FINAL FANTASY
RPG

FINAL FANTASY RPG 3.5

POR FERNANDA PARKER

02 DE JANEIRO DE 2012

NOTAS DA AUTORA

Conforme o tempo escorre por entre nossos dedos, nos damos conta de como levamos nossas vidas, do que construímos com bases sólidas e das coisas que desmoronarão na primeira chuva.

Por sorte, uma das minhas conquistas mais sólidas, e da qual me orgulho imensamente, é esta obra. Mas não apenas esta nova versão, mas sim toda a jornada que percorri até finalmente conseguir esta edição final, completa e que me satisfez.

Para quem não acompanhou essa história, há anos atrás consegui autorização do pessoal da Returners para ser a representante do **FFRPG** aqui no Brasil. Assim, saiu o meu **Final Fantasy RPG 2.0** em Português. Livro que me serviu como apoio para começar a subir nos degraus de novas conquistas e realizações.

Foi então que uma tempestade de imprevistos se abateu sobre meu céu, me fazendo recomeçar o trabalho duas vezes antes de finalmente liberar a terceira edição do material, em Dezembro de 2009 nasce o **Final Fantasy RPG 3.0**.

Eu havia provado então uma satisfação ainda maior com esta nova versão. Porém eu ainda não estava satisfeita, queria mais. Mas enquanto isso, dediquei-me aos suplementos de armas, Jobs, raças e regras adicionais enquanto eu estudava em busca de aprimoramento pessoal para que pudesse finalmente aperfeiçoar meu material.

Foi então que comecei a perceber a extensão da fidelidade dos fãs, compartilhando o meu blog e site em suas páginas. Ainda me recordo com felicidade quando comecei receber uma chuva de e-mails me alertando sobre um indivíduo que estava tentando se beneficiar de meu trabalho, alegando que o material que ele estava divulgado era de sua autoria. Por sorte, os links, dedicatórias e afins eram todos meus ainda, o que foi fácil de provar que se tratava de um impostor. Mas isso me provou o quanto eu podia confiar nos amigos e seguidores que conquistei graças ao meu trabalho.

E voltam surgir tempos difíceis em minha vida novamente, problemas, decepções, lágrimas e quase desisti de tudo. Mas a cada e-mail que me enviavam, parabenizando pelo trabalho, eu me fortalecia. Gota a gota, minha força de vontade começava a preencher meu corpo, me despertando, me dando vida e nova motivação.

Deste modo, voltei a trabalhar no material para a versão final e aprimorada do **FFRPG**. Pesquisas, estudos, sonhos e incentivo dos fãs me fizeram querer mais, querer um livro digno da série, um livro perfeito.

E agora meu filho nasce!

Final Fantasy RPG 3.5 está finalmente pronto!!!

Que cada página deste meu sonho possa contagiar a cada um, alimentando aventuras e momentos inesquecíveis.

"A única coisa que você não conseguiu me ensinar foi o que fazer quando eu me sentia sozinho, mas eu acho que a resposta nós temos que compreender por nós mesmos"

VIVI - Final Fantasy IX

Obrigada

Email: fernanda@finalfantasy.com.br

Blog: http://finalfantasyrpg.wordpress.com

Fernanda Parker

NOTAS DA NOVA VERSÃO

Primeiramente, esclareço que esta nova versão não apresenta nenhuma mudança no sistema de regras e jogo, servindo apenas para corrigir erros e acrescentar informações extras, além de tornar o material visualmente mais atraente e organizado. Assim, aqueles que imprimiram o Final Fantasy RPG 3.0 podem ficar despreocupados que ele ainda é utilizável.

Alguns trechos da versão anterior apresentavam alguns erros gramaticais e/ou de concordância, o que foram agora corrigidos, assim como trechos desnecessários foram retirados e inseridos explicações mais claras onde elas se encontravam complicadas.

Algumas tabelas e colunas de textos estavam desalinhadas e foram agora acertadas.

Outra mudança visível foi a inserção de mais imagens. Além do Capítulo de Raças continuar apresentando imagens de alguns de seus representantes, agora o Capítulo de Jobs e Summons também receberam esse agrado visual. Sem mencionar na página extra entre os capítulos, portando o novo logotipo do livro.

Para deixar qualquer dúvida esclarecida, as duas versões são completamente compatíveis. Embora algumas mudanças possam parecer grandes, ainda assim há a possibilidade de utilizar as duas versões.

Este material é gratuito e nunca deve ser utilizado para fins lucrativos. De Fã para Fã!

AGRADECIMENTOS

Foram muitas as pessoas que se fizeram importantes para a finalização desta nova versão. Cada uma de um modo, cada uma com uma coisa, mas que somados, fizeram com que eu fosse capaz de finalizar este trabalho.

Para começar, quero agradecer a cada fã do meu trabalho, que me enviavou e-mails diários parabenizando, dando sugestões e criticas. Que me alertaram contra falsificantes que tentavam ganhar honra através do trabalho que não tiveram. Todos que me acompanham no Blog, no site e agora no Facebook também. Obrigada pessoal por sempre me dar força e um motivo para seguir em frente todas as vezes que quase desisti.

Quero agradecer também a dois amigos meus lá do RRPG FireCast, Beto Muraro pela ajuda com o logo e o template, e ao Igor Skanoff, pela ajuda com o plugin da ficha.

Mas tem uma pessoa que devo agradecer infinitamente. Alguém muito especial que esteve do meu lado em cada momento onde eu desanimei, me apoiando para continuar e chegar ao fim com sucesso. E como se não bastasse, também foi o revisor dos textos e colaborou com a busca por imagens. Se não fosse por este anjo, eu não teria chegado onde estou, muito menos teria continuado a jornada. Obrigada Rober Ryts, obrigada do fundo do coração.

Claro que tem o pessoal da Returners também, por confiarem em meu trabalho e me escolherem como representante deles aqui no Brasil.

Também tem todo o pessoal responsável por cada um dos games de FF que cativaram nossos corações. Se eles não criassem os games, nada disso teria acontecido também.

Agora chega de enrolação né? Ninguém se dá ao trabalho de ler essas páginas mesmo não é?

Obrigada imensamente a cada um que mencionei e a todos aqueles anônimos não aqui citados, mas que me cobravam, elogiavam e incentivavam.

Espero que aprovem o resultado final e continuem entrando sempre em contato.

0 - INTRODUÇÃO

"Toda história possui um começo. Este é o começo da história de vocês."

AURON - FINAL FANTASY X

O primeiro título de **Final Fantasy** apareceu nas lojas americanas em 1990, muito depois vindo a resgatar os criadores japoneses da falência eminente e da obscuridade virtual. Sua mistura única da tradicional mitologia do hemisfério ocidental e ficção científica tiveram quase que imediatamente um impacto nos jogadores de todo o mundo, se tornando um dos mais procurados nas lojas do gênero RPG. Desde sua concepção, as séries de **Final Fantasy** se tornaram um dos mais vendidos, e mais influentes, sagas de RPG de todos os tempos, possuindo nada menos que 13 títulos oficiais em sete plataformas e incontáveis outros materiais, incluindo duas séries animadas e dois filmes inteiros em computação gráfica.

Este jogo é tanto uma homenagem a estes títulos e também um esforço para recapturar seu espírito e senti-lo em um RPG de papel-e-caneta.

COMO UTILIZAR ESTE LIVRO

A **Terceira Edição do Livro Básico de Regras** é a fundação do **FFRPG**. Como você utilizará a informações aqui contidas dependerá tanto da sua experiência com jogos de interpretação quanto de sua familiaridade com os jogos de **Final Fantasy**.

Se você é um fã de Final Fantasy entrando no RPG tradicional pela primeira vez, logo estará completamente à vontade aqui. Os jogos de RPG de mesa já vêm entretendo pessoas por todo o mundo por mais de três décadas; com este livro, alguns dados, amigos, papel, e um pouco de imaginação, você terá tudo que necessita para seguir os passos de Locke, Tidus e Zidane, viajar grandes extensões de terra, descobrir armas lendárias e magias antigas, e batalhar contra o mal em toda forma possível.

Apesar da primeira experiência com jogos de interpretação seja geralmente uma soma com jogos como este, o Livro de Regras assume a posição de que você esteja jogando RPG pela primeira vez. Por causa disso, você encontrará exemplos e explicações detalhadas por todo o livro. A segunda parte desta introdução contém um apanhado de detalhes sobre interpretação e como realizar um RPG de mesa.

Se você é novo aos jogos de Final Fantasy, não tenha medo. Nenhum conhecimento profundo é necessário para utilizar e apreciar o conteúdo deste livro. Na verdade, a primeira parte desta introdução é destinada aos novatos na série, igualando seus conhecimentos com os dos veteranos da saga. Nas próximas páginas você encontrará sumários sobre os 13 títulos mais importantes dos jogos de **Final Fantasy**, assim como um resumo de seu conteúdo para que possa sentir o que há de comum entre eles. Isto ainda será suplementado pelo resto do livro, que oferece vários detalhes descritivos para criaturas, profissões e raças das séries.

Se você tem experiência com jogo de interpretação, o **FFRPG** será uma leitura extremamente direta. Como muitos outros livros de regras, as regras de **FFRPG** serão introduzidas em segmentos no decorrer deste livro com o intuito de preparar seus leitores para suas próprias aventuras no universo de **Final Fantasy**.

Finalmente, **se você jogou a Primeira ou Segunda Edição de FFRPG**, esteja agora preparado para redescobrir o **FFRPG** em sua plenitude máxima. A **Terceira Edição** é mais compacta, limpa e compreensível dos que seus antecessores, eliminando regras não-claras enquanto aumenta drasticamente o leque de opções disponíveis para os Mestres e Personagens.

A fim de auxiliar na compreensão do conjunto de regras de **FFRPG**, todos os termos e fórmulas importantes deste livro estão em **negrito** na primeira vez que apresentados. Além disso, termos chaves do sistema - como Job, Velocidade, Arma, Ação de Ataque e outros - terão sua primeira letra em maiúscula para compreensão total.

! - Explicações e Exemplos

Devido à complexidade do jogo, o texto principal irá ocasionalmente ser quebrado para explicações e exemplos, apresentados sempre de maneira idêntica a esta. O título da caixa será precedido por: ponto de interrogação (?) no caso de exemplos; ponto de exclamação (!) no caso de explicações.

Algumas regras apresentadas neste livro básico são **Regras Opcionais** – e isso será sempre bem denotado no texto quando ocorrer. Regras Opcionais são fornecidas exclusivamente para benefício dos Mestres como uma alternativa para as regras existentes; se elas são ou não implementadas é questão de preferência individual.

0 - INTRODUÇÃO

CONTEÚDOS E ORGANIZAÇÃO

Com exceção desta introdução, este **Livro Básico** é dividido em dez capítulos e cinco apêndices, cada um cobrindo um aspecto do **FFRPG** em detalhes.

Capítulo 1 introduz a mecânica utilizada no **Final Fantasy RPG**. A maioria das informações aqui é mais detalhada nos capítulos posteriores, e deve ser considerado como essencial para qualquer um interessado em jogar este jogo.

Capítulo 2 fala sobre o processo de criação de um personagem passo-a-passo, oferecendo um ponto inicial lógico para começar as explorações do resto do livro básico. Ele também engloba o avanço do personagem, assim como detalha como criar um personagem inicial mais experiente.

Capítulo 3 dá uma visão sobre as várias raças de **Final Fantasy**, discutindo fisiologia e cultura assim como também oferece observações concretas para interpretação e dando conselhos para aqueles interessados em explorar as possibilidades oferecidas por personagens não-humanos.

Capítulo 4 introduz as profissões do **FFRPG**, seus poderes e talentos.

Capítulo 5 descreve as Perícias de **Final Fantasy RPG**, incluindo suas aplicações e limitações.

Capítulo 6 apresenta os equipamentos. Além de possuir uma lista completa de Armas, Armaduras, Acessórios e Itens, ele também fala sobre as lojas e dinheiro no universo **Final Fantasy**.

Capítulo 7 explica sobre os combates e todas as coisas associadas a ele; incluindo dano, morte, condições anormais e acontecimentos inesperados.

Capítulo 8 cobre a Magia de **Final Fantasy**, e possui uma grande lista de todas as Magias utilizadas pelos Magos Negros, Brancos, Vermelhos, Azuis e do Tempo.

Capítulo 9 cobre a vida de aventureiros, incluindo descanso e recuperação, viagem, cidades e desafios.

Capítulo 10 é dedicado somente ao Mestre; entre outras coisas, ele contém conselhos importantes para um Mestre iniciante, regras expandidas para o jogo de uma campanha, e um número de ferramentas úteis para criação de novas raças, equipamentos e armadilhas.

Apêndice I serve como um suplemento para algumas Perícias apresentadas no **Capítulo 5**, cobrindo uma grande variedade de Perícias Técnicas e suas aplicações.

Apêndice II apresenta regras para "faça você mesmo o seu monstro", guiando os Mestres através do processo para criar inimigos ameaçadores para seus jogadores desafiarem em um combate mortal.

Apêndice III possui uma grande variedade de Magias Summon, incluindo as poderosas criaturas que podem ser invocadas em combate.

Apêndice IV oferece sugestões e regras para enfatizar os aspectos de narração do **FFRPG**.

Apêndice V é uma coleção de fichas criadas para o uso de Mestres e Jogadores.

Finalmente, as últimas poucas páginas do Livro de Regras são dedicadas ao **Sumário**. Todos os termos importates, nomes e conceitos dentro do livro estão listados para referência rápida.

ABRANGÊNCIA DO JOGO

O **Livro de Regras** contêm material oriundo de cada um dos 12 jogos de **Final Fantasy** e suas sequências, além de incluir também **Final Fantasy Tatics**, **Final Fantasy Tatics Advance** e **Final Fantasy Crystal Chronicles**. Mais do que simular qualquer jogo em particular da série, as regras aqui apresentadas tentam atingir uma base comum entre todos, através da mistura e combinação de elementos de cada um deles. As regras para Summom apresentadas no **Apêndice III**, por exemplo, são baseados nos Summons "presentes constantemente" primeiramente vistos em **Final Fantasy X**, enquanto os Summons que "surgem, atacam e somem" dos primeiros jogos são apresentados como uma habilidade separada.

Esta filosofia de design significa que alguns jogos são mais difíceis de serem copiados do que outros. As regras básicas não contêm nenhuma regra sobre mudar de Jobs no estilo de **Final Fantasy III** e **V**, ou a opção de desenvolvimento do tipo *Sphere Grid* apresentado em **Final Fantasy X** ou do *License Board* do **Final Fantasy XII**. Regras de conversão específicas podem vir a serem criadas num futuro para os Mestres interessados em recriar um dado título.

NOMES

Os nomes dos personagens, raças, equipamentos, itens e magias listadas neste livro frequentemente seguem as traduções Norte-Americanas dos jogos oficiais. Devido às mudanças drásticas realizadas durante os vinte e cinco anos desde que o primeiro Final Fantasy chegou aos Estados Unidos, os nomes aqui utilizados tentarão favorecer as traduções mais novas e precisas sempre

0 - INTRODUÇÃO

que possível. Isto inclui as novas traduções feitas para re-lançamentos de títulos mais velhos como **Final Fantasy IV** e **Final Fantasy Tactics**; por isso muitos jogadores que so tiveram experiência com os títulos originais pode não reconhecer imediatamente alguns dos termos aqui utilizados.

A razão para isso é simples: uma vez que uma tradução mude, ela geralmente se torna padrão para todos os jogos futuros da série. Por exemplo, a sequência para as magias 1, 2, 3 (Fire 1, Fire 2, Fire 3) foram trocadas pelos sufixos *–ra*, *-ga* e *–ja*; "Gil" substituiu as "Peças de Ouro"; entre muitas outras. Como resultado, manter o nosso jogo atualizado com as traduções mais recentes ajuda para futuras alterações.

O QUE É FINAL FANTASY?

Como se deve esperar de uma série com atualmente vinte anos de história, com centenas de personagens criativos e praticamente nenhuma seqüência direta, o **Final Fantasy** é uma mistura variada para se resumir com poucas palavras. Cada jogo é um universo próprio, introduzindo novos protagonistas, conflitos e sociedades. Superficialmente, parece haver conexão entre a fantasia tradicional dos primeiros títulos e a ficção científica dos últimos, exceto pelo próprio nome. Mas se olhar mais profundamente, entretanto, revela um número de temas parecidos que une um jogo ao outro, criando uma importante base comum.

A MAGIA DO MITO

O universo de **Final Fantasy** se baseia em uma rica tradição de mitologia e ditos populares. Qualquer um familiar com o gênero de fantasia heróica reconhecerá a maioria dos detalhes: espadas lendárias, guerreiros poderosos, vilões sombrios, contos de magia e destino. Isto é refletido na utilização liberal das referências culturais vistas através das várias séries, indo desde o Robin Hood, Rei Arthur, Excalibur e a katana Masamune até as criaturas como goblins, kappa, quimeras e dragões.

O CENTRO DA ATENÇÃO

Os eventos nos jogos de **Final Fantasy** ativamente giram em torno do grupo. Os eventos maiores somente acontecem quando eles estão em cena, ou porque eles são a cena. Se há uma mudança no mundo, os jogadores tanto possuem uma influência nisso ou lidarão com suas implicações. Isso se entende a um enredo maior: poderes demoníacos conhecerão os personagens pelos seus primeiros nomes, e a erradicação do grupo é a prioridade pessoal sempre.

