nebuloso. Com 6-, a visão é incômoda, aterrorizante ou traumatizante. O MJ irá descrevê-la. Receba -1 adiante.

❑ Olhos de Tigre

Quando **marcar um animal** (com lama, poeira ou sangue) você poderá enxergar através dos olhos dele como se fossem os seus, independente da distância que os separar. Apenas um animal pode ser marcado dessa forma por vez.

❑ Trocar a Pele

Quando **receber danos enquanto estiver metamorfoseado**, você pode optar por retornar à sua forma natural para negar todo o dano.

❑ Maestria Elemental

Quando **invocar os espíritos primordiais do fogo, água, terra, ou ar para realizar uma tarefa em seu nome**, role+SAB. Com 10+, escolha 2. Com 7-9, escolha 1. Com 6-, seu chamado resulta em alguma catástrofe.

- O efeito desejado ocorre
- Você evita pagar o preço cobrado pela natureza
- Você permanece no controle da situação

❑ Pele de Madeira

Enquanto **seus pés estiverem tocando o solo**, receba +1 de armadura.

❑ Falar com Coisas

Você enxerga os espíritos da areia, do mar e da pedra, e pode agora aplicar sua linguagem dos espíritos, metamorfose e estudar essência em objetos inanimados naturais (plantas e rochas) ou criaturas criadas, assim como faz com os animais. As formas adotadas por aqueles que podem falar com coisas podem ser cópias exatas ou vagamente humanoides e móveis.

❑ Criador de Formas

Quando **se metamorfosear**, escolha uma habilidade: você recebe +1 constante em rolamentos que a utilizem enquanto mantiver a outra forma. O MJ também vai escolher uma habilidade, e você receberá -1 constante nela enquanto permanecer metamorfoseado.

❑ Equilíbrio

Quando **causar dano**, receba equilíbrio 1. Quando tocar alguém e canalizar os espíritos da vida, você poderá gastar equilíbrio. Para cada equilíbrio gasto, cure 1d4 PV.

❑ Irmão do Caçador

Escolha um movimento da lista de classe do Ranger.

_____

_____

_____

_____

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Adotar Forma Alguma

Quando **se metamorfosear**, role 1d4 e some o resultado ao seu domínio.

❑ Dança do Dopplegänger

Você se torna capaz de estudar a essência de indivíduos específicos e assumir suas formas exatas, incluindo homens, elfos e similares. É possível suprimir sua marca, mas se o fizer, receba -1 constante até retornar à sua própria forma.

❑ Quimera

Quando **se metamorfosear**, você pode criar uma forma mista que reúne até três formas diferentes. É possível tornar-se um urso com asas de águia e a cabeça de um bode, por exemplo. Cada característica lhe concederá um movimento diferente. Sua forma quimérica segue normalmente as outras regras de metamorfose.

❑ Tecer o Clima

Quando **se encontrar sob o céu aberto enquanto o sol estiver nascendo**, o MJ lhe perguntará como será o clima ao longo daquele dia. Diga o que quiser, e isso irá acontecer.

❑ Irmão do Espreitador

Escolha um movimento da lista de classe do Ranger.

_____

_____

_____

❑ Falar com o Mundo

Requer: Falar com Coisas

Você consegue enxergar os padrões que formam o tecido do mundo, e torna-se capaz de aplicar sua linguagem dos espíritos, metamorfose e estudar essência aos elementos puros – fogo, água, ar e terra.

❑ Moldador de Formas

Requer: Criador de Formas

Você pode aumentar sua armadura em 1 ou causar +1d4 de dano quando estiver em uma forma animal. Escolha um dos dois quando se metamorfosear.

❑ Sangue e Trovão

Requer: Garras e Dentes Vermelhos

Quando **estiver em uma forma animal apropriada** (alguma bem perigosa), aumente seu dano para d10.

❑ O Sono do Druida

Requer: Garras e Dentes Vermelhos

Quando **escolher este movimento**, na próxima oportunidade em que estiver à salvo e puder passar algum tempo em um local apropriado, você pode se ligar a uma nova terra. Este efeito acontece apenas uma vez e o MJ lhe dirá quanto tempo vai levar e qual o preço que você deverá pagar. Daquele momento em diante, você será considerado nascido do solo de ambas as terras.

O Guerreiro

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Anão: *Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq*
Elfo: *Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Telian*
Halfling: *Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca*
Humano: *Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob*

Alinhamento

❑ Bom
Defender aqueles mais fracos que você.

❑ Neutro
Derrotar um adversário à sua altura.

❑ Mal
Matar um inimigo indefeso ou cercado.

Movimentos Iniciais

Dobrar barras, Suspender Portais
Quando **usar a força bruta para destruir um objeto inanimado**, role+FOR. Com 10+ escolha 3. Com 7-9, escolha 2:

- Não demora muito
- Nada de valor é danificado
- Não provoca uma barulheira absurda
- Você pode consertar o objeto sem muito esforço

Fortificado
Ignore o rótulo desengonçada em qualquer armadura que você vestir.

Arma Favorita
Esta é sua arma. Existem muitas iguais a ela, mas esta é sua. Ela é sua melhor amiga. Ela é sua vida. Você a domina como domina a si próprio. Sua arma, sem você, é inútil. Sem sua arma, você é inútil. Empunhe-a e seja autêntico.

Escolha uma descrição básica, todas possuem peso 2:
- ❑ Espada
- ❑ Machado
- ❑ Lança
- ❑ Mangual
- ❑ Punhos

Escolha a distância que melhor se encaixe em sua arma:
- ❑ Mão
- ❑ Corpo a Corpo
- ❑ Alcance

Escolha duas melhorias:
- ❑ Ganchos e espinhos. +1 de dano, e +1 de peso.
- ❑ Afiada. +2 penetrante.
- ❑ Perfeitamente balanceada. Torna-se precisa.
- ❑ Fio serrilhado. +1 de dano.
- ❑ Brilha na presença de um tipo de criatura à sua escolha.
- ❑ Enorme. Torna-se grotesca e poderosa.
- ❑ Versátil. Escolha um alcance adicional.
- ❑ Alta qualidade. -1 de peso.

Escolha uma aparência:
- ❑ Antiga
- ❑ Imaculada
- ❑ Ornada
- ❑ Manchada de sangue
- ❑ Sinistra

Aparência

OLHOS: *Olhos Duros, Olhos Mortos, Olhos Ansiosos.*
CABELO: *Cabelo Bagunçado, Cabelo Raspado, Elmo Usado.*
PELE: *Pele Calosa, Pele Bronzeada, Pele Cicatrizada.*
CORPO: *Corpo em Forma, Corpo Flexível, Corpo Desgastado.*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR		**INT**	
Força:	**Fraco ❑ -1**	**Inteligência:**	**Atordoado ❑ -1**
DES		**SAB**	
Destreza:	**Trêmulo ❑ -1**	**Sabedoria:**	**Confuso ❑ -1**
CON		**CAR**	
Constituição:	**Doente ❑ -1**	**Carisma:**	**Marcado ❑ -1**

Pontos de Vida: **Atual:**
Pontos de vida = 10 + Constituição

Dano: 1d10 + **Armadura:**
Rótulos:

Raça

❑ Anão
Quando compartilhar uma bebida com alguém, você pode negociar com aquela pessoa usando CON no lugar de CAR.

❑ Elfo
Escolha uma arma – você trata armas daquele tipo como se sempre possuíssem o rótulo precisa.

❑ Halfling
Quando você desafiar o perigo e usar seu tamanho diminuto em sua vantagem, receba +1.

❑ Humano
Uma vez por batalha, você pode rolar novamente um rolamento de dano (seu ou de outra pessoa).

Vínculos

_____ me deve sua vida, quer admita isso ou não.

Eu jurei proteger _____.

Eu me preocupo com a capacidade de _____ de sobreviver dentro das masmorras.

_____ é muito mole, mas o tornarei resistente como eu.

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 12+FOR)

Você possui:

Arma Favorita: _____ (peso ____)

Rações de masmorra (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Escolha suas defesas:

❑ **Cota de malha** (armadura 1, vestida, peso 1)
e **Equipamento de Aventureiro** (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

❑ **Armadura de Escamas** (Armadura 2, vestida, desengonçada, peso 2).

Escolha dois:

❑ 2 **poções da cura** (peso 0)

❑ **Escudo** (armadura +1, peso 2)

❑ 22 **moedas**

❑ **Antitoxina** (peso 0), **Rações de masmorra** (5 usos, peso 1) ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
e **cataplasmas e ervas** (2 usos, lento, peso 1) ❑ ❑

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Implacável

Quando **causar dano**, cause +1d4 de dano.

❑ Relíquia de Família

Quando **consultar os espíritos que residem dentro de sua arma favorita**, role+CAR. Eles irão lhe revelar alguma coisa a respeito de sua situação atual, e podem lhe perguntar alguma coisa em retorno. Com 10+, o MJ vai lhe dar muitos detalhes. Com 7-9, ele lhe dará apenas uma vaga impressão.