Como resultado, as ações dos jogadores também devem ser épicas o suficiente para garantir este tipo de atenção. Apesar de não ser necessário que cada aventura tenha conseqüências que abalem todo o mundo, o impulso principal da campanha deve visar os heróis fazendo o que os personagens de **Final Fantasy** fazem de melhor: derrotar monstros e magos lendários, conseguir armas fabulosas, resgatar cidades das garras do mal e derrubar impérios corruptos.

OS HERÓIS

Grupos aventureiros em **Final Fantasy** tendem a ser uma mistura eclética de idades, backgrounds e motivações. Apesar de haver muitas oportunidades para os heróis corpulentos, de coração puro e nobres guerreiros, nem todos os personagens de Final Fantasy são cavaleiros em armaduras reluzentes. Existe lugar para os protagonistas mais sombrios como o solitário e anti-social Squall Leonheart, para o ladrão como a obsessiva Yuffie Kisaragi, ou até para os mais sombrios ainda, como um homem disposto a vender seus talentos mortais a qualquer um com o dinheiro que valha o seu valor.

O que diferencia estes personagens de seus adversários é a sua convicção; mesmo que eles enganem, abusem ou traiam seus companheiros no decorrer da aventura, quando se fizer necessário, eles podem sempre contar com a coisa certa a ser feita. Os jogadores também devem estar dispostos a manter estes ideais.

Apesar da diversidade dos grupos, existem algumas coisas constantes. O líder do grupo tende a ser mais jovem e menos sábio, tendo entre 16 e 21 anos de idade. Em muitos jogos, isso é muito mais do que um detalhe, pois conforme o jovem herói aprende sobre o mundo ao seu redor e começa a descobrir as lendas esquecidas, assim também o jogador gradualmente se torna conhecedor do cenário e enredo do jogo. Muitos jogos associam o jovem protagonista com um personagem mentor mais velho, apesar de que ele seja mal humorado por ter de ensinar seu companheiro mais jovem sobre qualquer coisa de valor prático.

Nos primeiros jogos, as mulheres do grupo geralmente tendem a utilizar magia às armas

físicas em combate, e mesmo que a série tenha apresentado várias guerreiras desde então, Summoners, Invocadoras e Magas Brancas são em sua maioria mulheres. Posteriormente em alguns jogos, as personagens mulheres costumam ser divididas em tipos 'atraente', 'sexy' e 'linda', dependendo da aparência e personalidade; **Final Fantasy VII**, **Final Fantasy VIII**, **Final Fantasy X**, e **Final Fantasy XII** são exemplos disso. Se houver algum membro de alguma raça semi-humana antiga ou de civilizações perdidas no grupo, as chances são altas que eles sejam mulheres.

Finalmente, personagens não-humanos formam uma distinta minoria no grupo. Na maioria dos jogos, somente um membro ou dois do grupo pertence à outra raça que não seja a humana, com exceção do notável **Final Fantasy IX**.

PODER EXTREMO

Qualquer um que chegue a um dos **Final Fantasy** vindo de um outro RPG de fantasia tradicional rapidamente notará uma coisa: o nível de poder é significativamente maior. Os personagens rotineiramente absorvem dano suficiente para se sentir um exército na vida real, conquistando arsenais repletos de artefatos antigos e armas lendárias no curso de suas carreiras. A magia também pode ser poderosa o suficiente para derrubar toda uma cidade de uma única vez; artefatos antigos e rituais afundam continentes e remodelam a estrutura do planeta. **Final Fantasy** é sobre pensar maior que a vida enquanto se mantém em uma escala pequena, mas com pequenos grupos de dedicados guerreiros com a causa certa e a vontade de ver através de tudo que se passa.

JORNADA PARA O MISTÉRIO

Os enredos de **Final Fantasy** são extremamente sobre descobertas: descobertas sobre si mesmo, sobre o passado, sobre o mundo, sobre as pessoas com quem se viaja e seus motivos para lutar ao lado deles. Neste sentido, um jogo de **Final Fantasy** é como um mistério cujas partes são descobertas um peça por vez. Nunca dê aos seus jogadores muita informação sobre o cenário ou seus poderes futuros; ao invés disso, introduza estes detalhes um por um e com intervalos breves de tempo.

CHOQUE CULTURAL

Os jogos de **Final Fantasy** costumam ser produtos de muitas diferentes culturas e gêneros colidindo entre si ao mesmo tempo. O primeiro jogo foi fortemente influenciado pelo venerável RPG de fantasia **Dungeons & Dragons**, mas com a adição de robôs, viagem no tempo e toda uma caverna criada em uma estação espacial. Desde então, ficção científica e fantasia estiveram fortemente interligadas, embora de maneira diferentes.

Os primeiros jogos foram ambientados em mundos de fantasia tradicional onde civilizações antigas tinham descoberto uma tremenda sofisticação tecnológica que veio a cair na obscuridade, resultando em Vikings e suspensão criogênica, Paladinos e viagem espacial, submarinos e círculos de magia. Alguns jogos depois, a tecnologia evoluiu para níveis da Era Industrial, dias modernos, e mesmo um futuro próximo sem redução do impacto da magia; uma arma poderosa nestes mundos poderia tanto ser disparar raios lasers tão facilmente quanto qualquer magia arcana.

Mas a cultura popular japonesa também desempenhou um papel importante na forma das séries. Com títulos mais contemporâneos vieram os cantores ídolos, jogos de cartas, sites de internet, alta moda; os japoneses amam todas as coisas fofas resultantes dos mundos populados por cartunistas, geralmente resultando em monstros ridículos como gatos com asas, homens-gotas, artistas marciais que utilizam peixe ao invéz de facas e afins.

Além disso, existem muitas outras fontes e inspirações que foram adotadas ao decorrer dos anos: os filmes de *Star Wars*, *2001: Uma Odisséia no Espaço*, a série *Neon Genesis Evangelion*, *Nausicaa* do Studio Ghibli (que criaram os icônicos Chocobos), e até mesmo o rock clássico do Queen, citado como uma inspiração no **Final Fantasy Tactics** pelo diretor Yasumi Matsuno.

Entrar no espírito de **Final Fantasy** significa conhecer e abraçar uma variedade eclética de inspirações.

CONSOLO LÓGICO

Existe certo tipo de lógica confusa em consoles RPGs em geral, e especificamente em **Final Fantasy**, que dá uma dificuldade para se ajustar a ele logo de início. Aqui, apesar de tudo, é um mundo onde heróis podem se recuperar de ferimentos quase fatais com apenas oito horas de sono, onde moedas de ouro caem de lagartos mortos e onde uma garotinha de dez anos de idade pode derrotar um guerreiro experiente sem perder a doçura. A coisa mais importante é não se preocupar com o *porquê* isso acontece e apenas aceitar – os jogos de **Final Fantasy** possuem sua própria lógica, e não são nada comparáveis a uma simulação da vida real.

0 - INTRODUÇÃO

SUMMONING

Desde que **Final Fantasy III** inicialmente introduziu o conceito de "Summon", invocando poderosas criaturas sobrenaturais para a batalha a fim de liberar devastadores ataques mágicos, isso se tornou um conceito importante para a série. As criaturas de Summon, como Shiva, a Rainha do gelo e o Bahamut se tornaram elementos importantes na trama de muitos jogos, e atuam como "personagens repetitivos" ao longo dos demais títulos posteriores.

ELEMENTOS REPETITIVOS

Alguns poucos elementos são comuns ao núcleo de todo **Final Fantasy**, independente de quão longe no futuro ou passado a trama aconteça.

O primeiro é a presença de veículos voadores, geralmente aeronaves que se tornam o principal modo de transporte mais tarde no jogo. **Final Fantasy Tactics** é o único a quebrar esta regra, mas mesmo ele ambienta a batalha final em um cemitério de aeronaves antigas.

O segundo é a presença do Chocobo como o principal animal de carga e montaria – os cavalos raramente aparecem nestes jogos, e são geralmente utilizados exclusivamente por monstros e soldados inimigos.

O terceiro é um personagem chamado Cid, que geralmente é algum tipo de engenheiro ou cientista, Cid costuma ser mais velho e atua como mentor ao grupo. Em alguns casos ele pode até se unir ao grupo nas batalhas, mas nem sempre. Cid está sempre intimamente ligado às aeronaves, e em muitos casos constroi ou cria elas.

Menos comum, mas importante elemento de repetição inclui os poderosos Cristais, geralmente um para cada um dos quatro Elementos do Fogo, Terra, Água e Ar. Também costumam aparecer uma dupla inseparável de personagens chamados Biggs e Wedge fazendo algo sujo ou algum trabalho nada glamuroso. Além de tudo isso, muitas das Magias, raças e monstros deste livro são "ícones" das criações de **Final Fantasy** em qualquer dos jogos atuais.

CENSURA 13 ANOS

Um fator crítico para considerar é tom geral do jogo. Com excessão do desagradável universo do **Tactics**, quase todos os jogos de **Final Fantasy** são amigavelmente jovens em termos de conteúdo, apesar de títulos liberados depois da era Nintendo pegarem mais pesados nesse sentido. O sexo pode até ser aludido - como com as prostitutas de **Final Fantasy VI**, ou o HoneyBee em **Final Fantasy VII** – mas nunca nada é mostrado diretamente na tela, independente de qualquer coisa.

Os relacionamentos, onde eles existem, tendem a ser um ideal platônico de amor e romantismo; e se eles são consumados ou não fica a cargo da imaginação do próprio jogador.

Apesar de a morte ocorrer em escala massiva, e violência também, isso costuma ser estilizado e nunca muito explícito; sem poças de sangue ou costelas voando no ar a cada ataque da espada inimiga. A tortura também é raramente vista e geralmente subjugada – choques elétricos, chutes no estomago e semelhantes.

Finalmente, a linguagem costuma ser relativamente branda, sendo que o único jogo com notáveis palavrões é **Final Fantasy VII**; mas mesmo assim os palavrões são censurados em efeitos cômicos, resultando em alguns memoráveis diálogos repletos de %#@$i.

O resultado final é um tipo de universo permanente parado em censura para maiores de 13 anos.

AMEAÇA SINGULAR

Os vilões de **Final Fantasy** podem vir de muitas formas – o matador de monstros, o resmungão mercenário, a mente calculista militar, a inteligência extraterrestre, ou o último sobrevivente de uma civilização muito tempo já perdida. Cada história possui muitos inimigos, mas sempre existe um que controla a todos eles, uma ameaça final que deve ser enfrentada para que tudo volte ao normal. Algumas vezes a batalha final será contra aquele que vem incomodando os personagens desde o início da aventura; outras vezes, o verdadeiro vilão somente aparece depois de muitas horas de jogo. Não importa a hora em que ele apareça, a única maneira de salvar o mundo é superá-los em batalha e dar um final feliz a historia.

0 - INTRODUÇÃO

A HISTÓRIA

Dado o índice proliferante no qual a franquia se multiplicou ao longo dos anos, manter-se atualizado com o número cada vez mais crescente de lançamentos, re-edições e menores é geralmente difícil, se não algo quase que impossível. As próximas poucas páginas são para fornecerem a história de **Final Fantasy** desde sua concepção, abrangendo a maioria dos lançamentos e eventos.

1987

À beira da falência, a Square – uma obscura desenvolvedora com uma seqüência de fracassos em seu nome - aposta todos seus recursos em um título "vai-ou-racha", **Final Fantasy**, para o console Nintendo. Desenhado basicamente com base em seus companheiros **Dragon Quest** da Enix e ao popular RPG **Dungeons & Dragons** da TSR, o título se torna um sucesso inesperado, dando à Square um alívio e lisonjeando seus criadores – Hironobu Sakaguchi que era o produtor, Nobuo Uematsu como compositor e Yoshitaka Amano como designer de personagens, cuja arte etérea em tons pastéis definiria a "aparência" das séries por algum tempo ainda.

1988

Final Fantasy II é lançado no Japão. Um significante meio termo de seu predecessor, o **II** introduz um complexo enredo e personagens mais desenvolvidos assim como novas mecânicas que melhoraram o avanço baseado em níveis a favor de um sistema mais livre de forma. Muitos dos elementos mais duradores do jogo – incluindo o conhecido Chocobo e Ultima, a última magia – fizeram suas aparições aqui.

1990

Final Fantasy III é lançado no Japão. Uma volta ao Final Fantasy original, o enredo do terceiro é secundariamente sua mecânica; um sistema de mudança de classe permite que os protagonistas se transformem em uma vasta possibilidade de papéis e profissões para vencer seus inimigos.

Com o **III** sendo um grande acerto, o trabalho começa em dois novos títulos de **Final Fantasy** - **Final Fantasy IV** para Famicom e **Final Fantasy V** para Super Famicon, o novo console de 16 bits da Nintendo. Logo no início do processo de desenvolvimento, a Square toma a decisão de mudar o **Final Fantasy IV** para o Super Famicom, tornando o **III** o último das séries a aparecer no Famicom original.

Final Fantasy é lançado nos Estados Unidos, apreciando um grande sucesso. Como resultado, as subsidiárias da Square dos Estados Unidos começam a trabalhar na versão em inglês de **Final Fantasy II**. Um protótipo cartucho – chamado "Dark Shadow of Palakia" – é produzido, mas o projeto eventualmente é descartado a favor da localização do recém lançado **Final Fantasy IV**.

Final Fantasy Legend é lançado nos Estados Unidos para o console portátil da Nintendo, o Game Boy. Apesar de seu título – e do diretor Akitoshi Kawazu, o produtor de jogos como **Final Fantasy I** e **II** – o jogo não foi oficialmente parte das séries de **Final Fantasy**; seu título original em japonês, **Makai Toshi SaGa**, é jogado no mercado americano para faturar em cima do reconhecimento do nome **Final Fantas**y entre os jogadores americanos.

1991

Final Fantasy IV é lançado. Sua combinação de jogo com enredo dirigido do **Final Fantasy II** com uma mecânica de classes mais direta do jogo original criou o tom do resto de toda a série, e isso levou muitos a declararem que este é o melhor dos títulos em toda a série.

Ansioso por faturar encima dos fãs americanos, a Square logo lança uma versão americana – mas a chamando de **Final Fantasy II** para evitar consumidores confusos. Ele entra em produção e é lançado em apenas quatro meses após o lançamento no Japão. Mais do que uma cópia perfeita, **Final Fantasy II** americano possui muitas mudanças notáveis, incluindo uma diminuição no nível de dificuldade e a remoção de uma significativa quantia de conteúdo inadequado ao público americano. A tradução do jogo, apesar de ser bem pobre, fornecia uma geração de jogadores com uma das mais ressoantes frases de propaganda: *"YOU SPOONY BARD!".*

Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden é lançado no Japão para Game Boy. Originalmente entitulado **Gemma Knights**, um jogo bem mais voltado para a ação do que seus "grandes irmãos"; com somente alguns poucos elementos – incluindo os icônicos Moogles e Chocobos – e seu estilo

gráfico que identificam este como parte da série. Apesar de ser desenvolvido por um time altamente inexperiente, **Seiken Densetsu** foi bem sucedido o suficiente para uma série de seqüências; os elementos de Final Fantasy foram planejados para um segundo jogo. A versão americana saiu em Novembro do mesmo ano com o título de **Final Fantasy Adventure**.

O título para Game Boy **SaGa II: Hihou Densetsu** é lançado também, assim como **Final Fantasy Legend II** nos Estados Unidos.

1992

Final Fantasy V é lançado no Japão. Uma volta ao **Final Fantasy III**, seu sistema expansivo de mudança de classe, nível de dificuldade alto, e enredo fraco tacharam de "inacessível" o jogo para os jogadores normais americanos, resultando que ele passou por cima do lançamento Americano. O jogo é o último a ser dirigido pelo criador das séries Hironobu Sakaguchi.

Final Fantasy Mystic Quest é lançado nos Estados Unidos. Desenvolvido completamente com a audiência americana em mente, o jogo é largamente visto como um dos mais notórios tiros perdidos da Square. A jogabilidade elementar e a não existência de uma linha de história compara pobremente ao recém lançado **Final Fantasy II** e o leva ao desprezo geral por seu título por muitos anos.

1993

Mystic Quest é lançado no Japão com o título de **Final Fantasy USA: Mystic Quest**.

O título do Game Boy **SaGa III: Jikuu no Hasha** é lançado como **Final Fantasy Legend III** nos Estados Unidos.

1994

Final Fantasy VI é lançado. Agora, o debute de um novo título **Final Fantasy** se tornou algo como um evento cultural; no Japão, hordas de jogadores mais jovens faziam filas do lado de fora das lojas no dia do lançamento, na esperança de serem os primeiros a adquirirem as suas cópias. Um jogo épico, a opulência gráfica do **VI** e sua expansão levaram-no a ser um enorme sucesso comercial. Com Hironobu Sakguchi envolvido somente em periféricos no desenvolvimento do título, os encargos de diretor do **VI** foram compartilhados com Yoshinori Kitase – que já tinha trabalhado antes em **Seiken Densetsu** – e com o diretor de batalha de **Final Fantasy IV**, Hiroyuki Itou.

Uma versão americana altamente trabalhada para esse público é lançada sob o título de **Final Fantasy III** mais tarde naquele ano, novamente com a remoção de conteúdos impróprios do jogo. Nos anos subseqüentes, estas mudanças surgiram com significante reclamação de alguns fãs da série.

Final Fantasy: Legend of the Crystals, uma seqüência animada para **Final Fantasy V**, é lançada no Japão. Apesar da presença do aclamado diretor Rintaro – que já tinha trabalhado na versão animado do Enix **Dragon Quest – Legend of the Crystal** encontra uma recepção fria dos fãs da série.

1995

A square começa a desenvolver o **Final Fantasy Tactics** para o Super Famicom. Inspirado nos jogos táticos de RPG como **Ogre Battle** e **Fire Emblem**, **Tactics** coloca o jogador no comando de todo um exército, desenvolvendo a força de luta durante o decorrer de muitas batalhas. Conforme o projeto progredia, as crescentes conexões tangenciais às séries de **Final Fantasy** eventualmente levaram o jogo a ser reposicionado com um título completamente diferente do original, **Bahamut Lagoon**.

Um segundo **Final Fantasy Tactics** entraria mais tarde em desenvolvimento sob a direção de Yasumi Matsuno, criador de **Ogre Battle**.

Planos são traçados para o lançamento da versão americana de **Final Fantasy V**. Provisoriamente intitulado **Final Fantasy Extreme**, a Square planeja promover o jogo direcionando-o para "jogadores mais experientes", mas cancela o desenvolvimento o projeto.

A Square revela um demo técnico interativo mostrando os personagens de **Final Fantasy VI** na convenção ACM SIGGRAPH. Naquela época foi dito que seria um eventual **Final Fantasy 64** para

o sucessor do Super Famicom 64 bits da Nintendo.

1996

Finalizando quase uma década de colaboração com a Nintendo, a Square anuncia que **Final Fantasy VII** será somente lançado para o próximo console da Sony chamado Playstation depois que o ambicioso jogo se prova impossível de rodar no Nintendo 64 baseado em cartucho.

0 - INTRODUÇÃO

1997

Final Fantasy VII é lançado com uma promoção extensiva enfatizando seus gráficos pré-renderizados. O trabalho arriscado seduz até os jogadores que não apreciavam o gênero; durante os próximos dois anos, **Final Fantasy VII** vendeu mais que 8 milhões de cópias, quase que quatro vezes a mais que seu antecessor.

Notável pelo seu cenário quase que futurista e temas adultos, **Final Fantasy VII** também apresentou novo design para os personagens, Tetsuya Nomura, cujo trabalho definiu muito da aparência futurista da série. Na frente de produção, Yoshinori Kitase mais uma vez atuou como diretor.

O lançamento americano – mais tarde trazido para o Japão como Final **Fantasy VII Internacional** – adicionou novo conteúdo, incluindo dois chefes desafiadores, Ruby Weapon e Esmerald Weapon. Entretanto, a tradução da Sony reduziu o intrincado enredo a muitas incoerências; entre vários pedaços de diálogos reduzidos a frases repetitivas e sem muito sentido. Mas o sucesso deste jogo levou à separação da aliança entre Square e Nintendo, com a Square abandonando as plataformas da Nintendo.

Final Fantasy Tactics é lançado para Playstation para responder aos pedidos de todo mundo. Assim como **Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics** é lançado pela Sony e não pela Square, resultando em uma seqüência de erros de gramática, ortografia e tradução. A sessão do Tutorial do jogo em particular sofre isso; como resultado, o conselho sem sentido dado pelo tutor do jogo Bordam Daravon se torna o material das lendas negras entre os fãs das séries.

A Square começa a trabalhar com desenvolvedores da Top Dog para trazer uma versão americana de **Final Fantasy V** para computadores da Windows. O projeto falha bem antes de ser lançado como resultado do processo de comunicação falha entre as duas partes.

A Square Pictures se estabelece em Honolulu, Hawai. Cento e trinta milhões de dólares é gasto construindo o estúdio de arte da companhia e instalações de produção com a intenção de estabelecer uma divisão de filmes animados dentro da companhia. Um time internacional começa a trabalhar no que viria a se tornar **Final Fantasy: The Spirits Within**.

1998

Uma versão para computadores com Windows é lançada de **Final Fantasy VII**.

1999

Final Fantasy VIII é lançado para Playstation. Intencionado como um antídoto para o negro **VII**, a jogabilidade melhorada do **VIII** e sua narrativa personalizada o tornou um dos mais controversos títulos da série, mas também o de mais sucesso; nos Estados Unidos, o jogo arrecadou mais de cinqüenta milhões de dólares nas três primeiras semanas de seu lançamento.

A Square começa a relançar para Playstation os jogos **Final Fantasy** da era Famicom. No Japão, a Coleção **Final Fantasy** contêm os **Final Fantasy IV, V** e **VI**; já nos Estados Unidos, o **Fantasy Anthology** adicionou os **Final Fantasy V** e **VI** em um único disco. Todos os jogos são praticamente intocáveis se comparados com seus originais do super Famicom, mas tiveram suas cenas em CG pré-renderizadas para se igualarem aos últimos lançamentos do Playstation. **Final Fantasy V**, visto como um lançamento oficial deixado de lado pela primeira vez, é sobrecarregado com uma tradução parcial do real; a reação dos fãs ao **Final Fantasy** "perdido" é confusa no geral.

2000

Final Fantasy IX se torna o último Final Fantasy "oficial" lançado para o original Playstation. Desenvolvido simultaneamente com o **VIII**, o **IX** é muito diferente de seu antecessor, com grande ênfase na nostalgia dos fãs com as freqüentes referências aos jogos anteriores tanto sobre visual quanto em espírito. A arte dos personagens novamente vem como cortesia de Yoshitaka Amano; no jogo, os personagens adotam uma aparência de cartoon, deliberadamente diferente dos anteriores que eram bem mais realistas como no **VIII**.

Apesar disso – ou talvez por isso – o jogo dorme aos seus próprios pés, sendo o **Final Fantasy** que menos fez sucesso no Playstation. Um lançamento dele para Windows é anunciado, mas nunca se concretizou.

Uma refilmagem do **Final Fantasy** original é lançada pela Wonderswan Color da Bandai, um lançamento obscuro japonês em um mercado dominado pela Nintendo. Apesar de sua jogabilidade estar praticamente intacta, a nova versão retocou os gráficos, o levando a era atual dos 16 bits e uma modéstia melhorada em sua história.

Uma versão para Windows do **Final Fantasy VIII** é lançada.

0 - INTRODUÇÃO

2001

O lançamento do **Final Fantasy X** marca a transição da série para o Playstation 2 da Sony – e o início de uma nova era, com o Yoshinori Kitasi como produtor e o compositor de longa data Nobuo Uematsu, que compartilha seu trabalho com os novatos Junya Nakano e Masashi Hamauzu. O poder de processamento melhorado do PS2 significativamente fecha a abertura que existia entre os visuais do jogo e as cenas em CG pré-renderizadas que agora é uma sucessão importante. Mais notável, o ambiente do jogo – gráficos 3D estáticos através dos anos de Playstation – é finalmente apresentado em tempo real. Outras inovações incluem um sistema de batalha moderno, desenvolvimento de personagens inovador, e um extensivo conjunto de vozes; muito elogiado, o título também prova ser um grande sucesso de vendas, com quase dois milhões de cópias dentro de quatro dias do seu lançamento japonês.

O filme completo em CG de ficção científica **Final Fantasy: The Spirits Within** é lançado nos cinemas. Apesar de sua opulência em animação, **Spirits Within** é criticamente e comercialmente um desperdício, com cento e vinte milhões de dólares perdidos. A falha do filme coloca o fim na Square Pictures; a companhia é fechada logo após lançar mais um único projeto, o curta para **Matrix** chamado **Final Flight of the Osiris**.

A série animada **Final Fantasy Unlimited** começa a chegar ao Japão. Uma colaboração entre Square e o estúdio de animação Gonzo, **Unlimited** conta a história de duas jovens crianças trazidas a um mundo fantástico na busca por seus pais. Animação de má qualidade, enredo simplista e uma conexão mínima com os jogos **Final Fantasy**, fez pouco para atrair seus espectadores; e os baixos números de aprovação terminaram com ele depois de apenas 25 episódios.

A Square segue o exemplo realizado com seu **Final Fantasy I** e com a Wonderswan Color refazem o **Final Fantasy II**, melhorando seus gráficos e um sistema de evolução aperfeiçoado.

Final Fantasy Chronicles é lançado nos Estados Unidos, embrulhando o **Final Fantasy IV** e **Chrono Trigger** – outro RPG clássico da Square da era Super Famicon – para o Playstation. Assim como com **Anthology**, ambos os títulos tiveram suas animações em CG melhoradas. **Final Fantasy IV** é agraciado com uma tradução nova; cuidadosos com o status histórico do jogo.

2002

Final Fantasy XI, o primeiro jogo on-line multiplayer entra no universo de **Final Fantasy**, debutando no Playstation 2 e PC no Japão. A mecânica do jogo é inspirada no bem sucedido jogo on-line **EverQuest**, um jogo que era obsessivamente jogado pelo time dos desenvolvedores do **XI**. Apesar da sua baixa venda se comparada às contrapartes tradicionais, ele acumulou quinhentos mil inscritos, o tornando um dos mais bem sucedidos no gênero multiplayer.

Final Fantasy Origins é lançado, embrulhando as melhorias da Wonderswan do **Final Fantasy I** e **II** para o Playstation. Assim como **Chronicles** e **Anthology**, **Origins** adicionou animações pré-renderizadas em CG não vistas antes no lançamento anterior.

Final Fantasy IV se torna o terceiro e último **Final Fantasy** lançado pela Wonderswan Color.

2003

Square se funde à sua grande inimiga Enix, formando um novo conglomerado chamado de Square Enix.

Final Fantasy X-2, a primeira seqüência direta para um jogo **Final Fantasy** na história da Square Enix, é lançado para Playstation 2. Reutilizando o sistema original e conjuntos gráficos, o tom leve e as protagonistas femininas cativaram os fãs. O jogo vendeu dois milhões de cópias no Japão e um milhão nos Estados Unidos.

Final Fantasy: Crystal Chronicles é lançado para o Nintendo GameCube, marcando o início de uma reconciliação com a Nintendo. Um RPG de ação leve para até quatro jogadores incorporando o Game Boy Advance como um apoio ao jogo, **Crystals Chronicles** possui mais em comum com o excluído **Densetsu** do que com os jogos "principais".

Final Fantasy Tactics Advance é lançado para o Game Boy Advance. Embora ele compartilhe as mecânicas de seu predecessor – altamente inspirado no clássico de fantasia a *História sem Fim* – é um desapontamento para os devotos de **Tactics**. O jogo até conseguiu um sucesso respeitável, vendendo mais de quinhentas mil cópias no Japão em menos de dois meses.

Final Fantasy XI é lançado nos Estados Unidos juntamente com o primeiro pacote de expansão do jogo, **Rise of the Zilart**.

Square Enix cancela o relançamento de **Final Fantasy III**.

0 - INTRODUÇÃO

2004

Final Fantasy: Before Crisis, uma pré-sequência para **Final Fantasy VII**, é lançado no Japão. O enredo do jogo – cujos episódios são lançados para celulares em uma base mensal – coloca os jogadores como membros dos Turks, a elite da força de segurança da vilã Shinra Power Company. **Before Crisis** – o primeiro de uma série de sequências para **Final Fantasy VII** conhecido como "Compilação de Final Fantasy VII" - rapidamente se torna um dos mais bem sucedidos títulos para celular.

Chains of Promathia, a segunda expansão de **Final Fantasy XI** é lançada, adicionando várias áreas novas ao mundo de Vana'diel.

Final Fantasy: Dawn of Souls, um complemento para o **Origins** do Game Boy Advance, é lançado. Ambos os jogos ganham adição de conteúdo extra: quatro masmorras bônus no **Final Fantasy I** e uma mini-aventura adicional para **Final Fantasy II.**

2005

Depois de uma estréia com sucesso no Festival de Filmes de Veneza, o filme completo em CG intitulado **Final Fantasy VII: Advent Children** é lançado no Japão. A primeira aventura da Square Enix em animações computadorizadas desde o fim da Square Pictures, **Advent Children** é uma seqüência direta do **Final Fantasy VII** estrelado pela maioria de seus personagens. O lançamento subseqüente do DVD/UMD foi um grande sucesso, vendendo setecentas mil unidades no espaço de tempo de um único mês. A edição do DVD inclui ainda uma pequena animação adicional, "*Last Order*".

Final Fantasy IV Advance, um material do **Final Fantasy IV** para o Game Boy Advance, é lançado. Assim como os lançamentos anteriores para o GBA, o **Final Fantasy IV Advance** também possui conteúdo extra, neste caso, duas novas masmorras e a habilidade mudar os membros da equipe para o confronto final.

2006

Dirge of Cerberus, o terceiro lançamento baseado em **Final Fantasy VII**, é lançado para PS2. Um jogo do tipo corre-e-atira estrelado pelo misterioso Vincent Valentine, **Dirge** segue os eventos de **Advent Children** e é o último jogo da linha FFVII.

Tresures of Aht Urhgan, a terceira expansão para **Final Fantasy XI** é lançada. Além de adicionar várias novas áreas para o mundo do jogo, **Treasures** também introduz três novos Jobs: o Blue Mage, o Corsair e o Puppet Master.

Depois de quase 5 anos de desenvolvimento e incontáveis atrasos, **Final Fantasy XII** finalmente é lançado. Como diretor Yasumi Matsuno do **Final Fantasy Tactics** no comando, **XII** leva a série a novas águas em muitas frentes. Exploração e combate são fundidos em uma coisa única, enquanto a mecânica política da história expande drasticamente a extensão íntima comparado aos demais jogos **Final Fantasy**. O *Weekly Famitsu*, a publicação sobre vídeo game periódica mais respeitada do Japão, pontuou o jogo com 40 dos seus 40 pontos máximos para classificação, o tornando o sexto game na história da Famitsu a receber tantos pontos.

Na Exposição Eletrônica de Entretenimento de 2006, a Square Enix anuncia o **Final Fantasy XIII: Nova Fabula Crystallis** como um projeto prolongado abrangendo múltiplos jogos que compartilham o mesmo conjunto. Os primeiros projetos **Nova Fabula Crystallis** anunciados para o público são jogos para o Playstation 3 – **Final Fantasy XIII** e **Final Fantasy Versus XIII** – um jogo móvel, **Final Fantasy Agito XIII** e um título ainda sem nome para Nintendo DS.

Uma versão de **Final Fantasy III** para Nintendo DS é lançado para a crítica geral. No Japão, o jogo vendeu mais de quinhentas mil unidades nos dois primeiros dias de lançamento. Apesar de ser uma re-produção fiel ao original, o novo **Final Fantasy III** é completamente poligonal e adiciona personalidades distintas aos heróis anonimamente formados do jogo.

Final Fantasy V Advance, a re-produção de **Final Fantasy V** para Game Boy Advance é lançado. Além da nova "Masmorra Selada", o título ainda apresenta quatro novos Jobs adicionais.

2007

A franquia **Final Fantasy** comemora aniversário de 20 anos. Para comemorar, a Square Enix lança novos portos de **Final Fantasy I** e **II** para Playstation, incorporando as animações do lançamento de **Origins** assim como conteúdo extra para ambos os jogos.

Final Fantasy VI Advance, um relançamento do **FF VI** para Game Boy Advance, é lançado nos Estados Unidos. O conteúdo bônus inclui uma

0 - INTRODUÇÃO

nova masmorra e vários Espers retirados do **Final Fantasy VIII**. Além disso, a tradução nova conserta muito dos erros presentes no lançamento americano, oferecendo uma experiência mais verdadeira.

Revenant Wings, uma sequência direta para **Final Fantasy XII**, é lançada para Nintendo DS. Apresentam vários dos personagens maiores e menores do original, **Revenat Wings** utiliza a jogabilidade básica do seu precessor como fonte para um jogo de estratégia em tempo real.

Crisis Core, um quarto título relacionado ao **FF VII**, é lançado para PSP. Um RPG de ação situado no passado do título principal, **Crisis Core** atingiu tanto ótimas críticas quanto vendas incríveis.

Final Fantasy Tactics: The Lion War é lançado para o Playstation portátil. Uma versão melhorada do original, este apresenta dois novos Jobs, um modo multi-jogadores, e uma aparição especial de Balthier do **FF XII**.

Final Fantasy Tactics A2 é lançado para o Nintendo DS. Como o nome implica, o jogo é uma sequência semi-direta ao **Final Fantasy Advance**, com novos personagens que vieram ao mundo de Ivalice através do poder do Gran Grimoire.

Wings of the Goddess, o quarto pacote de expansão para **Final Fantasy XI**, é lançado. Novamente ele aumenta o tamanho de Vana'diel e adiciona dois novos Jobs: Dancer e Scholar.

Square Enix um remake completamente poligonar de **Final Fantasy IV**, incorporando sub-enredos e elementos extraídos da versão original para Super Famicon, além de atuações vocais.

Um sequência para **Final Fantasy IV**, entitulado **Another Moon**, é colocada em desenvolvimentos para plataforma móvel. Com quase duas décadas de atraso em relação ao original, **Another Moon** segue as aventuras de Cecil, Rosa e seu filho.

OS JOGOS

Apesar da maioria do público alvo de **FFRPG** já ter jogado pelo menos um ou mais títulos da série, nem todo mundo está familiarizado com os títulos mais velhos e obscuros. O que se segue abaixo é um pequeno sumário para cada jogo citado neste livro de regras.

FINAL FANTASY

Devorado pelas trevas, o mundo começa uma lenta e terrível decomposição na luzes mortas dos quatro Cristais – colheitas murcham e morrem, oceanos com gigantescas ondas furiosas, e monstros se espalhando por toda a terra doente. Agora, a única esperança reside em uma antiga lenda sobre os Guerreiros da Luz, passada pelo conhecimento das raças dos Dragões, Elfos e Humanos: quando o mundo estiver na escuridão, quatro guerreiros virão...