❑ Arma Melhorada

Escolha uma melhoria extra para sua arma favorita.

❑ Visão Rubra

Quando **discernir a realidade durante um combate**, receba +1.

❑ Pele de Ferro

Você recebe +1 de armadura.

❑ Ferreiro

Quando **tiver acesso a uma forja**, você pode transferir os poderes mágicos de uma arma para sua arma favorita. Este processo destrói a arma mágica. Sua arma favorita adquire os poderes mágicos da arma destruída.

❑ Inquisidor

Quando **negociar usando ameaças de violência iminente como influência**, você pode usar FOR no lugar de CAR.

❑ Cheiro de Sangue

Após utilizar **matar e pilhar contra um inimigo**, seu próximo ataque contra ele recebe +1d4 de dano.

❑ Maestria com Armadura

Quando **deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido**, o dano causado é negado e você deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

❑ Amador em Multiclasse

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Para escolha do movimento, considere como se tivesse 1 nível a menos.

_____

_____

_____

_____

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Sede de Sangue

Substitui: Implacável

Quando **causar dano**, cause +1d8 de dano.

❑ Perfeição com Armadura

Substitui: Maestria com Armadura

Quando **deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido**, o dano causado é negado e você recebe +1 adiante contra o atacante, mas deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

❑ Gosto por Sangue

Substitui: Cheiro de Sangue

Após **utilizar matar e pilhar contra um inimigo**, seu próximo ataque contra ele recebe +1d8 de dano.

❑ Pele de Aço

Substitui: Pele de Ferro

Você recebe +2 de armadura.

❑ Foco no Armamento

Quando **verificar as armas de seus inimigos**, pergunte ao MJ qual é o dano que elas causam.

❑ Guerreiro Superior

Quando **matar e pilhar**, caso role 12+, cause seu dano, evite o contra-ataque, e impressione, desanime ou amedronte seu adversário.

❑ Através dos Olhos da Morte

Quando **entrar em batalha**, role+SAB. Com 10+, diga o nome de alguém que sobreviverá, e o nome de alguém que morrerá. Com 7-9, diga o nome de alguém que sobreviverá ou de alguém que morrerá. Diga apenas os nomes de PNJ, nunca de personagens jogadores. O MJ fará com que sua visão torne-se realidade, por mais improvável que seja. Com 6-, você enxerga sua própria morte e, consequentemente, recebe -1 durante toda a batalha.

❑ Mau Olhado

Requer: Visão Rubra

Quando **entrar em combate**, role+CAR. Com 10+, domínio 2. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio para fazer contato visual com um PNJ próximo. Ele ficará congelado ou hesitante, e impedido de agir até que você rompa o contato. Com 6-, seus inimigos imediatamente o identificam como sua maior ameaça.

❑ Iniciado em Multiclasse

Requer: Amador em multiclasse

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse 1 menor no momento da escolha.

_____

_____

_____

_____

O Imolador

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Humano: *Solomon, Timothy, Kalil, Omen, Yohn, Hiko, Agasha, Elizabeth, Harald, Fatia, Khalwa, Adur, Ignis, Yajna, Umlilo*
Salamandra: *Sulfurheart, Flamewalker, Emberlash, Cinderclaw, Charfiend, Bittertallow, Barrowblaze, Singescale, Candlewick, Coalfang*

Alinhamento

❑ Mal
Sacrificar uma vítima involuntária às chamas.

❑ Caótico
Propagar uma ideia perigosa.

❑ Neutro
Trocar um sacrifício, de bom grado, por um serviço prestado.

Movimentos Iniciais

Marca Ardente
Quando **você conjurar uma arma de pura chama**, role+CON. Com 10+ escolha dois dos seguintes rótulos, com 7-9 escolha um. Use INT ao invés de sua FOR ou DEX no que diz respeito a fazer ataques com esta arma. A arma sempre começa com os rótulos flamejante, toque, perigosa e 3 usos. Cada ataque com a arma consome um uso.

- Mão
- Arremesso, próximo
- +1 dano
- Remove o rótulo perigoso

Se você possuir o movimento Este Fogo Assassino, os rótulos abaixo também estarão disponíveis.
- Grotesco
- Poderoso
- Alcance
- Próximo
- Distante

Combater Fogo Contra Fogo
Quando **você receber dano, e ele for ímpar** (depois da armadura) as chamas dentro de você virão ao seu auxílio. Role 1d4 e escolha um:

- Adicione o resultado em usos à sua Marca Ardente (se estiver ativa)
- Use o resultado como adiante para conjurar Marca Ardente
- Reduza o dano pelo resultado rolado.

Estilo Zuko
Quando **dobrar o fogo ao seu desejo**, role+SAB. Com 10+, ele obedece seu comando, obtendo a forma e o movimento que você quiser enquanto durar o combustível para queimar. Com 7-9, o efeito tem vida curta, durando somente alguns momentos.

Me dá Combustível, Me dê Fogo
Quando **olhar intensamente nos olhos de uma pessoa**, você pode perguntar à seu jogador "O que alimenta as chamas de seu desejo?". Ele responderá a verdade, mesmo que o personagem não tenha o conhecimento ou tentasse manter em segredo.

Feito à Mão
Você pode usar as próprias mãos no lugar de ferramentas e fogo para forjar objetos de metal. Armas, armaduras e joias mundanas podem ser formadas a partir de sua matéria bruta. Você também pode desfazer esses objetos, mas se não tiver tempo e segurança para fazê-lo, pode ser que precise Desafiar o Perigo primeiro.

Aparência

OLHOS: *Olhos fumegantes, Olhos quentes, Olhos ardentes.*
PELE: *Queimaduras estranhas, Cicatrizes de ritual, Pele perfeita.*
ATITUDE: *Porte arrogante, Atitude Maníaca, Raiva mal disfarçada.*
VOZ: *Voz crepitante, Voz sussurrada, Rugido.*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR ○	**INT** ○
Força: Fraco ❑ -1	**Inteligência:** Atordoado ❑ -1
DES ○	**SAB** ○
Destreza: Trêmulo ❑ -1	**Sabedoria:** Confuso ❑ -1
CON ○	**CAR** ○
Constituição: Doente ❑ -1	**Carisma:** Marcado ❑ -1

Pontos de Vida: **Atual:**
Pontos de vida = 4 + Constituição

Dano: 1d8 + **Armadura:**
Rótulos:

Raça

❑ Humano
Quando montar acampamento próximo à uma grande fogueira, recupere todos os seus PVs.

❑ Salamandra
Calor e Fogo não-mágicos, não podem te ferir.

Vínculos

_____ já sentiu o calor infernal do fogo, agora ele entende minha força.
Ensinarei _____ o verdadeiro significado do sacrifício.
Eu moldei algo no fogo para _____ .

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 9+FOR)

Você carrega nenhuma arma e nem armadura, somente as chamas que queimam em você.
Você começa com um **Símbolo do seu sacrifício:** _____

Equipamento de aventureiro (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
1 **Poção da cura** (peso 0)

Escolha dois:

- ❑ **Rações de masmorra** (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
- ❑ *1* **Poção da cura** (peso 0)
- ❑ 10 **moedas**

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Lenda das Chamas

Quando **olhar fixamente para uma fonte de fogo, procurando por respostas**, role+SAB. O MJ lhe dirá algo novo e interessante sobre a atual situação. Com 10+, o MJ dará um bom detalhamento. Com 7-9 o MJ dará vagas impressões. Se você já sabe tudo o que há para saber, o MJ dirá.

❑ Este Fogo Assassino

Adicione os seguintes rótulos às opções da marca ardente: Grotesco, Poderoso, Alcance, Próximo, Distante.

❑ Tição

Quando **introduzir uma nova ideia à um PNJ**, role+CAR. Com 10+, ele acredita que a ideia é própria e a defenderá com fervor. Com 7-9, sua paixão desaparece um ou dois dias. Com 6-, responderá negativamente, indo contra a ideia.

❑ Mariposa Para a Chama

Quando **seduzir uma mente fraca com seu fogo interior**, role+SAB. Com 10+, a vontade dele é suprimida, ele o seguirá e fará seus desejos, enquanto nada o alarmar ou surpreender. Com 7-9, o efeito é forte o suficiente apenas para distrair ou confundir. Com 6-, ele fica agitado e perturbado, seu fogo ascende o desejo escondido do seduzido.

❑ Queimando Pontes

Quando **for tomar seu último suspiro**, não o faça. Você pode apagar um de seus vínculos. Isso é permanente e reduz o número máximo de vínculos que poderá ter. Você estará vivo com 1d6 PVs. Se não possuir mais nenhum vínculo, tome seu último suspiro normalmente.