FINAL FANTASY II

Os portões do submundo foram abertos e os exércitos do Inferno vagam livres mais uma vez, liderados pela ambição cruel do Imperador Palamecia. Ao seu comando, monstros cruzam terras, indiscriminadamente arrasando cidades, matando e escravizando seus moradores; qualquer sinal de resistência é esmagado sem piedade. Mas nem mesmo os exércitos combinados de Palamecia não podem extinguir toda a esperança; bravos traidores e demônios, um pequeno grupo de heróis sob a liderança da Princesa Hilde de Fynn se prepara para enfrentar um inimigo aparentemente invencível...

FINAL FANTASY III

Por muitos anos, os habitantes de Ur viveram sob a proteção da luz do Cristal do Vento, dedicando suas preces para protegê-los dos monstros predadores. Então os tremores começam e o cristal se parte no instante em que a terra se abre, engolindo todo o Cristal. Para um jovem da vila pego no cataclisma, este terremoto é apenas o começo – à quem foi confiado os poderes do Cristal, ele deve agora se preparar para embarcar em um aventura para toda sua vida.

FINAL FANTASY IV

Voar. Um sonho distante para a maioria; uma arma estratégica de proporções devastadoras para o rei de Baron, cuja elite da força aérea chamada Asa Vermelha é incomparável em todo o mundo.

0 - INTRODUÇÃO

Em tempos de paz, os Asas Vermelhas eram respeitados e admirados de modo sem igual; agora, esta força aérea honrada se tornou uma praga aérea. Atacando e lançando bombas sob as ordens de um monarca que cobiça os quatro Cristais do mundo. Perturbados pela ambição e guerra do Rei Baron, um grupo de heróis se impõem contra os exércitos do rei – somente para descobrir que as motivações de Baron vão mais fundo do que eles podem suspeitar.

FINAL FANTASY V

Através de máquinas arcanas desenvolvidas pelo recluso gênio Cid Previa, os reinos de Walz, Karnak e Tycoon vivem em grande paz e prosperidade. Ainda que os Cristais místicos, fonte de sua boa fortuna, brilhem cada vez mais fracos. Quando o Cristal do Vento de Tycoon se parte, uma jovem princesa reúne forças com um grupo desunido de viajantes, correndo para resgatar o último Cristal antes que seu poder se extinga para sempre.

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

Agindo sob ordens do sinistro Dark King, quatro bestas roubam os Cristais dos elementos, se fechando na grande Focus Tower e lançando as quatro grandes terras em caos. Agora, toda a espera reside em um jovem guerreiro, escolhido pela profecia para resgatar os Cristais e salvar o mundo das trevas.

FINAL FANTASY VI

A Guerra dos Magi levou uma civilização orgulhosa à extinção; depois disso, a magia praticamente desaparece da face da terra. Mil anos depois, a humanidade está conseguindo se reerguer; vapor e o poder das máquinas novamente existem.

Mas dominar a tecnologia não é suficiente para aqueles obcecados com o poder proibido. Assim, o Reino Gestahl dominou a arte do MagiTek, um ameaçadora síntese de energia mágica e ferro, espalhando uma onda de conquistas e subjugações. Incontáveis cidades caíram perante o exército imperial; e comandar a verdadeira magia seria significativamente nada perto da dominação mundial pelo ditador. E um possível achado em Esper agora ameaça tornar os planos de Gestahl de reviver a magia uma realidade – Pode um novo cataclisma estar longe?

FINAL FANTASY VII

Mako: limpo, eficiente e aparentemente ilimitado, ele é nada menos do que a fonte de poder supremo. Com o monopólio do mako, a sinistra Corporação Shinra é a mestre do mundo conhecido; seus reatores se espalham em cada cidade e nação, abastecendo com energia os cantos mais longínquos do globo.

Mas há um lado mais negro do mako, um segredo cuidadosamente escondido pela companhia: a chamada "energia-livre" é nada menos que a força de vida do planeta, sugada pouco a pouco para satisfazer as necessidades diárias dos chefões da Shinra. Parada no meio do caminho da Shinra está a organização AVALANCHE, um pequeno, mas dedicado grupo de guerreiros da natureza determinados a fechar os reatores que drenam mako a qualquer custo. Mal sabem eles que a corporação é a menor das preocupações do Planeta...

FINAL FANTASY TACTICS

A Guerra dos Cinqüenta Anos deixou uma vez o orgulhoso reino de Ivalice quase que falido, repleto de fome, pobreza e descontentamento popular – mas seus problemas estavam apenas começando. Cegado pela corrupção religiosa e ressentimento popular contra as famílias aristocráticas, ameaçados por criminosos e mercenários, a saúde frágil do Rei Omdolia deixa apenas uma pergunta para os nobres e plebeus: quem herdará o trono de Ivalice?

A história chamará esta guerra pela sucessão do trono de a Guerra dos Leões. Aqueles que descobriram as verdades por trás destas batalhas e intrigas palaciais, entretanto, a conhece por outro nome: A História dos Bravos do Zodíaco.

FINAL FANTASY VIII

Os sacerdotes têm sido os flagelos através da história; como os únicos manejadores do poder da magia, seu reino de terror era inigualável, seus nomes eram sinônimos de crueldade e destruição. Com a última Guerra dos Sacerdotes em seu fim, seu poder tão temido se tornou uma propriedade comum; as Magias e as enigmáticas Forças Guardiãs trouxeram o lançamento da magia para a multidão. Nesta nova ordem do mundo, os jovens mercenários da SeeD estão acima dos demais, mestres tanto das energias místicas quanto na arte da luta. Quando a fome por poder do ditador de

0 - INTRODUÇÃO

Galbadia parte para a dominação total, entretanto, estas espadas contratadas se deparam com um papel que seu treino não os preparou para fazer: salvar o mundo.

FINAL FANTASY IX

Uma paz estendida trouxe a prosperidade e segurança para as três grandes nações de Gaia – uma situação amadurecida para aqueles inescrupulosos suficiente para explorar. Para os ladrões da Trope Tantalus, sequestrar a jovem herdeira do Reino de Alexandria era a única missão. Mas quando a abdução dá errada, uma inexorável corrente de eventos é acionada; que vai acabar colocando os membros de Tantalus em uma sequência de batalhas que vai acabar por redesenhar o mundo que eles conhecem.

FINAL FANTASY X

Mil anos atrás, a civilização de Spira alcançou seu ápice. Então veio Sin, um monstro de um mundo além do conhecido, que deixará tudo em destruição completa quando ele acordar. Hoje, as tribos de Spira vivem com medo, temendo pelo dia da ameaça antiga; tecnologia, uma vez trivial, é a saída para os poucos bravos que se atrevem a arriscar-se com a fúria de Sin para utilizá-los. Mas a esperança e a coragem sobrevivem. No meio da desolação, sete viajantes começam uma jornada por toda Spira, buscando pelo poder que irá libertar o seu mundo...

FINAL FANTASY XI

No ano 863 do Ano do Cristal, as trevas vieram para Vana'diel... Auxiliados por um exército de aliados não-humanos, o Lorde Negro atravessou o mundo, dizimando e subjugando todos em seu caminho. Unindo-se na face da destruição na décima primeira hora, as raças de Vana'diel iniciam uma longa e sangrenta campanha contra as forças das trevas, tentando expulsar os invasores de volta para seu lugar de origem. Vinte anos se passaram desde este grande conflito, e as nações de San D'Oria, Bastok, Windurst e Jeuno apreciam a paz tão difícil de ser conquistada. Entretanto, nas trevas, o mal reúne forças novamente; breve, uma nova geração de heróis deve empunhar as espadas para proteger tudo que amam.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Tempos atrás, antes da Grande Enchente, as lendas falam de uma terra chamada Kiltia, um reino onde a magia reinava suprema e lendários guerreiros lutavam entre si pelo domínio de uma guerra sem fim entre o bem e o mal. Para as crianças do pacato St. Ivalice, estas lendas oferecem uma fuga bem vinda da vida mundana e entediante – até que um fragmento da civilização antiga repentinamente ressurge, tornando as fantasias inocentes em realidade mortal. Presos em um reino fantástico e problemático do misterioso Geram Grimoire e dominado pelos Juizes draconianos, o jovem Marche Radieu agora busca seu caminho de volta para casa em um mundo completamente estranho e estranhamente familiar.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Encoberto por um miasma venenoso e repleto de monstros, o mundo busca pela luz protetora dos cristais, o fino casulo de energia mágica que separa vilas e cidades da morte eminente. Mas o poder protetor dos cristais está além de ser infinito; a menos que ele seja purificado com myrrh, a água da vida, os cristais gradualmente começam a perder seu poder, sucumbindo ao miasma mortal que os rodeia. Cada ano, acampamentos ao redor do mundo criam suas expedições desesperadas ao ermo venenoso; liderados pelos mais fortes e bravos que puderem encontrar, seu objetivo é tanto desesperado quanto claro: conseguir o myrrh ou morrer tentando.

FINAL FANTASY XII

Apesar dos anos passarem em Ivalice, uma coisa continua sempre constante neste mundo: guerra. Damalsca é um reino em tumulto; seu rei morto nas mãos de um traidor, seus cidadãos restritos às regras do faminto por poder Império Archadian e seus enigmáticos Juízes. Neste problemático reino entra um pequeno grupo de heróis, unidos pela circunstância de desafiar o Império – e eles mesmos.

FINAL FANTASY XIII

Por muitos anos a cidade voadora de Cocoon viveu isolada, cercada por sentinelas mecânicas e

um governo autocrata obcecado por preservar seu status. Mas agora forças estrangeiras invadiram Cocoon, deixando seus moradores cara a cara com a coisa que eles aprenderam mais a temer: Pulse, o mundo além.

AS BASES DA INTERPRETAÇÃO

À primeira vista, jogos de interpretação podem parecer como um hobby amedrontador, cheia de regras arcanas e vocabulário especial que circundam o impenetrável. Reduzindo-o às suas premissas, entretanto, um jogo de interpretação é nada mais dos que uma forma estruturada de brincar de faz-de-conta, sendo um proceso que envolver várias pessoas.

Muitas pessoas ainda resumiriam o processo de interpretação com a palavra "fingir", e esta descrição está bem próxima da verdade – interpretação apenas adiciona as regras e restrições necessárias para evitar que as coisas saiam do controle, assim como existe um moderador: o Mestre.

O MESTRE

Tradicionalmente, nosso passaporte para um **Final Fantasy** vem na forma de um cartucho, CD-ROM ou DVD. Em **FFRPG**, entretanto, é o **Mestre** quem apresenta a saga épica. O seu papel é como um juíz e contador de histórias. Como um contador de histórias, é responsabilidade dele criar as missões e histórias em que os jogadores se tornem envolvidos, assumir os papéis dos **Personagens Não-Jogadores (NPCs)** – as pessoas e monstros que os aventureiros encontram em suas viagens – e agir como se fosse os olhos e ouvidos dos jogadores, descrevendo assim todas as cenas e situações. Como um juíz, o Mestre defende as regras, estabelece os desafios, e mantêm os jogadores na linha para assegurar que cada sessão corra o mais fluente possível.

Ambas as responsabilidades requerem paciência e dedicação. Para os Mestres iniciantes, os desafios impostos por um job pode ser intimidador até nas melhores vezes. Com isto em mente, o **Capítulo 10** está repleto de conselhos e idéias para Mestres de todos os tipos; independente da experiência, qualquer Mestre pode se beneficiar das informações lá contidas.

OS JOGADORES

Os jogadores em **FFRPG** entram nos sapatos de um personagem com um background, personalidade, perícias e poderes únicos. Estes protagonistas são conhecidos como **Personagens Jogadores (PJs)**, e moldam a história pela virtude de suas ações e decisões. Mas existem algumas diferenças entre o jogo de vídeo game e o de mesa: cada jogador controla geralmente um único personagem, e não todo um grupo. Como resultado, a maioria das aventuras exige vários jogadores cooperando com o outro, guiados pelo Mestre, tentando atingir um objetivo comum.

Em segundo, apesar de alguns Mestres preferirem dar a seus jogadores os personagens pré-criados, a grande maioria dos PJs são criados pelos próprios jogadores, com aparência, história e profissão ficando tudo a cargo da imaginação individual de cada um. O **Capítulo 2** guia os jogadores através do processo de concepção de um personagem, e oferece um ponto inicial para começar a explorar o resto deste livro.

JOGANDO O JOGO

O mestre começará, geralmente, uma sessão, situando os personagens de forma que os jogadores ajam de acordo com os mesmos. ("*Vocês estão parados na frente dos portões do Castelo Corneria..*") ("*Food, O Mago Branco, vai começar a caminhar pelos portões e pedir permissão aos guardas para passar...*").

O Mestre então diz aos jogadores o resultado de suas ações ("*Eles olham com suspeita e dizem que ninguém tem permissão para entrar na terra do castelo.*"), permitindo que os jogadores realizem novas decisões baseadas no resultado. ("*Food vai retirar seu cajado e olhar ameaçadoramente.*"). Se for uma situação onde alguma capacidade mental ou física do personagem deva ser desafiada, este desafio utiliza dados para determinar o sucesso ou falha ("*Os guardas sacam suas espadas e atacam!*"). O dado adiciona um elemento aleatório ao jogo para representar a incerteza do destino, e oferece uma base para testes a fim de evitar as discussões onde cada um deseja que as coisas sejam da sua maneira ("*Food mata o guarda com seu cajado.*" "*Não, ele não mata.*" "*Sim, ele mata.*").

0 - INTRODUÇÃO

Como um modelo, o exemplo abaixo dá mais detalhes sobre a idéia de uma sessão típica. Não se preocupe se algum dos termos envolvidos parecerem confusos ou estranhos – o **Capítulo 1** apresenta as regras básicas de **FFRPG** em detalhes, inclusive sobre tudo citado neste exemplo.

? - Uma Sessão de FFRPG
Encontramos-nos em um jogo já em andamento; este grupo particular consiste no Mestre, Rodger; o Engenheiro Hiro, interpretado por Rob; o Cavaleiro Negro Haze, interpretado por M, e a Dançarina Mint, interpretada por Blair. No decorrer de vários jogos, este pequeno grupo se encontrou no mesmo objetivo de batalhar contra as maquinações do misterioso vilão Deathsight, cujos empregados estão erguendo monólitos cristalinos em todo o mundo.
Apoiados por uma aliança de cidades e reinos, eles começaram a reunir componentes necessário para reativar a aeronave antiga Excelsior, e agora precisam somente da Levistone capaz de erguer o navio aos céus. A trilha os leva para a caverna de uma montanha conhecida como Caverna dos Ventos...
Rodger (Mestre): A vista inicial está batendo com o que Cid indicou, e pior; o lado da montanha ao longo da trilha está comprometido com fissuras, rachaduras e aberturas de onde o vento sopra em rajadas regulares, atirando uma chuva de rochas em qualquer coisa por perto. Não é de se estranhar que toda a área esteja deserta e desolada; qualquer que seja a vegetação que já tenha crescido aqui, há muito foi varrida pelas constantes ventanias.
Rob (Hiro): Se vocês me perguntarem, nossa melhor saída é justamente evitar as fissuras num todo. Não estou com vontade de ser esmagado por rochas antes mesmo de entrar na caverna.
Blair (Mint): Ótimo por mim. Estamos escassos mesmo na cura...
M (Haze): Tudo bem Mestre. Não iremos escalar pela trilha da montanha, mas iremos criar nosso caminho onde o vento é mais fraco, algum lugar mais longe das quedas.
Rodger: Façam algumas rolagens.
Rob: (rolando) 24.
Blair: (rolando) 30.
M: (rolando) 42.
Rodger: As cordas rangem conforme vocês fazem seu caminho pela superfície das rochas, e evitam as periódicas chuvas de rochas que rolam pela montanha algumas vezes. A subida leva cerca de quinze minutos; e vocês atingem o último penhasco e a entrada da caverna, e o melhor de tudo, sem ferimentos.
Rob: "Bem, poderia ter sido bem pior.".
Blair: Mint reclama. "Muito exercício antes da hora do chá... Deveria ter pegado aquela rosquinha extra.".
M: O que estamos vendo agora?
Rodger: A entrada da caverna é grande o suficiente para um humano, uma estreita passagem que rapidamente desaparece no escuro. Desenhos nas rochas mostram uma história antiga com o leve toque de "Melhor Deixar as Coisas Sem Serem Tocadas"; poucos símbolos parecem vagamente familiares, e longe de receptivas.
M: "Última chance para voltar.".
Rob: Hiro ajusta suas munições. "Sem chance. Mantenha suas armas onde possam alcança-las – tenho um mau pressentimento sobre isso.".

AVENTURAS E CAMPANHAS

Existem duas formas básicas para jogar o **FFRPG**: como uma **aventura** solo, ou como uma **campanha** de longo tempo.

As aventuras oferecem um ponto inicial fácil e rápido para os novatos, geralmente seguindo os personagens em uma ou mais seções conforme eles tentam cumprir um objetivo dado pelo Mestre. Dependendo das circunstâncias, isso pode envolver o resgate de uma princesa refém até sabotar uma máquina de guerra que pretende destruir a vila dos heróis; a meta dos heróis deve ter pelo menos a mesma direção, apesar de seus interesses poderem ser financeiros ou morais. Quando este objetivo tiver sido completado, a aventura termina e os heróis podem clamar por suas recompensas.