❑ O Instigador

Quando **reforçar a coragem de outros**, role+CAR. Com 10+, eles perdem o medo e a incerteza, e se tornam bravos em um instante. Com 7-9, este efeito é fugaz, eles percebem sua superficialidade e recorrem à covardia depois de um momento ou dois. Com 6-, eles ficam intimidados ou aterrorizados com a sua presença.

❑ Queima Doentia

Quando **insultar um PNJ**, role+CAR. Com 10+, você não dá espaço para reação, ele carregará o insulto e o desprezado de todos aqueles que ouviram. Com 7-9, você passa dos limites, eles terão sua vingança, algum dia. Com 6-, você foi longe demais, ele explode aqui e agora.

❑ Ogdru Jahad

Receba o movimento Ritual do Mago. O MJ sempre dirá o que você precisa sacrificar para receber o efeito desejado.

Ritual

Quando **drenar energia de um local de poder para criar um efeito mágico**, diga ao MJ o que está tentando realizar. Efeitos advindos de rituais são sempre possíveis, mas o MJ lhe dirá o que você precisa sacrificar e dará de uma a quatro das condições abaixo:

- O ritual vai demorar dias/semanas/meses.
- Primeiro você tem que _____.
- Você precisará da ajuda de _____.
- O ritual vai requerer uma enorme quantia em dinheiro.
- O melhor que consegue fazer é uma versão inferior, pouco confiável e limitada.
- Você e seus aliados correrão o perigo de _____.
- Você precisará desencantar _____ para fazê-lo.

❑ Queime Duas Vezes Mais Forte e Brilhante

Quando **canaliza as chamas do destino**, você pode tratar uma falha como um 7-9 ou um 7-9 como 10+. Este pode ser uma rolagem sua ou de outro personagem. Conte ao MJ algo que tenha perdido; uma emoção, uma lembrança, ou uma parte inata de seu ser. Você não poderá usar esse movimento até que use Queime na Metade do Tempo.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Queime na Metade do Tempo

Você recebe este movimento quando adquire Queime Duas Vezes Mais Forte e Brilhante.

Quando **sacrificar uma vitória às chamas do destino**, trate qualquer 10+ como 6-.

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Do Coração do Inferno

Quando **invocar chamas, com qualquer um de seus movimentos**, você pode trocá-los pelas chamas negras do inferno. O fogo não queima com o calor e ignora a armadura, torrando a alma em si. As criaturas sem alma não podem ser feridas por esse tipo de chama.

❑ Aliança de Fogo Ardente

Quando **fundir sua alma com a de uma pessoa disposta**, role+CAR. Vocês ficam ligados, capazes de sentir um ao outro à qualquer distância, assim como compartilham seu estado emocional. Com 7-9, a conexão é instável e perigosa, quando receber uma debilidade seu parceiro também a receberá (e vice e versa). Com 6-, a marca é rejeitada e ambos perdem qualquer vínculo que tiverem um com o outro. Você poderá escrever novos vínculos no final da sessão como de costume. Essa fusão, uma vez executada, não poderá ser desfeita por meios mortais.

❑ Atiçar o Fogo

Requer: Tição

Você pode aplicar os efeitos do seu movimento Tição em um grupo de pessoas – uma dúzia ou mais - de uma vez só.

❑ Ver o Mundo Queimar

Quando **abrir um canal para os planos de chamas e evocar uma tempestade de fogo**, conte ao MJ o que está sacrificando e role+SAB. O Céu se abre e fogo cai como chuva sob uma área igual a de uma pequena vila. Tudo e todos na área recebem o dano apropriado. Com 10+ você pode extinguir a tempestade com pouco esforço. Com 7-9, o fogo sai do seu controle e se espalha por onde o vento carregar. Com 6-, algo cruel, inteligente e faminto chega junto com a tempestade.

O Ladrão

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Halfling: *Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug*
Humano: *Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley*

Alinhamento

❑ Caótico
Pular sobre o perigo sem um plano.

❑ Neutro
Evitar ser detectado ou se infiltre num local.

❑ Mal
Repassar o perigo ou a culpa para outra pessoa.

Movimentos Iniciais

Especialista em Armadilhas
Quando **parar um momento para avaliar uma área perigosa**, role+DES. Com 10+ domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio enquanto anda pela área para fazer as seguintes perguntas:

- Existe alguma armadilha aqui, e se existir, como ela é ativada?
- O que a armadilha faz quando é ativada?
- O que mais está escondido por aqui?

Truques do Ofício
Quando **arrombar fechaduras, bater carteiras ou desarmar armadilhas**, role+DES. Com 10+, você consegue, sem problemas. Com 7-9, você ainda consegue, mas o MJ lhe oferecerá duas opções entre suspeita, perigo ou preço.

Ataque Pelas Costas
Quando **atacar um oponente surpreso ou indefeso com uma arma de combate corpo a corpo**, você pode optar entre causar dano ou rolar+DES. Com 10+, escolha dois. Com 7-9 escolha um.

- Você não entra em combate corpo a corpo com o alvo.
- Você causa seu dano +1d6.
- Você cria uma situação vantajosa, +1 adiante para si ou para um aliado que consiga agir de acordo.
- Reduza a armadura do alvo em 1 até que ele consiga repará-la.

Moral Flexível
Quando **alguém tentar detectar seu alinhamento**, você pode lhes informar qualquer alinhamento que quiser.

Envenenador
Você se torna um mestre na manipulação e uso de determinado veneno. Escolha uma substância da lista abaixo: ela não será mais considerada perigosa quando você a utilizar. Comece o jogo com 3 doses dela de graça. Sempre que tiver tempo para reunir os materiais e um local adequado para fazer a mistura você pode fazer mais 3 doses do veneno escolhido de graça. Repare que alguns venenos são aplicados, o que significa que eles devem ser cuidadosamente administrados ao alvo ou a alguma coisa que ele coma ou beba. Venenos de toque só precisam encostar no alvo, e podem ser até mesmo aplicados na lâmina de uma arma.

❑ **Óleo de Tagit (aplicado)**: o alvo entra em um estado de sono leve.
❑ **Erva Sangrenta (toque)**: o alvo causa -1d4 de dano constante até ser curado.
❑ **Raiz Dourada (aplicado)**: o alvo trata a próxima criatura que enxergar como um aliado de confiança, até que se prove o contrário.
❑ **Lágrimas de Serpente (toque)**: qualquer pessoa que causar dano ao alvo rola duas vezes e utiliza o melhor resultado.

Aparência

OLHOS: *Olhos Matreiros, Olhos Criminosos*
CABELO: *Cabeça Encapuzado, Cabelo Bagunçado, Cabelo Aparado*
ROUPAS: *Roupas Escuras, Roupas Extravagantes, Roupas Comuns*
CORPO: *Corpo Flexível, Corpo Pontudo, Corpo Flácido*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR		**INT**	
Força:	**Fraco ❑ -1**	**Inteligência:**	**Atordoado ❑ -1**
DES		**SAB**	
Destreza:	**Trêmulo ❑ -1**	**Sabedoria:**	**Confuso ❑ -1**
CON		**CAR**	
Constituição:	**Doente ❑ -1**	**Carisma:**	**Marcado ❑ -1**

Pontos de Vida: **Atual:**
Pontos de vida = 6 + Constituição

Dano: 1d8 + **Armadura:**
Rótulos:

Raça

❑ Halfling
Quando atacar com uma arma de longo alcance, cause dano +2.

❑ Humano
Você é um profissional. Quando falar difícil ou discernir realidades com relação a atividades criminosas, receba +1.

Vínculos

Eu roubei algo de _____.
_____ estará comigo se algo der errado.
_____ conhece detalhes incriminadores a meu respeito.
_____ e eu estamos fazendo uma falcatrua.

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 9+FOR)

Você possui:

Rações de Masmorra (5 usos, peso 1), ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
Armadura de Couro (armadura 1, peso 1)
3 doses de seu veneno escolhido_____ ❑ ❑ ❑
10 moedas

Escolha seu armamento:

❑ **Adaga (**mão, peso 1) e **Espada curta** (corpo a corpo, peso 1**)**
❑ **Florete** (corpo a corpo, preciso, peso 1)

Escolha uma arma de longo alcance:

❑ **3 adagas de arremesso** (arremessável, próximo, peso 0)
❑ **Arco Desgastado** (próximo, peso 2) e **Fardo de flechas** (munição 3, peso 1) ❑ ❑ ❑

Escolha um:

❑ **Equipamento de aventureiro** (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
❑ **Poção de cura** (peso 0)

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Golpe Desonesto

Quando **usar uma arma precisa ou de mão**, seu ataque pelas costas causa +1d6 de dano.

❑ Riqueza e Bom Gosto

Quando **fizer uma cena, mostrando a todos sua posse mais valiosa**, escolha alguém presente. Essa pessoa fará qualquer coisa para obter o seu item ou um similar.

❑ Conexões

Quando **espalhar pelo submundo rumores a respeito de algo que queira ou precise**, role+CAR. Com 10+, alguém tem exatamente o que você precisa. Com 7-9, ou você terá que se contentar com algo similar, ou ficará de rabo preso – a escolha é sua.

❑ Produtor

Quando **estiver com tempo suficiente para juntar os componentes necessários e um local seguro para preparar**, você consegue criar 3 doses de qualquer veneno que já tenha usado anteriormente.

❑ Oprimido

Quando **estiver em menor número**, receba armadura +1.

❑ Atirar Primeiro

Você nunca é surpreendido. Quando **um inimigo surpreendê-lo**, você age primeiro.

❑ Mestre Dos Venenos

Assim que **usar um veneno pela primeira vez**, ele não será mais considerado perigoso para você.

❑ Envenenar

Você é capaz de aplicar até mesmo os venenos mais complexos com uma tachinha. Quando **aplicar em sua arma um veneno que não é perigoso para você**, ele é considerado de toque no lugar de aplicado.

❑ Cauteloso

Quando **usar especialista em armadilhas**, sempre receba domínio +1, mesmo com 6-.

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Lutador Desonesto

Substitui: Golpe Desonesto

Quando **usar uma arma precisa ou de mão**, seu ataque pelas costas causa +1d8 de dano e todos os seus outros ataques causam +1d4 de dano.

❑ Extremamente Cauteloso

Substitui: Cauteloso

Quando **usar especialista em armadilhas**, sempre receba domínio +1, mesmo com 6-. Com 12+, receba domínio 3 e da próxima vez que se aproximar de uma armadilha, o MJ deve imediatamente lhe dizer o que ela faz, o que a dispara, quem a armou ali e como você pode usá-la para seu próprio benefício.

❑ Alquimista

Substitui: Produtor

Quando **estiver com tempo suficiente para juntar os componentes necessários e um local seguro para preparar**, você consegue criar 3 doses de qualquer veneno que já tenha usado anteriormente. Você também pode descrever os efeitos de um veneno qualquer que queira criar. O MJ lhe dirá que é possível criá-lo, porém, com um ou mais das ressalvas abaixo:

- Ele só funcionará sob determinadas condições.
- O melhor que você conseguirá fazer é uma versão mais fraco.
- Seus efeitos demorarão a ocorrer.
- Ele terá efeitos colaterais óbvios.

Quando matar e pilhar, receba +2 adiante de armadura.

❑ Muito Oprimido

Substitui: Oprimido

Receba armadura +1. Quando **estiver em menor número**, receba armadura +2 no lugar.

❑ Evasão

Quando **desafiar o perigo**, com 12+ você irá transcendê-lo. Não apenas conseguirá realizar seu intento, mas o MJ também lhe oferecerá um resultado melhor, mais belo ou um momento de graça.

❑ Braço Forte, No Alvo

Você é capaz de arremessar qualquer arma branca, utilizando-a para disparar. Uma arma branca arremessada será perdida, logo, você não pode escolher reduzir sua munição com 7-9.

❑ Rota de Fuga

Quando **a situação sair do controle e você precisar fugir**, diga qual é sua rota de fuga e role+DES. Com 10+, você vai embora. Com 7-9, você pode ficar ou partir, mas caso opte por partir, isso irá lhe custar algo: você deixará algo para trás ou levará algo consigo, de acordo com o que o MJ lhe disser.

❑ Disfarce

Quando **tiver tempo e materiais suficientes**, você pode criar um disfarce capaz de enganar quaisquer observadores, fazendo-os acreditar que você seja outra criatura do mesmo tamanho e forma. Suas ações podem lhe entregar, mas sua aparência não.

❑ Assalto

Quando **parar para planejar o roubo de alguma coisa**, diga o que quer roubar e pergunte ao MJ as questões abaixo. Quando agir de acordo com as respostas, você e seus aliados recebem +1 adiante.

- Quem perceberá a ausência do item roubado?
- Qual é a sua defesa mais poderosa?
- Quem virá atrás dele?
- Quem mais o quer?

O Mago

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Elfo: *Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr,*
Humano: *Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri*

Alinhamento

❑ Bom
Usar magia para ajudar diretamente outra pessoa.

❑ Neutro
Descobrir informações a respeito de um enigma ou mistério mágico.

❑ Mal
Usar magia para causar medo e terror.

Movimentos Iniciais

Grimório
Você aprendeu diversos feitiços e os inscreveu em seu grimório. Comece o jogo com 3 feitiços de primeiro nível anotados em seu livro, assim como todos os truques. Sempre que ganhar um nível, adicione ao seu grimório um feitiço de nível igual ou inferior ao seu. O livro possui peso 1.

Preparar Feitiços
Quando pass**ar algum tempo contemplando silenciosamente seu grimório** (uma hora, aproximadamente) sem interrupções, você:

- Perde todos os feitiços que havia preparado anteriormente
- Prepara novos feitiços que estejam anotados em seu grimório à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível + 1
- Prepara todos os seus truques, que nunca contam para o limite acima.

Conjurar Feitiços
Quando **lançar um feitiço preparado**, role+INT. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e não é esquecido – logo, você poderá conjurá-lo novamente mais tarde. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um: Você atrai atenção indesejável ou se coloca em alguma situação complicada. O MJ descreverá como.

- Você atrai atenção indesejável ou se coloca em alguma situação complicada. O MJ descreverá como.
- Sua conjuração perturba a trama da realidade – receba -1 constante para conjurar feitiços até a próxima vez que você Preparar Feitiços.
- Você esquece o feitiço após conjurá-lo, e não conseguirá conjurá-lo de novo até a próxima vez que preparar feitiços.

Repare que manter ativos feitiços com efeitos contínuos pode lhe ocasionar uma penalidade na rolagem de conjurar feitiços.

Defesa Mágica
Você pode desfazer um feitiço contínuo imediatamente, e utilizar a energia envolvida em sua dissipação para defletir um ataque. O feitiço é encerrado e você subtrai o nível dele do dano recebido.

Ritual
Quando **drenar energia de um local de poder para criar um efeito mágico**, diga ao MJ o que está tentando realizar. Efeitos advindos de rituais são sempre possíveis, mas o MJ lhe dará de uma a quatro das condições abaixo:

- O ritual vai demorar dias/semanas/meses.
- Primeiro você tem que _____
- Você precisará da ajuda de _____
- O ritual vai requerer uma enorme quantia em dinheiro.
- O melhor que consegue fazer é uma versão inferior, pouco confiável e limitada.
- Você e seus aliados correrão o perigo de _____
- Você precisará desencantar _____ para fazê-lo.

Aparência

OLHOS: *Olhos Assombrosos, Olhos Afiados, Olhos Enlouquecidos*
CABELO: *Cabelo Estiloso, Cabelo Bagunçado, Chapéu Pontudo*
ROBES: *Robes Gastos, Robes Estilosos, Robes Estranhos*
CORPO: *Corpo Rechonchudo, Corpo Debilitado, Corpo Magro*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR ◯		**INT** ◯	
Força:	**Fraco ❑ -1**	**Inteligência:**	**Atordoado ❑ -1**
DES ◯		**SAB** ◯	
Destreza:	**Trêmulo ❑ -1**	**Sabedoria:**	**Confuso ❑ -1**
CON ◯		**CAR** ◯	
Constituição:	**Doente ❑ -1**	**Carisma:**	**Marcado ❑ -1**

Pontos de Vida: **Atual:**
Pontos de vida = 4 + Constituição

Dano: 1d4 + **Armadura:**
Rótulos:

Raça

❑ Elfo
A magia lhe é tão natural quanto o ato de respirar. Detectar Magia é considerada um truque para você.

❑ Humano
Escolha um feitiço de clérigo. Você pode conjurá-lo como se fosse um feitiço de mago.

_____
_____
_____
_____
_____

Vínculos

_____ terá um importante papel a desempenhar em eventos vindouros. Assim dizem minhas previsões!

_____ está escondendo de mim um importante segredo.

_____ é totalmente ignorante sobre o funcionamento deste mundo. Eu lhe ensinarei tudo o que puder.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 7+FOR)

Você possui:

Grimório (peso 1)

Rações de Masmorra (5 usos, peso 1), ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Escolha suas defesas:

❑ **Armadura de couro** (armadura 1, vestida, peso 1)

❑ **Bolsa de livros** (5 usos, peso 2) ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
e 3 **Poções da cura** (peso 0)

Escolha seu armamento:

❑ **Adaga** (mão, peso 1)

❑ **Cajado** (corpo a corpo, duas mãos, peso 1)

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Magia Potencializada

Quando **conjurar feitiços**, com 10+ você tem a opção de escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, pode escolher também um dos itens da lista abaixo:

- Os efeitos do feitiço são maximizados.
- Os alvos do feitiço são dobrados.

❑ Fonte de Conhecimento

Quando **falar difícil a respeito de alguma coisa que ninguém mais saiba**, receba +1.