Uma campanha, por outro lado, é uma narrativa em larga escala sobre os personagens em uma série de aventuras seguidas. Aqui os objetivos a longo prazo dos personagens podem ser nebulosos e mutáveis assim como os amigos se tornam inimigos e no final o mal que já foi praticado é revelado como nada mais do que apenas o primeiro passo de um sinistro inimigo.

0 - INTRODUÇÃO

Como se pode imaginar, os jogos **Final Fantasy** são exemplos clássicos de jogos em campanhas, utilizando um forte laço para unir dezenas de pequenas aventuras e missões menores.

Assim como a maioria dos interesses dos Mestres, mais conselhos sobre **FFRPG** nestes formatos podem ser encontrados no **Capítulo 9**.

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

Assim como a maioria dos sistemas de RPG, o **FFRPG** possui sua própria terminologia. Para auxiliar a agilizar o processo de aprendizado, cada capítulo termina com um glossário recapitulando os termos e conceitos introduzidos mais importantes no decorrer daquele capítulo.

Aventura: Missão individual ou série de eventos com um objetivo único.

Campanha: Uma narrativa contínua construída com a interligação de aventuras.

Mestre: "Líder" do jogo. Impõe os desafios e apresenta os detalhes do mundo.

Personagem Jogador (PJ): Qualquer personagem cujas ações são controladas por um dos jogadores da mesa.

Personagem Não-Jogador (NPC): Qualquer personagem cujas ações são controladas pelo Mestre e não pelos jogadores, como os inimigos e vendedores.

Regra Opcional: Regras criadas para serem utilizadas pelo Mestre se ele desejar.

FINAL FANTASY
RPG

I - GUIA DE JOGO

"Mantenha seu juízo com você e você conseguirá."

Basch fon Ronsenberg - FINAL FANTASY XII

A sessão a seguir serve como uma introdução para a mecânica básica de **FFRPG**, e inclui muitos conceitos importantes e termos do jogo. Embora muitas destas explicações possam ser familiares a jogadores com mais experiência, muitas das informações aqui apresentadas serão expandidas no resto do **Livro de Regras**. Como resultado, é recomendado que você se familiarize com este material antes de prosseguir.

DADOS PARA OS JOGOS

Assim como nos demais RPGs de papel-e-caneta, o dado também é um acessório indispensável no **FFRPG**, determinando tudo desde quanto dano a magia *Flare* causa até determinar se o mercador possui ou não um Eye Drop em seu estoque. Este livro, como os demais, abrevia todas as rolagens de dado como **d(número de lados)**; sendo assim, um dado com dez lados seria representado como 'd10'. Um possível número pode vir antes do "d", indicando assim a quantidade daquele dado que será utilizado. Desta maneira, se aparecer 2d10 em algum lugar, quer dizer que serão dois dados com dez lados que estarão sendo usadas na ação, sendo seus totais somados.

Um número depois do tipo de dado, como "d6 + 2", representa que aquele número será adicionado ao resultado da rolagem. Desta maneira, se no d6 for obtido um 5, por exemplo, o valor final será de 7.

Jogar o **FFRPG** irá exigir cinco de cada um destes dados: d6, d8, d10 e d12. A maior parte das situações do jogo será resolvida com um par de d10, os outros são mais utilizados para determinar o dano em combate e calcular ganhos quando o personagem avança de nível.

ROLAGEM DE PORCENTAGEM

A grande maioria das rolagens de dados em **FFRPG** serão as **Rolagens de Porcentagem**.

Em uma Rolagem de Porcentagem, o jogador gera um número entre 1 e 100 rolando dois d10 de cores diferentes. O resultado da primeira cor do dado jogado irá gerar a dezena, e o outro compondo o dígito da unidade. Um resultado de 9 e 3, por exemplo, formaria um 93; 7 e 0 dariam 70; 0 e 4 seriam 04 e finalmente 0 e 0 resultaria em 100. Esta combinação de dados é denominada **Dado de Porcentagem** ou apenas **d%**.

A meta dos jogadores geralmente será obter um valor igual ou inferior a um número alvo denominado **Chance de Sucesso (CdS)**. Quanto mais difícil for a tarefa, menor será a CdS. Se o jogador atingir a CdS, seu teste foi bem sucedido, caso contrário será uma falha.

ACERTOS E FALHAS CRÍTICAS

Sempre que um Teste de Porcentagem é realizado, existe uma chance de que o resultado seja algo entre 95 e 100, ou algo entre 1 e 10. Resultados deste tipo são chamados **Falha Crítica** e **Sucesso Crítico** respectivamente.

Em termos de jogo, isso significa que o personagem não apenas passou ou falhou, mas o fez de maneira espetacular e inesperada. Por exemplo, um personagem tentando lidar com nobre e consegue um Sucesso Crítico em seu teste de *Etiqueta*, ele impressionará tanto o nobre que poderá ate mesmo conseguir algum favor do poderoso.

! - A Regra dos "10"

Enquanto modificadores possam reduzir a chance de sucesso zero ou menos, o personagem sempre terá sucesso quando obtiver 10 ou menos. Isso é chamado **Regra do 10**. Nessas circunstâncias, a rolagem feita com sucesso na Regra dos 10 não será tratada como Sucesso Crítico – ou Acerto Crítico, como descrito - mas sim como apenas um sucesso normal, onde o personagem superou todas as dificuldades e conseguiu algo quase impossível. Atente que a Regra do 10 não se aplicará a situações onde o Mestre explicitamente diz que o que o personagem está tentando é impossível.

No caso de uma Falha Crítica, o personagem poderia facilmente confundir o nobre com um

garçom! Os efeitos exatos de uma Falha Crítica ou de um Sucesso Crítico dependem das circunstâncias envolvidas e da imaginação do Mestre, mas deve ser feito com razão – uma jogada não mutilaria a vida de um personagem ou o tornaria um herdeiro do maior reino do mundo.

ESTATÍSTICAS

O **FFRPG** utiliza um número de estatísticas, ou apenas "stats", para descrever e medir a extensão das habilidades do personagem. Existem dois tipos de Estatísticas: os **Atributos** e as **Estatísticas de Combate**, ambos detalhados abaixo.

ATRIBUTOS

Os **Atributos** representam as capacidades físicas e mentais de um personagem. E servem como indicadores de suas capacidades dentro e fora do combate. Em **FFRPG** existe um total de seis Atributos:

Força (FOR) reflete a força física do personagem. Influi tanto no dano que irá causar com armas como espadas, quanto na sua capacidade de levantar e mover coisas pesadas.

Vitalidade (VIT) representa a resistência física e fôlego. Personagens com alto valor de Vitalidade são mais resistentes a ataques físicos, doenças e cansaço.

Agilidade (AGI) mede a destreza física e coordenação motora, também influi no dano com armas balísticas, como Bestas e outras de precisão. A precisão geral com armas também é determinada pela Agilidade.

Velocidade (VEL) é a medida da velocidade do personagem, sua rapidez em termos de corrida e reações.

Magia (MAG) é uma indicação de quão bem o personagem controla a energia do seu corpo (*chi*), a energia mágica (*mana*) e as forças dos elementos. Em termos de jogo, é usado para determinar a eficácia de Magias e Habilidades. Também indica indiretamente a inteligência do personagem.

Espírito (ESP) cobre uma mistura de determinação e força mental. Personagem com valores altos de Espírito são naturalmente mais resistentes a danos mágicos. Indiretamente também mede a carisma e simpatia do personagem

Cada Atributo possui um valor numérico que varia de 1 ate 30. Quanto mais alto o valor dele, melhores serão as capacidades do personagem naquela categoria. O valor atual de um Atributo também é utilizado para cálculos de dano. Quando o personagem deseja exercitar seus músculos, velocidade ou poder intelectual, eles utilizam um segundo valor chamado **Verificação de Atributo**, que varia de 13 ate 100. Mas isso será mais explicado posteriormente neste Capítulo.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

Como o próprio nome sugere, as **Estatísticas de Combate** representam o desempenho do personagem em combate, incluindo sua habilidade de causar e receber dano. Dependendo de sua Profissão, os personagens de **FFRPG** apresentam de sete a onze Estatísticas de Combate.

Pontos de Vida (HP - Hit Point): Um reflexo geral da condição física do personagem. O dano causado a um personagem reduz o seu HP; e se ele for reduzido a zero ou menos, ele cai inconsciente ou morto.

Pontos de Magia (MP - Magic Point): O reservatório de energia mística que alimenta as magias e certas habilidades das classes de cada personagem. Magias e outros poderes mágicos reduzem o MP do personagem quando utilizados.

Evasão (EVA): A afinidade do personagem para se esquivar ou aparar ataques físicos desferidos contra ele.

Evasão Mágica (EVA. M.): Evasão Mágica é a habilidade natural de evitar energias mágicas nocivas.

Precisão (PREC.): Indica a capacidade do personagem de desferir ataques com sua arma convencional.

Precisão Mágica (PREC. M.): A habilidade do personagem de lançar magias. Usado para medir a eficácia das magias e efeitos mágicos.

I - GUIA DE JOGO

Armadura (ARM.): A soma dos equipamentos que oferecem proteção física ao personagem. Quanto maior o valor, menor será o dano que ele irá sofrer.

Armadura Mágica (ARM. M.): A proteção do personagem contra ataques mágicos. Quanto maior o valor, menor será o dano que ele irá sofrer.

Destreza (DEX): Mede a precisão dos ataques especiais baseados em Agilidade. Nem todo personagem precisa calcular este valor.

Mente (MNT): Mede a precisão dos ataques especiais baseados em Magia. Nem todo personagem precisa calcular este valor.

Expert (EXP): Para profissões como Ladrão e Bardo, esta Estatística de Combate mede a proficiência do personagem com as Perícias definidas de sua profissão.

O que separa as Estatísticas de Combate dos Atributos é a maneira como elas são utilizadas durante o curso do jogo. A maioria das Estatísticas de Combate não podem ser utilizadas diretamente para execução de tarefas, elas são utilizadas como um tipo de reação instintiva e não como algo ativo.

PERÍCIAS

Perícias representam a habilidade do personagem de executar determinadas ações, que vão desde tarefas mundanas como cozinhar uma refeição, balançar sua espada no ar de maneira complexa ou pilotar uma aeronave.

A proficiência em uma perícia é dada através de valores que vão de 1 a 100 – quanto mais alto for o **Valor da Perícia**, melhor o personagem é naquilo. Uma visão geral dos níveis de proficiência é dada abaixo.

Dependendo de sua aplicação, uma Perícia pertencerá a um dos oito grupos: Artística, Geral, Saber, Social, Técnica, Ladina, Arma ou Selvagem. Perícias Técnicas, por exemplo, centram-se na criação e forja, enquanto as Ladinas pendem para furtividade. Perícias e suas categorias serão discutidas com mais detalhes no **Capítulo 5**.

Valor da Perícia	Nível Proficiência
01 – 19	Sem muito treino
20 – 30	Novato
31 – 50	Intermediário
51 – 70	Avançado
71 – 90	Expert
91 – 100	Mestre

VERIFICAÇÃO DE TAREFAS

Durante o decorrer do jogo, podem surgir situações onde o personagem precise utilizar um de seus Atributos ou Perícias a fim de conseguir cumprir uma tarefa apresentada pelo Mestre. No caso das Perícias, a abrangência das tarefas que cada uma pode ser aplicada é praticamente auto-explicatória; para os Atributos, algumas situações podem exigir testes:

Força: Levantar objetos pesados, braço de ferro, carregar peso ou puxar cargas.

Vitalidade: Resistir a doenças e venenos, fadiga e ignorar os efeitos de ferimentos graves ou exaustivos.

Agilidade: Pegar itens, esquivar de armadilhas, fazer truques rápidos.

Velocidade: Correr, saltar, interceptar personagens ou itens.

Magia: Lembrar de informações, resolver um quebra-cabeça ou analisar uma situação.

Espírito: Influenciar alguém, resistir a torturas mentais ou insanidade.

“Agora eu sei por que tenho estes músculos estúpidos!”

Sabin Roni Figaro - FINAL FANTASY VI

Para descobrir se o personagem tem sucesso ou falha, o Mestre deve primeiro decidir quão difícil a tarefa é. Em **FFRPG**, a dificuldade da tarefa é representada por um **Modificador de Condição** que varia entre +80 até -80; a tabela abaixo mostra dificuldades específicas relacionadas com seu Modificador correspondente.

Tabela 1-1: Modificadores de Condição

Dificuldade da Tarefa	Modificador Condição
Elementar	+80
Fácil	+40
Simples	+20
Problemática	0
Desafiador	-20
Formidável	-40
Heróica	-60
Impossível	-80

Quando o Mestre designa um Modificador de Condição, ele deve levar em consideração a dificuldade base da tarefa assim como as circunstâncias locais, as condições e as preparações. Escalar uma montanha em um clima agradável de verão, por exemplo, seria muito mais fácil do que escalá-la em um dia chuvoso e sem os equipamentos necessários.

Assim que determinado, o Modificador de Condição é adicionado à Perícia ou ao Atributo relevante do personagem. Se o total atingiu o valor 100 ou mais, o personagem conseguiu um sucesso automático e não precisará de teste; se for menor que 100, uma **Verificação de Tarefa** será necessário. Em uma Verificação de Tarefa, o personagem rola um d%; a CdS é igual o valor da Perícia ou Atributo sendo exigido acrescido do Modificador de Condição. Rolar um valor igual ou inferior ao valor da Perícia ou Atributo modificado significa que a Verificação de Tarefa foi um sucesso. Valores acima disso são sempre uma falha.

? - Verificação de Tarefa em Ação

Determinados, nosso pequeno grupo de heróis resolve atravessar a Caverna dos Ventos.

Rodger (Mestre): O uivo do vento fica mais intenso conforme vocês abrem caminho através da boca da caverna. A luz fraca e escassa que entra através das rachaduras do teto ilumina um penhasco, com uma estreita ponte feita com cordas e madeira. Não há como dizer quão velha a ponte é; alguns degraus cederam em algumas partes, e toda a construção range sempre que o vento ganha força.

Rob (Hiro): Grande! Um movimento errado, e já era.

M (Haze): Nós temos cordas. Podemos pelo menos nos amarrar juntos.

Rob: Irei esperar para ver o que acontece. Existe um padrão especifico no sopro do vento? Podemos predizer quando será a próxima grande rajada?

O personagem de Rob possui Prontidão com valor de 50. Rodger decide que isso seria algo bem óbvio de se perceber e lhe confere um Modificador de Condição de +80. Como isso deixa Hiro com uma CdS modificada de 130, a Verificação de Tarefa não será necessária.

Rodger: Você analisa com calma a situação e percebe que é de cerca de 2 minutos o intervalo de tempo entre as rajadas piores.

Blair (Mint): Isso não é muito tempo.

Rob: Nós podemos tentar correndo.

M: Nós podemos descartar as cordas.

Rob: Se formos pegos numa rajada, a corda não ajudará muito mesmo. Vamos fazer isso.

Como a pressão do tempo é o maior obstáculo, Rodger decide que o valor mais apropriado seria a Velocidade. Enquanto o vento não soprar, a ponte não oferecerá problema. Os dois minutos de tempo para atravessar são suficientes, criando assim um Modificador de Condição de +40. Haze e Mint ambos possuem valor do Atributo em questão para testes de 34 em Velocidade e Hiro tem apenas 25. Nenhum dos valores acrescidos do Modificador de Condição eleva as CdS para 100 ou mais, por isso os testes serão necessários.

Rodger: Testes de Velocidade, por favor.

Blair: (rolando) 40.

Rob: (rolando) 62!

M: (rolando) 29.

Todas as três rolagens estão dentro da CdS de cada personagem – o grupo consegue atravessar a ponte sem problemas.

Rodger: A ponte balança embaixo de seus pés conforme vocês passam por ela. À frente, vocês avistam um par de grandes e pesadas portas de pedras, iluminadas por pequenas tochas...

O Mestre pode exigir duas ou mais Verificações de Tarefa para as tarefas mais complexas. Nesse caso, Modificadores de Condição devem ser reduzidos para compensar a necessidade de múltiplos sucessos.

Outras situações podem exigir sucessos de múltiplos personagens. Por exemplo, se um grupo está tentando se defender das acusações de alguns criminosos, cada membro deve realizar um teste de *Lábia* para convencer o júri da inocência do grupo durante seus testemunhos. O veredito final depende da soma dos sucessos e falhas. Algumas vezes, um único personagem com sucesso pode facilmente auxiliar ou atuar pelos demais, somente uma pessoa necessita então rolar os dados. Se tal ajuda não for possível, todos devem realizar seus próprios testes.

O PREÇO DA FALHA

O que acontece quando um personagem falhar em sua Verificação de Tarefa? Nesse caso, a vontade do Mestre é aplicada; obviamente que nem todo teste pode ser refeito, ainda mais no caso de uma Falha Crítica. Nos casos onde uma falha coloca o personagem em uma situação ruim, o Modificador de Condição também pode ser aumentado.

Outro fator para ser considerado é a quantia de tempo que o personagem perdeu juntamente com sua falha. Em certas circunstâncias, o tempo 'desperdiçado' poderá permitir uma nova rolagem de dado; em um teste de *Abrir Fechaduras* que envolva dez minutos de esforço será mais fácil realizar uma nova tentativa do que em um teste de *Investigação* para recuperar todas as informações de um dia inteiro.