❑ Sabe-Tudo

Quando **o personagem de outro jogador lhe pedir conselhos, você lhe disser qual considera ser a melhor solução e ele seguir seu conselho**, ele receberá +1 adiante e você marcará XP.

❑ Contramágica

Quando **tentar conter um feitiço arcano que iria lhe afetar**, comprometa um de seus feitiços preparados na defesa e role+INT. Com 10+, o feitiço é contido e não lhe afeta. Com 7-9, o feitiço é contido e você esquece o feitiço comprometido. Sua contramágica protege apenas você – caso o feitiço contido tenha outros alvos, eles serão afetados normalmente.

❑ Prodígio

Escolha um feitiço. Você o prepara como se fosse 1 nível menor.

❑ Lógica

Quando **utilizar seu poder de dedução para analisar os arredores**, você pode discernir realidades com INT no lugar de SAB.

❑ Proteção Arcana

Enquanto **estiver com pelo menos um feitiço de nível 1 ou superior preparado**, você recebe armadura +2.

❑ Estudar Rapidamente

Quando **observar os efeitos de um feitiço arcano**, pergunte ao MJ seu nome e quais são os seus efeitos. Você recebe +1 adiante quando agir de acordo com a resposta.

❑ Grimório Avançado

Adicione um feitiço novo de qualquer outra classe ao seu grimório.

❑ Encantador

Quando puder passar um tempo estudando um item mágico em um local seguro, pergunte ao MJ o que ele faz. Ele responderá honestamente.

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Mestre

Requer: Prodígio

Escolha um feitiço além daquele selecionado com prodígio. Você o prepara como se fosse 1 nível menor.

❑ Alma de Encantador

Requer: Encantador

Quando p**uder passar um tempo estudando um item mágico em um local seguro**, você pode aumentar o poder do objeto para que, da próxima vez que o utilizar, seus efeitos sejam amplificados. O MJ lhe dirá como.

❑ Contramágica Protetora

Requer: Contramágica

Quando **um aliado em sua linha de visão for afetado por um feitiço**, você pode contê-lo como se você fosse o alvo. Caso um feitiço afete vários aliados, você deve fazer uma contramágica para cada um separadamente.

❑ Ampliação Mágica

Quando **causar dano em uma criatura**, você pode aplicar a energia de um feitiço diretamente contra ela. Encerre um de seus feitiços contínuos e adicione seu nível ao dano causado.

❑ Corrente Etérea

Quando **passar um tempo com um alvo disposto ou incapacitado**, você pode forjar uma corrente etérea entre vocês. Você passa a perceber o que o alvo percebe e pode discernir realidades a respeito dele ou de seus arredores independentemente da distância que os separar. Uma pessoa que tenha se disposto a forjar esta corrente consegue se comunicar com você como se ambos estivessem na mesma sala.

❑ Magia Potencializada Superior

Substitui: Magia Potencializada

Quando **conjurar feitiços**, com 10+ você pode escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, pode escolher também um dos itens da lista abaixo. Com 12+, você pode escolher um dos itens da lista abaixo sem custo:

- Os efeitos do feitiço são dobrados.
- Os alvos do feitiço são dobrados.

❑ Lógica Extrema

Substitui: Lógica

Quando **utilizar puramente seu poder de dedução para analisar os arredores**, você pode discernir realidades com INT no lugar de SAB. Com 12+, você pode fazer ao MJ quaisquer três perguntas, sem ser limitado pela lista.

❑ Armadura Arcana

Substitui: Proteção Arcana

Enquanto **estiver com pelo menos um feitiço de nível 1 ou superior preparado**, você recebe armadura +4

❑ Autossuficiente

Quando **tiver tempo, materiais arcanos, e um lugar seguro**, você pode criar seu próprio local de poder. Descreva para o MJ que tipo de poder é esse e como irá vinculá-lo ao local. O MJ lhe informará um tipo de criatura que terá interesse em seus trabalhos.

❑ Fios Místicos de Marionete

Quando **utilizar feitiços para controlar as ações de outras pessoas**, elas não se lembrarão do que fizeram sob suas ordens, e não lhe desejarão nenhum mal.

Feitiços de Mago

Truques

Você prepara todos os seus truques sempre que preparar feitiços, sem precisar selecioná-los ou contá-los contra seu limite.

Luz

***T**ruque*

Uma luz divina se acende no item tocado por você, tão brilhante quando uma tocha. Ela não emite calor ou som e não precisa de combustível, mas funciona como uma tocha comum para todos os outros efeitos. Você possui total controle sobre a cor dessa luz. Ela continua ativa enquanto permanecer em sua presença.

Servo Invisível

Truque - Contínuo

Este feitiço conjura um construto invisível simples que não é capaz de fazer nada a não ser carregar itens. Ele possui Carga 3 e consegue carregar qualquer coisa que você entregar a ele, mas não é capaz de ir buscar objetos por conta própria. Qualquer coisa carregada por um servo invisível parece flutuar no ar alguns passos atrás do mago. Caso o servo receba dano ou saia de sua presença, ele se desfaz imediatamente. De outra forma, ele o serve até que o feitiço seja encerrado.

Prestidigitação

Truque

Você é capaz de fazer algumas peripécias com sua magia. Se tocar um item durante a conjuração deste truque, você poderá fazer alterações cosméticas a ele: limpá-lo, sujá-lo, resfriá-lo, aquecê-lo, mudar seu sabor ou sua cor. Se conjurar este feitiço sem tocar um item, poderá invocar pequenas ilusões, cujo tamanho não ultrapasse o seu. As imagens criadas por Prestidigitação são simples e obviamente ilusórias – elas não enganarão ninguém, mas poderão entreter as pessoas.

Feitiços de 1º Nível

❑ Contatar Espíritos

Nível 1 – Invocação

Diga o nome do espírito que deseja contatar (ou deixe isso a cargo do MJ). Você o atrai através dos planos, até que esteja próximo o suficiente para conversarem. Ele é obrigado a responder a uma questão que você perguntar da melhor forma possível.

❑ Detectar Magia

Nível 1 - Adivinhação

Um dos seus sentidos torna-se momentaneamente sintonizado com a magia. O MJ lhe dirá o que é mágico ao seu redor.

❑ Mísseis Mágicos

Nível 1 – Evocação

Projéteis de pura magia são disparados das pontas de seus dedos. Cause 2d4 de dano a um alvo.

❑ Encantar Pessoa

Nível 1 – Encantamento – Contínuo

Quando conjurar esta magia, escolha um alinhamento: Bom, Mal, Ordeiro ou Caótico. Um de seus sentidos se torna momentaneamente capaz de detectar aquele alinhamento. O MJ lhe indicará quem ou o que pertence ao alinhamento escolhido.

❑ Invisibilidade

Nível 1 – Ilusão - Contínuo

Toque um aliado: ninguém será mais capaz de vê-lo, pois ele fica invisível! Este feitiço permanece ativo até que seu alvo ataque ou que você o desfaça. Enquanto este feitiço continuar ativo, você não poderá conjurar um novo feitiço.

❑ Alarme

Nível 1

Ande ao redor de uma área circular. Até que você prepare feitiços novamente, este feitiço irá alertá-lo caso uma criatura entre no círculo. Mesmo que esteja dormindo, o feitiço lhe despertará de seu sono.

❑ Telepatia

Nível 1 - Adivinhação - Contínuo

Você forma um elo telepático com uma única pessoa que tocar, permitindo que conversem através de seus pensamentos. Só é possível formar um elo telepático por vez.

Feitiços de 3º Nível

❑ Desfazer Magia

Nível 3

Escolha um feitiço ou efeito mágico em sua presença: ele será destroçado por este feitiço. Magias menores são encerradas, enquanto efeitos poderosos são apenas reduzidos ou anulados enquanto o mago permanecer por perto.

❑ Visões Através do Tempo

Nível 3 – Adivinhação

Conjure este feitiço ao observar uma superfície reflexiva para enxergar as profundezas do tempo. O MJ lhe revelará os detalhes de um portento terrível – um evento sinistro que ocorrerá se você não intervir. Ele também proverá informações úteis a respeito de maneiras através das quais você poderá interferir nos resultados do portento terrível. Raras serão as previsões que resultarão em "e você viverá feliz para sempre". Desculpe.

❑ Bola de Fogo

Nível 3 – Evocação

Você evoca uma poderosa esfera de chamas que envolve seu alvo e todas as pessoas próximas a ele, causando 2d6 pontos de dano que ignoram armadura.

❑ Imitação

Nível 3 – Contínuo

Você assume a forma de alguém que tocar durante a conjuração deste feitiço. Suas características físicas serão perfeitamente copiadas, mas seu comportamento não. A mudança persiste até que você sofra dano ou opte por retornar à sua forma original. Enquanto este feitiço permanecer ativo, perca acesso a todos os seus movimentos de mago

❑ Imagem Espelhada

Nível 3 – Ilusão

Você cria uma imagem ilusória de si próprio. Quando sofrer um ataque, role 1d6. Em um resultado 4, 5 ou 6 o ataque acerta a ilusão, e quando isso ocorrer, a imagem se dissipa e este feitiço se encerra.

❑ Sono

Nível 3 – Encantamento

1d4 inimigos em seu campo de visão, à escolha do MJ, caem no sono. Apenas criaturas capazes de dormir são afetadas. Elas podem acordar normalmente: com barulhos altos, sacudidas ou sofrendo dor.

Feitiços de Mago

Feitiços de 5º Nível

❑ Invocar Monstro

Nível 5 – Invocação – Contínuo

Um monstro surge e passa a auxiliá-lo da melhor forma possível. Trate-o como se fosse seu próprio personagem, mas com acesso apenas aos movimentos básicos. A criatura possui um modificador de +1 em todas as habilidades, 1 PV e utiliza o seu dado de dano. O monstro também receberá 1d6 características da lista abaixo.

- O monstro possui +2 no lugar de +1 em uma habilidade.
- O monstro não é descuidado.
- O monstro causa 1d8 de dano.
- A ligação do monstro com este plano é forte. +2 PV para cada nível do mago que o conjurou.
- O monstro possui alguma adaptação útil.

O MJ lhe dirá o que é a criatura, baseando-se em suas escolhas. A criatura permanece neste plano até ser morta ou até que você a libere. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 em conjurar feitiços.

Monstro **Dano:** **PV:**

FOR: **DEX:** **CON:**

INT: **SAB:** **CAR:**

❑ Não é descuidado.

❑ Adaptação útil:

❑ Metamorfose

Nível 5 – Encantamento

Seu toque pode remodelar totalmente uma criatura, que permanecerá na forma que você criou até que você conjure um novo feitiço. Descreva ao MJ a nova forma que você dará ao alvo, incluindo mudanças em habilidades, adaptações significativas, ou fraquezas. O MJ também lhe dirá uma das coisas abaixo:

- A forma será instável e temporária
- A mente da criatura também será alterada.
- A forma possui alguma vantagem ou fraqueza não considerada

❑ Jaula

Nível 5 – Evocação – Contínuo

O alvo é preso em uma jaula de força mágica. Nada pode entrar ou sair, e ela permanece ativa até que você a desfaça ou conjure um novo feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, a criatura aprisionada pode ouvir seus pensamentos e você deve permanecer na presença da jaula.

❑ Contatar Outros Planos

Nível 5 – Adivinhação

Você encaminha um chamado para outro plano. Especifique o que gostaria de contatar através de localização, tipo de criatura, nome ou título. Isso abre um canal de comunicação de mão dupla entre o conjurador e a entidade contatada, que pode ser encerrado a qualquer momento por qualquer de seus participantes.

Feitiços de 7º Nível

❑ Dominação

Nível 7 – Encantamento – Contínuo

Com um toque, você força sua mente sobre a de outra pessoa. Receba 1d4 de domínio. Gaste 1 domínio para fazer seu alvo executar uma das ações abaixo:

- Falar algumas palavras de sua escolha.
- Lhe entregar algo que esteja em poder dele.
- Fazer um ataque contra um alvo de sua escolha.
- Responder uma pergunta honestamente.

Se ficar sem domínio, o feitiço é encerrado. Se o alvo sofrer dano, você perde 1 de domínio. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você não pode conjurar feitiços.

❑ Enxergar a Verdade

Nível 7 – Adivinhação – Contínuo

Você consegue enxergar todas as coisas como elas realmente são. O efeito persiste até que você diga uma mentira ou desfaça o feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

❑ Caminhar nas Sombras

Nível 7 – Ilusão

As sombras afetadas por este feitiço são transformadas em portais que podem ser utilizados por você e por seus aliados. Cite um local, descrevendo-o com uma quantidade de palavras igual ou menor que seu nível. Atravessar o portal irá levar a pessoa àquele local. O portal só pode ser utilizado uma vez por cada aliado.

❑ Nuvem Mortal

Nível 7 – Invocação – Contínuo

Uma nuvem se arrasta até este mundo, vinda de além dos Portões Negros da Morte, preenchendo a área onde o mago se encontra. Sempre que uma criatura na área for ferida, ela sofre, separadamente, 1d6 de dano extra que ignora armadura. Este feitiço persiste enquanto você puder enxergar a área afetada, ou até que o desfaça.

❑ Contingência

Nível 7 – Evocação

Escolha um feitiço de nível 5 ou menor que você conheça. Descreva uma condição de disparo utilizando uma quantidade de palavras igual ou menor que seu nível. O feitiço escolhido ficará suspenso até que você resolva fazê-lo funcionar, ou quando a condição imposta for cumprida, o que ocorrer primeiro. Não é necessário rolar – os efeitos simplesmente acontecem. Só é possível manter um feitiço em contingência por vez – se conjurar Contingência novamente, ela substitui a conjuração anterior.

Feitiço de 9º Nível

❑ Antipatia

Nível 9 – Encantamento – Contínuo

Escolha um alvo e descreva um tipo de criatura ou alinhamento. Criaturas do tipo ou alinhamento especificados não podem entrar na linha de visão do alvo. Caso elas se vejam nessa situação, fugirão imediatamente. O efeito permanece até que você saia da presença do alvo, ou desfaça o feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

❑ Invocação Perfeita

Nível 9 – Invocação

Você teleporta uma criatura para sua presença. Diga o nome de uma criatura específica ou uma curta descrição de um tipo de criatura. A criatura nomeada, ou uma criatura do tipo descrito, surge diante de você.

❑ Joia da Alma

Nível 9

Você aprisiona a alma de uma criatura moribunda em uma gema. A criatura aprisionada permanece ciente de seu aprisionamento, mas ainda assim pode ser manipulada através de magias, negociação e outros efeitos. Todos os movimentos realizados contra a criatura aprisionada recebem +1. A alma pode ser libertada a qualquer momento, mas nunca mais poderá ser recapturada.

❑ Abrigo

Nível 9 – Evocação – Contínuo

Você cria uma estrutura feita inteiramente de magia pura. Ela pode ser tão grande quanto um castelo, ou tão pequena quanto uma cabana, e é totalmente invulnerável a ataques que não sejam mágicos. A estrutura permanece até que você a abandone, ou encerre o feitiço.

❑ Alerta

Nível 9 – adivinhação

Descreva um evento. O MJ lhe dirá quando ele ocorrer, independentemente de onde você se encontrar ou qual a sua distância até ele. Se quiser, poderá observar o local do evento como se estivesse lá. Você só pode manter um Alerta ativo de cada vez.

O Paladino

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Humano: *Taddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius.*

Alinhamento

❑ Ordeiro
Negar misericórdia a um criminoso ou infiel.

❑ Bom
Colocar-se em perigo para proteger alguém mais fraco.

❑

_____

_____

Movimentos Iniciais

Impor as Mãos
Quando **tocar alguém, pele com pele, e rezar por seu bem estar**, role+CAR. Com 10+ você cura 1d8 de dano ou remove uma doença. Com 7-9, a cura acontece, mas o dano ou doença é transferido para você.

Fortificado
Ignore o rótulo "desajeitada" em qualquer armadura que você usar.

Eu Sou a Lei
Quando **der uma ordem a um PNJ baseado em sua autoridade divina**, role+CAR. Com 7-9, ele escolhe uma das opções abaixo:

- Faz o que foi mandado
- Recua cuidadosamente, depois foge
- Ataca você

Com 10+, você também recebe +1 adiante contra o PNJ. Com 6-, o alvo faz o que bem entender, e você recebe -1 adiante contra ele.

Busca
Quando você **se dedicar a uma missão através da oração e da purificação espiritual**, diga o que pretende fazer:

❑ Destruir _____, um terrível mal que se abate sobre a terra
❑ Defender _____ dos males que lhe afligem
❑ Descobrir a verdade a respeito de _____

Depois escolha duas dádivas:

❑ Um senso de direção infalível que me aponta para _____
❑ Invulnerabilidade contra _____ (por exemplo, armas afiadas, fogo, encantamentos, etc.)
❑ Uma marca de autoridade divina
❑ Sentidos que atravessem qualquer mentira
❑ Uma voz que transcenda a linguagem
❑ Ver-se livre da fome, sede e sono

O MJ lhe dirá qual voto ou quais votos deverão ser mantidos para que essas dádivas lhe sejam concedidas:

❑ **Honra** (proibido: truques e táticas covardes)
❑ **Temperança** (proibido: comilança, bebedeira e os prazeres da carne)
❑ **Piedade** (requer: realizar seus rituais sagrados diariamente)
❑ **Valor** (proibido: permitir que uma criatura maligna viva)
❑ **Verdade** (proibido: mentiras)
❑ **Hospitalidade** (requer: dar conforto àqueles que necessitem, não importa quem sejam)

Aparência

OLHOS: *Olhos Bondosos, Olhos Impetuosos, Olhos Brilhantes.*
CABELO: *Elmo, Cabelo Estiloso, Careca.*
CORPO: *Corpo em Forma, Corpo Massivo, Corpo Esguio.*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR ( )	**INT** ( )
Força: Fraco ❑ -1	**Inteligência:** Atordoado ❑ -1
DES ( )	**SAB** ( )
Destreza: Trêmulo ❑ -1	**Sabedoria:** Confuso ❑ -1
CON ( )	**CAR** ( )
Constituição: Doente ❑ -1	**Carisma:** Marcado ❑ -1

Pontos de Vida: **Atual:**
Pontos de vida = 10 + Constituição

Dano: 1d10 + **Armadura:**
Rótulos:

Raça

❑ Humano
Quando **fizer uma oração, pedindo à sua divindade que o guie, mesmo por um momento, e perguntar "O que é maligno aqui?"**, o MJ lhe responderá honestamente.