VERIFICAÇÃO DE TAREFA RESISTIDA

As **Verificações de Tarefas Resistidas** entram em jogo quando dois ou mais personagens tentam utilizar uma Perícia ou Atributo contra o outro. Em certas circunstâncias, os Valores podem ser idênticos; por exemplo, um grupo de jogadores de cartas utilizando sua perícia *Jogos* para competir por um prêmio de 10.000 Gil em um jogo de Blackjack. Em outras situações, as Perícias utilizadas contra o outro podem ser diferentes, mas ainda podendo ser utilizadas contra o outro. Um exemplo é a *Prontidão* do Capitão da Guarda Imperial sendo utilizada contra a *Atuação* de um membro azarado da resistência que tenta convencer o Capitão de que ele é realmente um emissário do Imperador em pessoa.

"Tenho de observar para ter certeza que você não toque em nada."

Barret Wallace - FINAL FANTASY VII

O procedimento em si é idêntico ao utilizado nas Verificações de Tarefas. Um Modificador de Condição é atribuído e adicionado ao valor relevante para determinar a CdS; isto pode ser determinado para todo o grupo ou individualmente para cada membro envolvido. Assim que todos os integrantes possuírem sua CdS, eles devem rolar seu d% ao mesmo tempo – cada membro envolvido deve rolar os dados, mesmo que seu CdS seja superior a 100. Aquele que obter o valor mais baixo em relação à sua própria CdS em seu teste vence – um valor de 26 contra uma CdS de 40 sempre derrota uma rolagem de 22 contra uma CdS de 30, apesar do valor em si ser menor.

Uma falha ou Falha Crítica irá automaticamente remover o participante do campeonato, a menos que todos os demais participantes também consigam uma Falha Crítica ou uma falha simples. Neste caso, todos envolvidos rolam novamente seus dados, exceto aquele que porventura resolve desistir da competição.

Do mesmo modo, um Acerto Crítico automaticamente ganhará a competição a menos que outro integrante também obtenha Acerto Critico. Neste caso, a rolagem mais baixa em relação à sua CdS novamente determina o vencedor.

? - Verificação de Tarefa Resistida em Ação
Mais adiante na caverna, nossos heróis se deparam com um pequeno problema.
Rodger (Mestre): A passagem se inclina para formar uma suave inclinação 30 metros à frente, se abrindo então em outra caverna. Raios de sol atravessam pequenas frestas no teto aqui; iluminação suficiente para vocês verem com exatidão de onde o vento persistente vem.

Rodger (Mestre): A maior parte do espaço aberto é ocupada por uma criatura semelhante a um sapo gigante agachado no centro da outra caverna, aparentemente cochilando. Conforme ele ronca, um saco embaixo de seu queixo infla e depois diminui de tamanho, liberando poderosas rajadas de vento que circulam através da câmara. Nesta distância fica difícil ter noção exata de seu tamanho, mas seria algo entre seis ou sete metros de altura; sua pele dourada é repleta de fragmentos de ossos e chifres, cada um atingindo facilmente o tamanho de uma espada.

Blair (Mint): Wow. Mint se afasta rapidamente. "Oh, meu Deus! De jeito algum eu vou chegar perto dessa coisa!"

M (Haze): Haze saca sua espada da bainha. "Não há outro caminho para o altar. Precisamos passar por aqui."

Rob (Hiro): Aquilo está dormindo?

Rodger: É o que parece.

Rob: "Talvez possamos passar sem acordá-lo e evitar uma luta. Tudo que temos que fazer é permanecermos quietos."

Blair: "Precisamos mesmo? Este monstro me causa calafrios!"

M: "Ele está certo. Nós não podemos voltar agora." Eu assumirei a dianteira aqui. Furtividade, eu presumo?

Rodger: Sim, Façam seus testes.

Como o teste envolve a Prontidão do monstro conta a Furtividade do grupo, a tentativa será resumida com uma Verificação de Tarefas Opostas. A criatura possui uma Prontidão de 40, mas Rodger aplica um Modificador de Condição de -20 por estar no sono, dando a ele uma CdS final de 20. Haze e Mint ambos possuem Furtividade em 40, enquanto Hiro possui 20. Entretanto, passar por um alvo dormindo é muito mais fácil do que por um acordado e alerta, por isso eles terão um Modificador de Condição de +40.

Rob: (rolando) Nossa, eu consegui 61!

M: (rolando) 50 aqui.

Blair: (rolando) 12!

Rodger faz seu teste escondido, conseguindo um 32. M e Blair conseguem rolar valores abaixo de suas respectivas CdS, mas Rob falha em seu teste.

Rodger: Tomando cuidado para não perturbarem o monstro, vocês cuidadosamente dão a volta pela criatura com Haze na frente. Ambos Haze e Mint conseguem alcançar o outro lado da caverna com poucos problemas, mas Hiro está quase na metade do caminho quando suas botas jogam uma pequena pedra contra o monstro. O vento cessa de repente e vocês podem ouvir um bocejo do monstro conforme ele balança seu corpo.

Rob: Oh! Hiro permanecerá quieto e esperando pelo pior.

Rodger: Felizmente a criatura não parece ter notado você. E logo depois ele cai no sono novamente, soltando um ronco através das pedras.

As duas falhas nos testes do Monstro e de Hiro produziram um empate – Hiro ainda não está a salvo, mas também não foi descoberto ainda. Isso não muda os Modificadores de Condição, assim qualquer novo teste deve ser feito com as mesmas CdS.

Rob: Tento novamente?

Rodger: Sim. Por favor.

Rob: (rolando) 38.

Rodger: Vamos ver a criatura agora.

Rodger rola novamente os dados do monstro escondido, conseguindo um 40 – mais uma falha.

Rodger: Assim que você tem certeza que a fera está realmente apagada, você começa a caminhar sorrateiramente novamente. Felizmente, a segunda tentativa teve mais sucesso e o monstro não despertou, deixando você livre para alcançar os túneis.

I - GUIA DE JOGO

CENAS

Em **FFRPG**, a maioria das ações do jogo é divida em **Cenas**, uma 'unidade' abstrata de tempo capaz de englobar uma enorme variedade de eventos e situações. Um Engenheiro saindo da cidade em busca de peças, um confronto entre um Paladino e seu rival Cavaleiro Negro, a exploração de um nível de alguma caverna – tudo isso são Cenas que podem se abrir em novas aventuras ou servir como evento na atual.

Cada Cena pode ser ainda dividida em três **Fases** distintas: Iniciativa, Ação e Status. Tais Fases costumam ficar por "trás das cortinas" durante o jogo e somente trazidas à tona quando necessário. Uma Cena sempre termina com uma mudança de local, ou uma passagem significativa de tempo, como de 15 minutos ou mais.

FASE DA INICIATIVA

A hora exata em que o personagem irá executar sua ação é muito importante em uma cena – por exemplo, para saber se o personagem consegue pegar ou não um item importante que está caindo, ou se conseguiria subir em uma aeronave antes dela estar alta demais. A Cena, portanto, começa com a Fase de Iniciativa. Durante a Fase de Iniciativa, todo mundo envolvido na cena – PC, NPC ou outros – rolam um d10 e adicionam o resultado ao seu Atributo Velocidade. Este total será chamado de **Iniciativa** e determina o quão longe na cena o personagem irá agir. É mais fácil visualizar a ordem de Iniciativa como um marcador, começando da maior Iniciativa e caindo até o zero. Quando ela atinge a Iniciativa mais baixa (ou zero, o que acontecer primeiro), a Cena termina. Quando todas as Iniciativas já tiverem sido geradas, a Fase da Iniciativa termina; e a Cena se move para a Fase da Ação.

Quando o tempo de objetos inanimados ou outros eventos se tornam importantes, o Mestre deve designar uma Iniciativa fixa para o evento em questão ("*O chão vai eclodir na contagem de Iniciativa 14*").

FASE DA AÇÃO

A Fase da Ação é dividida em um número de 'turnos'. Este é o espaço de tempo no qual individualmente os participantes realizam suas Ações, geralmente na forma de Verificações de Tarefas. Se as Iniciativas já foram geradas, os turnos são conduzidos de acordo com a ordem das Iniciativas, com o participante de maior Iniciativa declarando a primeira ação ("*Haze vai dar um salto sobre a ravina!*") e os outros em seguida. Os participantes também podem decidir entre eles quem toma a liderança e quem segue. Durante seu respectivo turno, os participantes podem realizar uma ou mais Ações, dependendo das circunstâncias. Se vários conjuntos de Ações forem necessários dos participantes, geram-se novamente as Iniciativas conforme necessário. Depois que todas as Ações foram executadas, inicia-se a Fase de Status.

FASE DE STATUS

A Fase do Status é a parte final da Cena; aqui os personagens podem decidir seu próximo destino e o curso de sua ação.

Como o próprio nome indica, é neste espaço de tempo no qual as **Condições de Status** – efeitos especiais infligidos em um personagem como resultado de uma magia ou ataque - irão agir. As Condições de Status podem ser benéficas, como no caso de *Haste*, que aumenta velocidade do personagem, ou nocivas, como *Poison* que diminuiu os Pontos de Vida do personagem. Ambas as categorias das Condições de Status são discutidas com mais detalhes no **Capítulo 7**.

TEMPO DAS CONDIÇÕES DE STATUS

A grande maioria das condições de Status possui um limite de duração, especialmente aquelas que infligem um status benéfico ou nocivo ao alvo.

Estas durações, chamadas de **Timers**, são sempre apresentadas em negrito entre parênteses. Desta maneira, a frase "infligindo a Condição de Status *Sleep* **(6)**", por exemplo, possui um Timer de 6. A maioria das Condições de Status possui Timer 2, 4 ou 6 e, possivelmente, um "**(∞)**" aparece, indicando que o efeito em questão possui um Timer ilimitado de tempo de ação.

Assim que todas as ações forem executadas e a Cena terminar, os efeitos das Condições de Status são aplicados e seus Timers são diminuídos

de acordo com a quantia de tempo passada entre o início da Cena e o começo da próxima.

O **Capítulo 9** discute este processo com mais detalhes. Os jogadores também podem ter a oportunidade de tratarem as Condições de Status ou outros ferimentos durante a Fase de Status, dependendo das preferências pessoais do Mestre.

? - Cenas em Ação
Algum tempo depois, o grupo chega ao altar. Infelizmente seus problemas estão longe de terminarem...
Rodger (Mestre): Assim que vocês alcançam a levistone, vocês podem sentir um tremor na caverna. Pó cai do teto e pequenas rochas tremem no solo devido a vibrações que se espalham pela câmara, crescendo em intensidade.
Blair (Mint): Mint se coça. "Uh, garotos? Talvez fosse melhor... colocar a pedra de volta:"
Rob (Hiro): "Não dá. Sem a pedra o *Excelsior* nunca será ativado."
Rodger: Nesse momento, uma grande rocha cai, quase atingindo vocês, mas reduzindo o altar a apenas pó. O tremor fica pior a cada segundo; rachaduras começam a se formar no teto.
M: "Posso dar uma sugestão? É chamada de CORRER!"
Rodger: Rolem as Iniciativas.
M: (rolando) 12.
Blair: (rolando) 11.
Rob: (rolando) 7.
Rodger: O teto irá ceder com 10. M, qual sua ação?
M: Haze vai agarrar Hiro e puxá-lo dali antes que todo o teto caia. Então nós corremos.
Blair: Mint vai correr atrás deles.
Rodger: Vocês acabaram de sair da câmara quando uma grande rocha cai do teto, bloqueando a entrada. Mas ainda há mais coisas para se preocuparem – as fissuras estão se espalhando pelo chão, e rapidamente...

CLASSES E JOBS

Em **FFRPG**, todo personagem pertence a uma Classe que determina suas habilidades básicas. Os **Guerreiros** possuem uma grande variedade de técnicas diferentes de luta. Os **Experts** utilizam sua genialidade para construir armas poderosas, compor melodias mortais ou misturar poções. Os **Magos** apresentam um poder natural com a magia. E os **Adeptos** lançam magias e lidam com espadas com a mesma habilidade.

Cada uma das quatro Classes é ainda classificada em diversas outras subclasses, chamadas de **Jobs**, que diversificam estes arquétipos básicos em um número bem maior de direções. O Job Magos, por exemplo, incluem os Magos Negros, que são ferozes praticantes do poder destrutivo elemental, assim como os Magos Brancos que são curandeiros e protetores capazes de liberar energia divina em seus inimigos. Guerreiros, por outro lado, possuem diversos combatentes que lutam com as mãos desarmadas como os Artistas Marciais assim como aqueles que utilizam de lanças como os Dragoon.

HABILIDADES

Cada Job se distingue das demais da sua mesma Classe pelos seus exclusivos talentos, também chamados de **Habilidades**, que vão desde a capacidade de lançar Magia Branca ou Negra para liberar um ataque fulminante como *Aura Cannon* ou *Black Sky* em um oponente.

Todos Jobs começam com pelo menos uma Habilidade e outras se tornam disponíveis conforme o personagem evolui. O "pacote" de Habilidades que cada Job pode ter acesso é conhecido como "**Conjunto de Habilidades**" e desempenha um papel importante na criação e, também, na evolução do personagem.

TIPOS DE HABILIDADES

Todas as Habilidades em **FFRPG** são divididas em cinco categorias: Rápidas, Lentas, Reação, Suporte e Magia.

Como o próprio nome indica, as **Habilidades Rápidas** são aquelas cujo efeito é imediato e não precisam de tempo para ser usadas ou "invocadas", porém tendem a ser menos poderosas. A Habilidade *Arremesso* de um Ninja é uma delas.

Por outro lado, as **Habilidades Lentas** requerem certo tempo para serem preparadas antes de agirem. Este tempo de "carregamento" é representado através do termo **Tempo de Carga**, que é listada em negrito e entre parênteses junto com o tipo de Habilidade. "Lenta **(4)**", por exemplo, significa que é uma Habilidade Lenta e tem um Tempo de Carga de 4. Embora demorem a serem executadas, estas habilidades são mais poderosas que as Rápidas; a *Ataque Final* de um Guerreiro é um bom exemplo. Tempo de Carga (TC) e seus efeitos em combate serão discutidos com mais detalhes no **Capítulo Seis**.

As **Habilidades de Reação** representam um caso especial já que elas não são voluntariamente utilizáveis pelo personagem, mas sim ativadas automaticamente em certas condições. Um exemplo seria Habilidade do Monge chamada *Contra-Ataque*, que só pode ser utilizada se e quando um Ataque é desferido contra o Monge. Habilidades deste tipo geralmente possuem uma CdS limitada.

! - Reação Vs Reação

Em certas circunstâncias, é possível que uma Habilidade de Reação preencha as condições necessárias para ativar outra Reação. Entretanto, uma Habilidade de Reação não pode ativar outra Habilidade de Reação se ambas compartilharem a mesma ativação – dano físico, uma Magia ser lançada com sucesso, etc. – mesmo se os pré-requisitos para a ativação forem preenchidos.

As **Habilidades de Suporte** estão sempre em efeito, independente do que o personagem estiver fazendo, e não requer uma Ação para ser utilizada. Um exemplo dessas habilidades é o *Manejo Duplo*, que permite que o Ninja maneje duas armas ao mesmo tempo e sem penalidade,

Finalmente, as **Habilidades Mágicas** que envolvem misticismo e energias que permitem ao personagem a capacidade de lançar magias. Magias – que consumem MP a cada uso – são as mais comuns, mas ainda existem outras que não exigem o uso de MP, embora ainda sejam forças da magia. O ataque *Destruição Divina* utilizado pelos Paladinos é um ótimo exemplo de uma Habilidade Mágica;

ALVOS

A maioria das Habilidades e Magias consequentemente, possui uma área de efeito limitada, expressada em termos de jogo como **Alvo**. Existem seis tipos básicos de alvos.

Próprio: significa que o efeito se aplica somente ao personagem que a utiliza.

Único: significa que o personagem pode escolher um alvo dentre todos os combatentes presentes para afetar.

Grupo: significa que o personagem pode escolher uma formação de oponentes para afetar – ou jogar o resultado nele mesmo juntamente com seus aliados.

Aliados: significa que o efeito afeta o personagem, assim como seus aliados próximos; apesar de que em certos casos o personagem utilizando esta Habilidade possa ser excluído.

Todos: não deixa muita escolha – simplesmente afeta todo mundo, amigos ou inimigos. Se isso é uma vantagem ou desvantagem depende completamente da situação.

Aleatório: atinge um alvo aleatório dentre os aliados, inimigos ou todos os combatentes. O tipo de alvo varia de Habilidade para Habilidade.

Alvos serão abordados com maior profundidade no **Capitulo Sete**.

? - Habilidades em Ação

Continuando sua fuga da Caverna dos Ventos, o grupo se depara com mais problemas...

Rodger (Mestre): Um grande fragmento de rocha está bloqueando o caminho adiante e é muito grande para ser levantada com as mãos. Acima, fragmentos pequenos continuam caindo do teto: ele não vai agüentar por muito mais tempo.

M (Haze): Haze toma um fôlego, se assegura que seu cabelo está arrumado e então saca sua espada. "Permitam-me." Mestre, eu irei utilizar *Lado Negro* para partir a rocha. Algum problema sério com isso?

Rodger: Acho que não. Só um minuto.

Rodger rapidamente checa a descrição da Habilidade. Lado Negro possui Alvo: Único e Rápido, significando que possui efeito imediato. A habilidade em si permite a Haze infligir +100% de dano baseado no Elemento Trevas no alvo de sua escolha, neste caso a rocha, em troca de 25% de seu HP.

Rodger: Tudo bem.