Vínculos

O comportamento inadequado de _____ coloca em risco sua própria alma!
_____ já batalhou ao meu lado e tem minha total confiança.
Eu respeito as crenças de _____, mas espero que ele(a) enxergue a verdade um dia.
_____ é uma alma corajosa, uma pessoa com a qual tenho muito a aprender.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 12+FOR)

Você possui:

Rações de Masmorra (5 usos, peso 1), ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
Armadura de Escamas (armadura 2, vestida, desengonçada, peso 3),
Objeto de sua fé (peso 0), descreva-o: _____

Escolha uma arma:

❑ **Alabarda** (alcance, dano +1, duas mãos, peso 2),
❑ **Espada Longa** (corpo a corpo, dano +1, peso 1) e **Escudo** (armadura +1, peso 2)

Escolha um:

❑ **Equipamento de Aventureiro** (5 usos, peso 1) ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
❑ **Poção de Cura** (peso 0) e **Rações de Masmorra** (5 usos, peso 1) ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Proteção Sangrenta

Sempre que **receber dano**, você pode cerrar os dentes e aceitar o golpe. Se o fizer, você não recebe dano, mas adquire uma debilidade de sua escolha. Caso já possua todas as seis debilidades, você não poderá usar esse movimento.

❑ Punição

Enquanto **estiver em uma Busca**, você causará +1d4 de dano.

❑ Defensor Convicto

Quando **defender**, você sempre recebe +1 domínio, mesmo com 6-.

❑ Exterminatus

Quando **pronunciar em voz alta sua promessa de derrotar um inimigo**, você causará +2d4 de dano contra ele e -4 contra todos os outros. Este efeito persiste até que o inimigo declarado seja derrotado. Caso não seja capaz de vencê-lo ou desista da luta, você pode admitir o fracasso, mas este efeito não se encerrará até que você consiga se redimir.

❑ Voz de Autoridade

Você recebe +1 para **comandar servos**.

❑ Preparar Ataque

Quando **Matar e Pilhar**, escolha um aliado. O próximo ataque que ele realizar contra seu alvo causará +1d4 de dano.

❑ Proteção Sagrada

Você recebe armadura +1 enquanto **estiver em uma Busca**.

❑ Hospitalário

Quando **curar um aliado**, cure +1d8 de dano.

❑ Favor Divino

Dedique-se a uma divindade (crie uma nova, ou escolha uma que já foi estabelecida anteriormente). Você recebe os movimentos de clérigo Comungar e Conjurar Feitiços. Assim que escolher este movimento, seu personagem será considerado um clérigo de nível 1 para a utilização de feitiços. A partir desse momento, sempre que ganhar um novo nível, aumente seu nível efetivo de clérigo em 1.

Divindade: _____ **Nível de Clérigo:** _____

Comungar

Quando **passar algum tempo ininterrupto em silenciosa comunhão com sua divindade (uma hora, aproximadamente)**, você:

- Perde todos os feitiços que lhe foram concedidos.
- Recebe novos feitiços à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível+1. O nível de nenhum deles pode superar o seu.
- Prepare todas as suas orações – elas não contam para o limite acima.

Conjurar Feitiços

Quando **conjurar um feitiço conferido a você por sua divindade**, role+SAB. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e sua divindade não o revoga, logo, você poderá conjurá-lo novamente. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um:

- Você atrai atenção indesejada ou se coloca em evidência (o MJ descreverá como);
- Sua conjuração lhe distancia de sua divindade – receba -1 constante em conjurar feitiços até a próxima vez que comungar novamente;
- Após conjurar o feitiço, ele é revogado por sua divindade. Você não pode conjurá-lo novamente até comungar e recebê-lo novamente.

❑ Investir!

Quando **liderar a investida rumo ao combate**, aqueles que o seguirem recebem +1 avanço.

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Defensor Intransponível

Substitui: Defensor Convicto

Quando **Defender**, você sempre recebe +1 domínio, mesmo com 6-. Se rolar 12+, no lugar de obter domínio, coloque-se no caminho da criatura atacante mais próxima. Você receberá uma vantagem clara contra ela, que será descrita pelo MJ.

❑ Autoridade Divina

Substitui: Voz de Autoridade

Você recebe +1 para **comandar servos**. Com 12+, o subordinado transcende seu momento de medo e dúvida e faz o que você manda com elevada efetividade e eficiência.

❑ Sempre em Frente

Substitui: Investida!

Quando **liderar a investida rumo ao combate**, aqueles que o seguirem recebem +1 adiante e armadura +2 adiante.

❑ Proteção Divina

Substitui: Proteção Sagrada

Você recebe armadura +2 enquanto **estiver em uma Busca**.

❑ Hospitalário Perfeito

Substitui: Hospitalário

Quando **curar um aliado**, cure +2d8 de dano.

❑ Ataque em Sequência

Substitui: Preparar Ataque

Quando **Matar e Pilhar**, escolha um aliado. Além de causar +1d4 de dano no seu próximo ataque contra o mesmo alvo, seu aliado receberá +1 adiante contra ele.

❑ Punição Divina

Substitui: Punição

Enquanto **estiver em uma Busca**, você causa +1d8 de dano.

❑ Prova de Fé

Requer: Favor Divino

Quando **observar a conjuração de um feitiço divino**, você pode perguntar ao MJ qual divindade o concedeu, e quais são seus efeitos. Receba +1 adiante se agir de acordo com as respostas.

❑ Indômito

Quando você **sofrer uma debilidade** (mesmo que através de Proteção Sangrenta), receba +1 adiante contra o que quer que a tenha causado.

❑ Cavaleiro Perfeito

Quando **iniciar uma Busca**, escolha três dádivas no lugar de duas.

O Ranger

Nível:

XP: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Próximo nível= 7 +nível atual)

Nome: _____

Elfo: *Trondir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe*
Humano: *Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana*

Alinhamento

❑ Caótico
Libertar alguém de amarras literais ou metafóricas.

❑ Bom
Colocar-se em perigo para combater uma ameaça sobrenatural.

❑ Neutro
Ajudar um animal ou espírito selvagem.

Movimentos Iniciais

Caçar e Rastrear
Quando **seguir uma trilha de pistas deixadas por criaturas que tenham passado por ali**, role+SAB. Com 7-9, você consegue seguir o rastro até que haja uma mudança significativa em sua direção ou modo de viagem. Com 10+, você também pode escolher um dos itens abaixo:

- Obtenha alguma informação a respeito de sua presa, dada pelo MJ
- Determine o que causou a interrupção de seus rastros

Tiro ao Alvo
Quando **atacar um inimigo surpreso ou indefeso à distância**, você pode optar por causar seu dano, ou indique seu alvo e role+DES:
Com 7-9 aplique o efeito do alvo escolhido. Com 10+, também aplique seu dano.