M: "Forças da noite, concedam-me seu poder... Lado Negro!"

Rodger: Uma energia negra atinge a rocha, partindo-a em duas partes. As duas metades rolam de lado, dando a vocês o acesso à passagem por trás dela...

CHANCE DE SUCESSO

Nem toda Habilidade e Magia funcionam automaticamente. Como muitas outras coisas em **FFRPG**, certas habilidades podem apresentar uma CdS, geralmente já informada na descrição da Habilidade. As Reações são as Habilidades mais comuns de possuírem esta limitação, mas CdS também é encontrada em técnicas que infligem uma Condição de Status ou instantaneamente destroem o alvo. A fórmula base de uma CdS toma a forma de **(CdS Base + Modificador), Evasão ou Evasão Mágica**, sendo esta última parte a que mostra qual Estatística de Combate é utilizada para evitar o efeito. A formula **"(Prec. M. – 30), Evasão M.**", por exemplo, indica que a CdS final é modificada pela subtração do valor da Evasão Mágica do alvo da rolagem de d%.

! – CdS Fixo

Algumas vezes, a CdS não é indicada através de um fórmula ou Estatística, mas simplesmente por um número, geralmente **30%** ou **60%**. Nos termos de jogo, isso é chamado **Chance de Sucesso Fixo**. Uma CdS Fixo não é modificado por nada, seja positivo ou negativo; um efeito com CdS Fixo de **60%** sempre funcionará com uma rolagem de 60 ou menos.

PORCENTAGENS

Alguns efeitos em **FFRPG** são dados em termos de porcentagem, tal como "atinge com **+25%** de dano" ou "está com **-25%**". A Habilidade em si explicará o que está sendo modificado; "dano" sozinho apenas indicará o dano causado por uma Ação de Ataque normal com qualquer Arma que o personagem possua equipada no momento.

Devido ao grande número de modificadores possíveis, porcentagens múltiplas podem ser aplicadas para o mesmo efeito. Assim, estas porcentagens sempre serão adicionadas juntas antes de serem aplicadas.

! - Cálculos de Porcentagem

Todas as porcentagens usadas em **FFRPG** são sempre em múltiplos de 25%. Isto permite cálculos mais fáceis e reduz a quantia de cálculos necessários. Os passos a seguir podem auxiliar com as porcentagens mais comuns sem o auxilio de uma calculadora.

25% - Divida o número em pela metade, e depois repita a mesma redução pela metade.

50% - Divida o número pela metade.

75% - Calcule 25% e 50%, então some os dois.

125% - Calcule 25% e some ao número em questão.

150% - Calcule 50% e some ao número em questão.

175% - Calcule 75% e some ao número em questão.

200% - Dobre o número em questão.

300% - Triplique o número em questão.

E a cada passo, lembre-se de sempre arredondar os valores para baixo.

COMBATE

Combate é uma parte essencial do **FFRPG** e do universo de **Final Fantasy** em geral. Todas as batalhas são tratadas como Cenas especiais, divididas em um pequeno número de seqüências chamadas **Rodadas** que contêm sua própria Fase de Iniciativa, de Ação e de Status. O **Capítulo 7** apresentar as diversas atividades individuais de batalha com mais detalhes.

CAUSANDO DANO

O objetivo de uma batalha é infligir o maior dano possível em um oponente. Ataques básicos e Habilidades ofensivas geralmente seguem o mesmo modelo. A maioria possui uma chance limitada de acertar o oponente, exigindo que os personagens realizem d% contra suas Perícias (geralmente de Armas) ou uma CdS pré-determinada, e depois sendo subtraído da Evasão ou Evasão Mágica do alvo. Ataques bem sucedidos reduzem o HP ou MP do alvo, apesar de que este dano será geralmente ajustado ainda pela ARM ou ARM M.

CÓDIGO DE DANO

Cada ataque possui seu próprio Código de Dano, uma fórmula que determina o dano que se é infligido ao alvo, expresso em termos de **Escala de Dano (ED)** e um **Dado de Dano**. Um ataque com um código de dano de **(3 x FOR + d10)**, por exemplo, possui Escala de Dano 3 e Dado de Dano como d10.

Para descobrir quanto dano o ataque inflige, multiplique a Escala de Dano pelo Atributo em questão, neste caso Força. Role então o Dado de Dano, adicionando o resultado ao total. O número final é o dano básico infligido pelo Ataque.

Para acelerar as coisas, é recomendável pré-calcular o código de dano para os combates.

? - Combate em Ação
Conseguindo se livrar mais do que de apenas rochas, o grupo está quase livre. Entretanto...
Rodger (Mestre): Assim que vocês abrem caminho para fora da câmara, uma grande garra se choca contra as pedras, jogando vários pedregulhos em vocês. Os escombros se movem; de algum lugar embaixo dele, vocês podem ouvir um baixo e profundo coaxo.
Rob (Hiro): Hiro saca seu rifle, rapidamente saindo fora do caminho.
Rodger: Outra rajada de pequenas pedras voadoras. Vocês possuem tempo suficiente para avistar um par de olhos anfíbios brilhando nos escombros antes da criatura chegar a vocês, sangrando, mas não ainda pronta para fazer da caverna o seu túmulo. Rolem as Iniciativas.
Rob: (rolando) 15.
M (Haze): (rolando) 14.
Blair (Mint): (rolando) 12.
Rodger rola escondido, conseguindo um 6. O monstro, Heket, possui Velocidade 6, lhe dando Iniciativa 12.
Rodger: Tudo certo. É Hiro, Haze, Mint e então Heket. Rob é a sua vez.
Rob: Hiro mira seu rifle e então atira contra o sapo crescido.
Rodger: Role os dados.
Rob: (rolando) 28. Precisão mais a perícia Armas de Fogo dá 92.
Rodger consulta suas anotações. A Evasão de Heket é 22; 92 menos 22 daria a Rob uma CdS de 70. O teste de Rob se adequou perfeitamente a CdS modificada, significando que ele acertou seu oponente.
Rodger: Você o acertou. Role o dano.
O Valiant Rifle de Hiro possui um Código de Dano de (2 x AGI) + d12. Com a Agilidade de Hiro sendo 10, significa que o dano é de 20 + d12.
Rob: (rolando) 10. São 30 de dano então.
Agora o dano é modificado pela ARM de Heket, neste caso é 10. O dano final de 20 deve ser então subtraído do HP atual de Heket.
Rodger: Seu tiro consegue fazer um caminho direto atrás dos ossos espinhosos de Heket. M é a sua vez agora.

TIPOS DE DANO

Em um nível mais simples, os ataques em FFRPG podem ser classificados como *Físico* ou *Mágico*.

Os ataques físicos geralmente utilizam os Atributos FORÇA ou AGILIDADE do personagem para calcular o dano. Todo dano Físico é modificado pelo valor da ARMADURA do alvo, e é resistido contra sua EVASÃO. Com os ataques mágicos, os ataques utilizam o Atributo MAGIA para calcular o

dano, são modificados pelo valor da ARMADURA MÁGICA e resistidos contra sua EVASÃO MÁGICA para complicar um pouco mais as coisas, ambos os tipos de dano podem ser ainda classificados como **Elemental**.

Dano Elemental é associado a um dos nove **Elementos de Combate** (Terra, Fogo, Ar, Água, Eletricidade, Gelo, Bio, Luz e Trevas) e podem afetar o alvo de maneiras diferentes. Ataques de Holy, por exemplo, queimam ferozmente criaturas das trevas e demônios; magia de gelo, por outro lado, causa ataques mortais em monstros nascidos do fogo. Em termos de jogo, tais propriedades especiais são representadas palas Fraquezas, Resistência, Imunidades e Absorção do combatente.

Se um combatente possui uma **Fraqueza (F)** a um Elemento em particular, todos os ataques que causem dano daquele Elemento infligem **+50%** de dano antes de ser modificado pela Armadura ou Armadura Mágica.

Por outro lado, uma **Resistência (R)** contra um Elemento em particular significa que os ataques baseados naquele Elemento causam **-50%** de dano antes de ser modificado pela Armadura ou Armadura Mágica.

Imunidade (I) indica sempre que todo o dano daquele Elemento é reduzido para 0, independente do dano atual do ataque.

Finalmente, **Absorção (A)** significa que o ataque baseado naquele Elemento irá restaurar uma quantia de HP ao combatente equivalente ao dano que seria infligido depois de ser modificado pela Armadura ou Armadura Mágica.

Os combatentes também podem possuir múltiplas Fraquezas, Resistências, Imunidades ou Absorções. Isso geralmente irá agir de uma maneira complementar – por exemplo, monstros fracos contra Eletricidade costumam sofrer pouco dano de ataques baseados em Água. Sugestões de como aplicar isso podem ser encontradas no **Apêndice II**.

Ataques físicos sem um Elemento são simplesmente denominados "dano Físico". Ataques mágicos sem um dos Elementos são denominados "Mágicos".

LIMITE DE DANO

Finalmente, é importante dizer que o máximo de dano que a maioria dos ataques ou efeitos pode causar é de 999 HP, incluindo modificadores de Armadura e Armadura Mágica, assim como efeitos de status do tipo Barrier como *Protect* e *Shell*. Em termos de jogo, isso é chamado de **Limite de Dano**.

Isto é importante para ser lembrado quando lidar com efeitos que causem dano baseado no HP de um alvo; um ataque que cause dano equivalente a 50% do HP do alvo somente poderá remover um máximo de 999 HP, mesmo se o alvo em questão tiver mais que 10.000 HP. O mesmo se aplica aos ataques que o dano seja aplicado no MP do alvo e não em seu HP. Alguns ataques podem ignorar o Limite de Dano; neste caso, isso estará bem explícito em sua descrição.

Contrariamente, os modificadores nunca poderão reduzir a quantia de dano causada por um ataque para menos que 1 HP. Esta é conhecida como a **Regra do 1**.

DEPOIS DA BATALHA

Quando todos os combatentes de um dos lados tiverem sido reduzidos para 0 ou menos HP, estiverem *Incapacitados* ou tiverem fugido, a batalha é considerada finalizada, com o lado que ainda estiver de pé no final vencendo. Estes podem vir a clamar pelas recompensas de sua vitória. Isto tipicamente inclui itens, dinheiro e **Pontos de Experiência (XP)**, uma representação numérica do conhecimento e treinos que o personagem adquire com o curso de sua carreira de aventuras e pela superação dos obstáculos.

Assim que o personagem possuir XP suficiente, ele irá avançar um **Nível**, se tornando mais forte, mais sábio e mais proficiente no sua Job escolhido.

O Nível de um personagem serve como um indicador numérico de seu poder total; novos personagens em **FFRPG** começam o jogo no Nível 1, e podem avançar até o Nível 99 com o passar do tempo, se ele sobreviver o suficiente para isso. Todos os benefícios da obtenção de Níveis são descritos no **Capítulo 2**.

? - Depois da Batalha
Após algumas rodadas ferozes de combate, o Heket desmorona em um viscoso amontoado de carne e ossos.

Rodger (Mestre): ... E isso resulta em 1560 XP e 820 Gil. Cada um de vocês ganha 520 de XP, mas não há tempo para comemorar – a caverna está a poucos minutos de cair sobre vocês.

Blair (Mint): A boa noticia é que estaremos livres assim que caminharmos mais um pouco.

M (Haze): Certo. Vamos correr então.

Rodger: Assim que vocês chegam ao caminho de volta, a destruição lenta da caverna já tomou seu ritmo por toda a parte mais antiga. Rochas caem do teto formando muitos buracos.

Rodger: Com o Heket derrotado, não há vento para se preocuparem. Vocês passam correndo pelas cordas através da ponte, alcançando o outro lado sem problemas logo após tudo aqui desmorona e cai nas profundezas.

Rob (Hiro): Essa foi perto!

M: Haze balança sua cabeça. "... Nunca mais! Vamos nessa."

Rodger: Vocês alcançam à luz do sol momentos depois, pouco antes de toda a entrada ceder em uma cascata de pedras e rochas. Ninguém voltará mais lá para dentro a partir de agora.

Rob: "Vamos retornar para a cidade. O mais cedo que tiver a Excelsior de volta será melhor".

M: "Uma coisa me incomoda."

Blair (Mint): "Huh? Qual o problema?"

M: Haze se aproxima da entrada da caverna. "Deathsight. Depois de todo o problema que passamos para destruir as máquinas de Excelsior, pensei que ele enviaria mais de seu exercito atrás de nós."

Rodger: O último comentário provoca uma profunda e metálica risada de algum lugar ali perto – profunda, metálica e infelizmente familiar.

Rob: "Deathsight!"

Rodger: Agora que o último eco da queda da caverna parece cessar vocês podem ouvir passos – e muitos deles.

M: Haze vai olhar pelo penhasco.

Rodger: Com certeza, a máscara de cerâmica de Deathsight surge à tona, seguida de uma enorme capa. Atrás dele, vocês podem ver um enorme exercito mecânico marchando, com seus olhos brilhantes azuis. "Kha ha ha! Correto. Eu esperava que a caverna me poupasse o trabalho de me livrar de vocês, sua maldita sorte parece que ainda não acabou. Mas agora..."

Rob: Hiro alcança seu rifle. Vamos ver se não podemos com isso...

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo para rápida referência.

Absorção (A): Utilizado para designar a habilidade de um combatente para absorver uma categoria específica de dano Elemental.

Atributo: Característica que mede as capacidades mentais e físicas do personagem.

CdS: Abreviação de "Chance de Sucesso". Um número alvo que deve ser obtido na maior parte das rolagens em **FFRPG**.

CdS Fixa: Uma chance de sucesso que sempre permanece a mesma.

Cena: Unidade básica de tempo em **FFRPG**. Uma cena termina com a mudança de local ou com a passagem do tempo.

Classe: Uma profissão generalizada.

Código de Dano: Fórmula especial designada para calcular o dano que se é infligido através dos ataques. Composto por uma Escala de Dano, Dado de Dano e Atributo.

Condições de Status: Condições especiais – positivas ou negativas – que afetarão as capacidades do personagem.

Conjunto de Habilidades: Todas as habilidades disponíveis para um Job do personagem.

d%: Uma rolagem de dois dados de dez lados para gerar um valor em porcentagem.

Dado de Dano: Dado rolado e adicionado ao dano de um ataque.

Elemental: Associado aos Elementos de Combate.

Elementos de Combate: Os Elementos Fogo, Água, Ar, terra, Gelo, Eletricidade, Bio, Luz e Trevas.

Escala de Dano: Multiplicador que fornece o dano base de um ataque.

Falha Crítica: Quando o personagem tem uma falha desastrosa na Rolagem de Porcentagem. Ocorre quando se consegue valores entre 95 a 100 na rolagem.

Fase: Segmentos de uma Rodada. A maioria das Rodadas possui três Fases.

Fase de Ação: Segunda fase de uma Cena, onde os participantes executarão a sua ação.

Fase de Iniciativa: Primeira fase, durante a qual a ordem de ação dos participantes é determinada.

Fase de Status: Última fase, durante a qual as Condições de Status são executadas de acordo com seu efeito

Fraqueza (F): Utilizado para determinar uma fraqueza do combatente a uma categoria específica de dano Elemental.

Habilidade: Um poder especial possuído por um Job.

Habilidade de Reação: Uma Habilidade que somente é acionada em certas circunstâncias.

Habilidade de Suporte: Uma Habilidade que está sempre ativa.

Habilidade Lenta: Uma Habilidade que requer tempo de preparo para ser executada.

Habilidade Rápida: Uma Habilidade que não requer tempo de preparação para ser executada.

Habilidades Mágicas: Magias e Habilidades semelhantes.

Imunidade (I): Utilizado para designar uma imunidade de um combatente para uma categoria de dano Elemental ou Condição de Status.

Iniciativa: Valor que determina quando as ações são realizadas.

Job: Uma profissão mais especializada.

Limite de Dano: Restrição do dano máximo, de 999, que pode ser causada por um único ataque ao HP ou MP do alvo.

Mágico: Dano mágico não associado a um Elemento de Combate.

Modificador de Condição: Modificador aplicado a Verificações de Tarefas baseadas em quão vantajosas ou problemáticas as circunstâncias nas quais a tarefa esta sendo executada são.

Nível: Um reflexo do nível de experiência do personagem baseado no número total de XP que ele possui.

Perícia: Um conhecimento específico possuído pelo personagem, medido através de valores numéricos.

Regra do 1: Regra que diz que o menor dano que pode ser infligido com um ataque é de 1 HP, ou MP.

Regra do 10: Regra que diz que a menor CdS pode ser reduzida é para 10 – fazendo com que a rolagem nessas circunstâncias não se tornem Acerto Critico, mas apenas um acerto convencional.

Resistência (R): Utilizado para designar a resistência de um combatente para uma categoria especifica de dano Elemental.

Rodada: Unidade de tempo base dos combates em **FFRPG**. A batalha sempre será realizada em Rodadas múltiplas.

Rolagem de Porcentagem: Uma rolagem de dados usando um d%.

Sucesso Crítico: Um sucesso acima do normal em uma Rolagem de Porcentagem. Ocorre quando se consegue valores entre 1 a 10 na rolagem.

Tempo de Carga (TC): O atraso entre a hora em que o personagem decide usar uma Habilidade Lenta e a hora em que ela é ativada.

Timer: Expressão usada para se referir à duração de uma Condição de Status ou efeito especial.

Valor de Perícia: Número medindo a proficiência do personagem em uma Perícia especifica.

Verificação de Atributo: O número que especifica a habilidade do personagem em um Atributo para realização de testes.