- **Cabeça:** o alvo não consegue fazer nada a não ser ficar parado babando por alguns momentos
- **Braços:** O alvo deixa cair qualquer coisa que esteja segurando
- **Pernas:** O alvo fica mancando e passa a se mover mais lentamente

Companheiro Animal
Você possui uma conexão sobrenatural com um animal leal. Vocês não conseguem exatamente conversar, mas a criatura sempre age de acordo com a sua vontade. Dê um nome a seu companheiro animal: _____
e escolha uma espécie:

❑ Lobo ❑ Puma ❑ Urso ❑ Águia ❑ Cachorro ❑ Falcão
❑ Gato ❑ Coruja ❑ Pombo ❑ Rato ❑ Mula

Escolha uma base:

❑ Ferocidade +2 Astúcia +1 Instinto +1 Armadura 1
❑ Ferocidade +2 Astúcia +2 Instinto +1 Armadura 0
❑ Ferocidade +1 Astúcia +2 Instinto +1 Armadura 1
❑ Ferocidade +3 Astúcia +1 Instinto +2 Armadura 1

Escolha uma quantidade de forças igual à ferocidade:

❑ Adaptável ❑ Intimidador ❑ Ágil ❑ Sentidos Aguçados
❑ Enorme ❑ Camuflagem ❑ Feroz ❑ Incansável
❑ Calmo ❑ Corpulento ❑ Furtivo ❑ Reflexos Rápidos

Seu animal é treinado para enfrentar criaturas humanoides. Escolha uma quantidade adicional de treinamentos igual à astúcia:

❑ Viajar ❑ Proteger ❑ Buscar ❑ Performance
❑ Caçar ❑ Trabalhar ❑ Batedor ❑ Lutar com Monstros

Escolha uma quantidade de fraquezas igual ao instinto:

❑ Lento ❑ Selvagem ❑ Assustador ❑ Teimoso
❑ Coxo ❑ Esquecido ❑ Submisso ❑ Fujão

Comandar
Quando **trabalhar com seu companheiro animal em alguma coisa para a qual ele é treinado...**

- ...e **atacarem o mesmo alvo**, some a ferocidade dele ao seu dano.
- ...e **Caçarem e Rastrearem**, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- ...e você **sofrer dano**, some a armadura dele à sua armadura.
- ...e você **Discernir Realidades**, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- ...e você **Negociar**, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- ...e **alguma pessoa Interferir com vocês**, some o instinto dele ao rolamento da pessoa.

Aparência

OLHOS: *Olhos Selvagens, Olhos Afiados, Olhos Animalescos.*
CABELO: *Cabeça Encapuzada, Cabelo Bagunçado, Careca.*
ROUPAS: *Capa, Camuflagem, Roupas de Viagem.*
CORPO: *Corpo Flexível, Corpo Selvagem, Corpo Sarado.*

Atribua os seguintes valores : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FOR ○		**INT** ○	
Força:	**Fraco ❑ -1**	**Inteligência:**	**Atordoado ❑ -1**
DES ○		**SAB** ○	
Destreza:	**Trêmulo ❑ -1**	**Sabedoria:**	**Confuso ❑ -1**
CON ○		**CAR** ○	
Constituição:	**Doente ❑ -1**	**Carisma:**	**Marcado ❑ -1**

Pontos de Vida: **Atual:**
Pontos de vida = 8 + Constituição

Dano: 1d8 + **Armadura:**
Rótulos:

Raça

❑ Elfo
Quando **empreender uma jornada perigosa através de terras ermas**, independente de qual seja seu papel, você sempre conseguirá um acerto como se tivesse rolado nos dados.

❑ Humano
Quando **preparar acampamento dentro de uma masmorra ou cidade**, você não precisa consumir uma ração.

Vínculos

Eu já havia guiado _____ anteriormente, e ele (a) ainda me deve por isso.

_____ conhece os caminhos da cidade melhor que eu; seguirei sua liderança para não entrar em problemas novamente.

_____ tem um histórico de abusar da terra – devo ficar vigilante para que não o façam novamente.

Ensinarei _____ a sobreviver na natureza.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Equipamento

Moedas: _____ Peso: _____/_____

(Sua carga é igual a 12+FOR)

Você possui:

- **Rações de Masmorra** (5 usos, peso 1), ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
- **Equipamento de Aventureiro** (5 usos, peso 1); ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
- **Armadura de Couro** (armadura 1, vestida, peso 1)
- **Arco de Caçador** (próximo, distante, peso1)
- **Fardo de Flechas** (munição 3, peso 1) ❑ ❑ ❑

Escolha seu armamento reserva:

- ❑ **Espada Curta** (corpo a corpo, peso 1)
- ❑ **Lança** (alcance, arremesso, próximo peso 1).

Escolha um:

- ❑ **Rações de Masmorra** (5 usos, peso 1), ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
- ❑ **Fardo de Flechas** (munição 3, peso 1) ❑ ❑ ❑

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ _____ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

❑ Meio-Elfo

Você poderá adquirir este movimento apenas em seu primeiro avanço de nível.

Em algum momento sua linhagem se tornou mestiça, e as características da outra raça começaram a ficar mais evidentes. Ganhe o movimento inicial de elfo se escolheu ser humano durante a criação do personagem ou vice-versa.

❑ Empatia Selvagem

Você é capaz de falar com os animais e de compreendê-los.

❑ Golpe da Víbora

Quando **atacar um inimigo com duas armas ao mesmo tempo**, adicione 1d4 ao dano causado devido à sua arma extra.

❑ Camuflagem

Enquanto **permanecer imóvel em lugares naturais**, seus inimigos serão incapazes de localizá-lo até que você se movimente de alguma forma.

❑ Melhor Amigo do Homem

Quando **permitir que seu companheiro animal receba um ataque que era direcionado a você**, o dano é negado e a Ferocidade dele é alterada para 0. Se a Ferocidade atual do animal for 0, esta habilidade não pode ser usada. Após algumas horas de descanso, a Ferocidade de seu companheiro animal volta ao normal.

❑ Apagar o Sol

Quando **Disparar**, você pode gastar munição extra antes de rolar os dados. Para cada ponto de munição gasto desta forma, escolha um alvo adicional. Role apenas uma vez e aplique o dano a todos os alvos.

❑ Bem Treinado

Escolha mais um treinamento para seu companheiro animal.

❑ Local Seguro

Quando você **preparar os turnos de guarda que ocorrerão durante a noite**, todos recebem +1 para montar guarda.

❑ Presa Conhecida

Quando **falar difícil sobre um monstro**, use SAB no lugar de INT.

❑ Sigam-me

Quando **empreender uma jornada perigosa**, você pode realizar dois papéis. Faça uma rolagem separada para cada um deles.

❑ Deuses em Meio à Desolação

Dedique-se a uma divindade (crie uma ou escolha uma que já foi estabelecida anteriormente) você recebe os movimentos de clérigo Comungar e Conjurar Feitiços. Assim que escolher este movimento, seu personagem será considerado um clérigo de nível 1 para a utilização de feitiços. A partir desse momento, sempre que ganhar um novo nível, aumente seu nível efetivo de clérigo em 1.

Divindade: _____ **Nível de Clérigo:** _____

Comungar

Quando **passar algum tempo ininterrupto em silenciosa comunhão com sua divindade (uma hora, aproximadamente)**, você:

- Perde todos os feitiços que lhe foram concedidos.
- Recebe novos feitiços à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível+1. O nível de nenhum deles pode superar o seu.
- Prepare todas as suas orações – elas não contam para o limite acima.

Conjurar Feitiços

Quando **conjurar um feitiço conferido a você por sua divindade**, role+SAB. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e sua divindade não o revoga, logo, você poderá conjurá-lo novamente. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um:

- Você atrai atenção indesejada ou se coloca em evidência (o MJ descreverá como);
- Sua conjuração lhe distancia de sua divindade – receba -1 constante em conjurar feitiços até a próxima vez que comungar novamente;
- Após conjurar o feitiço, ele é revogado por sua divindade. Você não pode conjurá-lo novamente até comungar e recebê-lo novamente.

Movimentos Avançados (Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:)

❑ Discurso Selvagem

Substitui: Empatia Selvagem

Você é capaz de falar com quaisquer criaturas que não sejam mágicas ou extraplanares, e compreendê-las.

❑ Presa do Caçador

Substitui: Presa Conhecida

Quando **falar difícil a respeito de um monstro**, use SAB no lugar de INT. Com 12+, além dos efeitos normais, você pode fazer ao MJ uma pergunta qualquer sobre o assunto.

❑ Mordida da Víbora

Substitui: Golpe da Víbora

Quando **atacar um inimigo com duas armas ao mesmo tempo**, adicione 1d8 ao dano causado devido à sua arma extra.

❑ Barriga do Smaug

Quando **descobrir o ponto fraco do seu alvo**, suas flechas ganham penetrante 2.

❑ Aliado Sobrenatural

Seu companheiro animal é um monstro, e não um animal. Descreva-o. Dê a ele Ferocidade +2 e Instinto +1, e escolha um treinamento adicional.

❑ Local Ainda Mais Seguro

Substitui: Local Seguro

Quando você **preparar os turnos de guarda que ocorrerão durante a noite**, todos recebem +1 para montar guarda. Após passar a noite em um acampamento no qual você prepare os turnos de guarda todos recebem +1 adiante.

❑ Andarilho

Substitui: Sigam-me

Quando **empreender uma jornada perigosa**, você pode realizar dois papéis. Faça duas rolagens e utilize o melhor resultado para ambos os papéis.

❑ Observador

Quando **Caçar e Rastrear**, caso obtenha um acerto, você também poderá fazer ao MJ uma das perguntas presentes na lista de Discernir Realidades a respeito da criatura perseguida.

❑ Truque Especial

Escolha um movimento de outra classe. Enquanto estiver trabalhando com seu companheiro animal, você terá acesso àquele movimento.

_____

_____