Verificação de Tarefas Resistidas: Verificação de Teste no qual dois ou mais participantes realizam um d%.

Verificação de Tarefas: uma Rolagem de Porcentagem utilizada para determinar o sucesso ou falha de uma tarefa utilizando um das Perícias ou Atributos do personagem.

XP: Uma medida do crescimento do personagem em experiência e capacidade pessoais, aumentada por certas ações e descobertas durante o jogo.

FINAL FANTASY
RPG

II - CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

"Eu só estou aqui para ver como a história se desenrola. Qualquer líder de respeito faria o mesmo."

Balthier - FINAL FANTASY XII

Misteriosos, convencidos, valentões – os personagens em **FFRPG** são muito diferentes entre si. Mas todos eles possuem uma coisa em comum: eles começam suas vidas neste capítulo.

As páginas a seguir fornecem informações sobre a criação e desenvolvimento dos personagens de **FFRPG** utilizando-se de nove passos para uma abordagem mais simples. Apesar o processo parecer intimidador de início, o tempo e a experiência o tornará algo natural.

? - Criando Um Personagem (1)

Para ilustrar o processo de criação de um personagem em mais detalhes, esta sessão de exemplo irá seguir cada passo, mostrando como um personagem típico pode ser gerado.

Carl foi recentemente convidado para o jogo de Rodger e precisa criar um personagem apropriado a tempo para próxima sessão. Apesar dele já ter jogado diversos jogos e **FFRPG** no passado, ele ainda precisa seguir o mesmo conjunto de passos que ele seguiu quando começou a jogar anteriormente.

CONCEITO

A maneira mais fácil de começar uma criação de personagem é criar uma visão básica do conceito – por exemplo, "Lançador de magia neurótico", "mercenário cruel" ou um "ladrão narcisista" - e então trabalhar essa idéia e ir acrescentando mais detalhes. Algumas vezes o conceito pode ser imposto ou limitado, pois o Mestre também pode possuir idéias específicas para personagens. Por essa razão, é melhor sempre apresentar ao Mestre seu conceito para se assegurar que ele se encaixa.

Assim que já decidiu essa arte, é hora de continuar a pensar nos detalhes.

Nome: Em um universo populado por heróis como Cloud Strife, Zidane ou Laguna Loire, é importante que seu personagem tenha um bom nome que tenha a ver com ele. Idealmente, um bom nome deve ser evocativo e um pouco anormal; um Dragoon que se chama Bob Smith não parece se adequar a esta dica. Exemplos de nomes específicos são dados nas descrições raciais do **Capitulo 3**.

Idade: Quantos anos o seu personagem irá ter? A idade representa também a experiência de vida, geralmente traçando uma fina linha entre o aventureiro carinha-de-bebê e com o velho veterano. Personagens mais velhos se mostram de lado em certas situações, enquanto os mais jovens são mais impetuosos e ingênuos sobre o mundo. Os heróis de **FF** costumam ser jovens, algumas vezes até em excesso. Para os Humanos, a idade da adolescência é aquela que preza a salvação do mundo.

Apesar de que ambas sejam opções viáveis, personagens jovens ou velhos demais costumam sofrer algum tipo de discriminação social; devido sua idade, poucos os levam a sério, e sempre existem comentários maldosos seguindo eles onde quer que possam ir.

Aparência: Feições físicas, altura, peso, tipo de corpo, cabelo, cor dos olhos e pele – tudo serve para definir o personagem. Mas a aparência é mais do que atributos físicos – é sobre estilo. Pondere sobre as vestes: o personagem é adepto dos mantos negros que o esconde pro completo, ou um guarda roupa repleto de roupas antigas? E sobre as jóias ou outras características marcantes como tatuagens? O que o personagem carrega consigo, e que impressão a postura e expressão geral do personagem transmite aos outros?

? - Criando Um Personagem (2)

Devido à falta de personagens do tipo lutadores no grupo de Roger, Carl decide criar um Monge Mithra. Com o consentimento do Mestre, Carl começa a construção de antemão de seu personagem.

Nome: Como os nomes Mithra sugerem traços da Tailândia ou da Indonésia, Carl decide que seu personagem se chamará Kumani Bersihdarah.

Idade: Carl quer um personagem novo, mas com um pouco de experiência de vida. Olhando nas explicações de sua raça, ele decide dar idade de 19 anos.

Aparência: Carl visualiza Ku como sendo baixa, musculosa e bronzeada; a constante exposição ao sol alvejou seu cabelo até se tornar quase branco. Para evitar ter seus movimentos restritos em combate, a roupa de Ku será sandália de sola grossa, bermuda e uma armadura leve no peito.

O cabelo dela é preso em um rabo que vai além dos ombros e termina amarrado com uma bola de metal pink brilhante, que também será usada como arma em emergências. Uma marca de nascença de três luas crescentes em um círculo pode ser visto na sua face esquerda.

Background: O passado ajuda na compreensão do presente. Por esta razão, a história de um personagem é uma consideração importante, já que define quem eles são e porque agem da maneira que fazem. Obviamente, o conjunto escolhido definirá vários detalhes pequenos, e até os backgrounds mais amplos devem conter detalhes biográficos, listando momentos definitivos na vida do personagem – o assassinato de um amigo ou mentor, a perda trágica de um membro da família, descobrir-se trabalhando a serviço de um grande mago. Estes 'ganchos' oferecem ao Mestre uma maneira fácil de integrar a história do personagem aos jogos. Detalhes como nascimento, educação e crescimento também ajudam a acrescentar mais detalhes.

Personalidade: A idéia da personalidade se refere a sua reação e interação com o mundo ao seu redor, ou seja, como ele lida com as situações que encontra no decorrer das aventuras. Pode ser mais fácil organizar personalidade pelos seus extremos – é um "cabeça-quente" que sempre vive se arriscando ou cuidadoso e paciente? Injustiça o tira do sério, pois ele segue um código de moral ou ele não dá bola para os problemas dos outros? Apesar de que seguir apenas estes clichês muito a sério pode vir a torná-lo apenas um estereótipo.

Posses: Além do equipamento adquirido na criação, o personagem também pode possuir algo de valor sentimental, algo passado através das gerações na família, algo que o personagem ganhou de alguém que ele ama muito, uma moeda ou talismã da sorte, fotos e qualquer outra coisa com esse fim de ilustração.

Objetivos: Quais as aspirações maiores na vida do personagem; desde algo egoísta como querer o título de maior caçador de recompensas do mundo, até coisas mais nobres, como trazer paz ao reino onde nasceu. O objetivo de vida do personagem é o que irá guiar suas ações e decisões no mundo.

Uma Citação: Uma frase comum do seu personagem. Opcional, mas apenas eficiente para se estabelecer alguns parágrafos de descrição. Isso pode ser qualquer coisa desde uma palavra comum em seu vocabulário ("... *Qualquer coisa*.") até alguns comentários típicos da visão do personagem sobre o mundo ("*Você acha que uma pequena coisa como o fim do mundo iria me abater*?").

? - Criando Um Personagem (3)
Background: Ku era uma jovem pescadora que deixou sua família para ir atrás da vida da cidade grande. Mas chegando lá ela descobriu nada além da pobreza. Desesperada por comida e dinheiro, ela se tornou uma lutadora de rua, e rapidamente estabeleceu uma reputação como grande lutadora. Treinando fora das cidades, ela aprendeu a copiar os monstros tão bem quanto os humanos, acelerando sua ascensão nos circuitos de luta; até um dia em que ela perdeu o controle de seus poderes e matou um oponente. Forçada a fugir, ela começou a vagar pelo mundo novamente, buscando mais pistas sobre suas misteriosas habilidades que a tornaram uma campeã, e assassina.
Personalidade: Ku amadureceu rapidamente graças às adversidades que encontrou, embora essa não seja sua única qualidade. Serenidade é também uma marcante característica dela; os anos de disciplina mental conseguiram torná-la portadora de uma calma incrível mesmo perante perigo. Entretanto ela não é perfeita. Ku tenta esconder seus poderes mágicos com medo da maneira que os outros irão reagir.
Posses: Exceto pelo seu equipamento, Ku não carrega nada de valor.
Objetivos: Ku busca se descobrir como uma boa lutadora e também compreender a origem de seus poderes.
Citação: "*Harap maaf*! Você vai ter de experimentar meu soco agora!".

RAÇA

Humanos formam a maioria populacional de maior parte dos mundos, mas nem todo herói precisa ser humano – dependendo das circunstâncias, personagens podem pertencer a uma das outras raças detalhadas no **Capítulo Três**. Jogar com um não-humano pode possuir repercussões óbvias e outras nem tão óbvias assim, como os valores máximos que os Atributos podem atingir.

? - Criando Um Personagem (5)
Carl já havia decidido jogar com um personagem Mithra quando ele imaginou Kumani. Tudo que restou agora para ele fazer é registrar como isso irá afetar os seus Atributos.

II - CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

CLASSE E JOB

A escolha do Job do personagem determina suas Habilidades básicas, seu HP e MP iniciais, e diversos outros fatores. Por esta razão, escolher o Job é sem dúvida a decisão mais importante que o jogador realiza durante o processo de criação do personagem. Classes e Jobs são apresentadas com mais detalhes no **Capítulo 4**.

? - Criando Um Personagem (6)

Agora Carl analisa as Jobs possíveis, procurando por alguma coisa que se encaixe em sua idéia. Apesar de que Monge seria a escolha mais óbvia logo de imediato, os poderes misteriosos que a cercam fizeram com que Ku se encaixasse com Mímico ou uma Maga Azul. Carl então opta por Maga Azul.

ATRIBUTOS

Agora começamos a definir as características mecânicas do personagem.

Todo personagem iniciante tem um total de **40 pontos de Atributos** para distribuir entre os seis atributos – Força, Vitalidade, Agilidade, Velocidade, Magia e Espírito – da maneira como o jogador desejar, desde que seja gasto pelo menos 1 ponto em cada Atributo. Pontos de Atributo são gastos a razão de um-por-um. Assim, destinando 6 Pontos de Atributo em Força, por exemplo, irá criar um personagem com valor de Força igual a 6. Todo e qualquer ponto que não seja empregado nessa fase será perdido e não poderá ser recompensado.

A escolha da raça pode vir a ter um impacto em como estes Pontos são gastos, já que todas as raças possuem valores para o **Máximo Racial** para cada Atributo. Nenhum personagem inicial pode começar o jogo com qualquer valor de Atributo excedendo seu máximo racial. Por exemplo, um personagem humano comum tem um valor máximo inicial para Força de 10, não acima disso. Para facilitar a compreensão, a tabela abaixo fornece os valores Máximos para todas as raças.

Os Máximos Raciais são posteriormente modificados pela escolha do Job do personagem, mas este bônus não é aplicado durante a criação do personagem. Em termos práticos, isso significa que os Máximos Raciais só podem ser excedidos se o personagem ganhar mais Pontos de Atributos durante o decorrer do jogo.

Tabela 2-1: Máximos Raciais

RAÇA	FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
Humano	10	10	10	10	10	10
Bangaa	12	12	10	9	9	8
Creimire	8	10	13	11	9	9
Anão	10	13	10	8	9	10
Elfo	13	13	7	9	7	11
Galka	11	15	10	9	8	7
Mithra	9	9	12	12	9	9
Moogle	8	6	11	12	11	12
Nu Mou	10	9	10	7	12	12
Qu	10	11	6	7	13	13
Ronso	12	13	9	7	12	7
Tarutaru	6	7	9	11	12	15
Varg	11	8	12	13	8	8
Viera	12	6	12	12	12	6
Yeti	13	15	6	9	7	10

? - Criando Um Personagem (7)

A primeira coisa que Carl faz é anotar seus valores de Máximo Racial que são os seguintes:

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
9	9	12	12	9	9

Carl começa a definir os Atributos de Ku designando 4 Pontos para cada um como uma base, o deixando ainda com 16 Pontos de Atributo para gastar.

Como um lutador e também lançador de magia, os Atributos mais desenvolvidos de Kumani devem ser Força, Vitalidade, Velocidade e Magia. Carl aumenta a FOR e AGI para 6 e 5, respectivamente, MAG para 9 e VEL para 8. Com isso ainda lhe restam 4 pontos para serem usados para melhorar VIT e ESP. Os Atributos finais de Kumani ficam sendo:

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
6	5	5	8	9	7

VERIFICAÇÃO DOS ATRIBUTOS

Como explicado no **Capítulo 1**, este valor é empregado sempre que um Atributo for utilizado em um teste, nunca, portanto, se utiliza o próprio valor de um Atributo para um teste. Este recurso é necessário para manter um equilíbrio entre os testes normais das Perícias e dos Atributos. A

fórmula criada para este balanceamento deve ser aplicada em cada Atributo quando for necessário o teste.

(Atributo x 3) + 10

Deste modo, um personagem com Força 10 possuiria a Verificação do Atributo Força igual a 40.

PECULIARIDADES

Se o mestre estiver utilizando as regras opcionais para Pontos Chaves e Peculiaridades, as Peculiaridades devem ser escolhidas relativamente cedo no processo de criação do personagem. Regras completas sobre isso podem ser encontradas no **Apêndice IV**.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Os personagens se diferem em mais do que profissão e personalidade – extremos físicos, treinamentos não convencionais e resistência inata a ataques podem melhorar a habilidade de combate do personagem; porém, algumas dificuldades físicas podem vir a atrapalhar. Em termos de jogo, isso é denominado **Vantagem** e **Desvantagem**. Apesar de sua disponibilidade existir apenas com a permissão do Mestre, elas oferecem uma vasta possibilidade para se personalizar os personagens.

Cada Vantagem e Desvantagem possuem um custo específico de pontos apresentado com ele; Vantagens possuem custo positivo enquanto as Desvantagens possuem negativos. Se um jogador optar por comprar Vantagens e Desvantagens durante a criação de seu personagem, os custos combinados devem ser inferior ou igual a 0. Não pode ser gasto também mais de 10 pontos com Vantagens, e nenhuma Vantagens ou Desvantagem podem ser adquiridas mais que uma vez a menos que sua descrição permita. E mesmo que uma Vantagem ou Desvantagem possua múltiplos efeitos com custos de pontos separados, somente um destes efeitos pode ser adquirido como padrão.

VANTAGENS

As seguintes Vantagens estão disponíveis para personagens de **FFRPG**. Atente que algumas possuem efeitos diferentes, variando de quantos pontos são gastos na sua aquisição – estes estão listados abaixo da explicação sobre seu efeito.

ARMA RÁPIDA **2 a 5 Pontos**

Efeito: Nem todo personagem luta usando força – algumas vezes onde e como a arma acerta é mais importante que o poder bruto atrás dela.

2 Pontos: Selecione um tipo de Arma usando d6 como dado de dano, como os Bastões. Quando manejando a categoria da Arma escolhida, todo dano é calculado usando Agilidade e não a Força.

3 Pontos: Selecione um tipo de Arma usando d8 como dado de dano, como os Cajados. Quando manejando a categoria da Arma escolhida, todo dano é calculado usando Agilidade e não a Força.

4 Pontos: Selecione um tipo de Arma usando d10 como dado de dano, como as Espadas. Quando manejando a categoria da Arma escolhida, todo dano é calculado usando Agilidade e não a Força.

5 Pontos: Selecione um tipo de Arma usando d12 como dado de dano, como as Bastardas. Quando manejando a categoria da Arma escolhida, todo dano é calculado usando Agilidade e não a Força.

AMBIDESTRIA **1 Pontos**

Efeito: O personagem é treinado com ambas as mãos, sem favorecer a esquerda ou direita. Personagens com esta Vantagem não sofrem penalidade por ataques com a outra mão como descrito no **Capítulo 7**; e ainda podem adquirir a perícia *Duas Armas* no custo normal de um Ponto de Perícia para adquirir um ponto no valor da perícia

COMPANHEIRO ANIMAL **1 a 5 Pontos**

Efeito: O personagem é acompanhado em sua jornada por um ajudante de confiança, como um cão treinado. O *Companheiro Animal* é esperto ou ágil o suficiente para evitar dano em combates, mas se o dono chegar a 0 HP, seu animal não agirá até que seu dono seja revivido.

Os poderes exatos do *Companheiro Animal* são determinados selecionando-se uma combinação de talentos da lista abaixo. Cada Ponto gasto nesta Vantagem permite ao jogador selecionar até 10 pontos em talentos da lista. Esta vantagem também pode ser adquirida mais de uma vez para se criar mais de um Companheiro.

Ciente (2): O *Companheiro Animal* possui inteligência comparável à dos humanos, e é capaz de falar e compreender a *Língua Comum*, lhe conferindo assim esta Perícia com **50%**.

Conjurado (2): O *Companheiro Animal* tem origem mágica ou sobrenatural, e é conjurado através de um simples ritual. Em combate, isso é realizado através de uma Ação Zero.

Animal de Carga (3): O *Companheiro Animal* pode carregar alguns dos itens e apetrechos do personagem, e atua como uma reserva de emergência. Em termos de jogo, isso significa que o personagem sempre pode ter acesso ao seu Inventário se o *Companheiro* estiver presente. Se a regra do Slot de Itens do **Capítulo 6** estiver em uso, o *Companheiro* pode carregar até 5 itens.

Sentidos (3): O *Companheiro Animal* possui sentidos bons o suficiente para auxiliar o grupo em momentos de necessidade. Em termos de jogo, o *Companheiro* é considerado como possuindo a perícia *Prontidão* com valor de 50.

Atributo (5): O *Companheiro Animal* é forte, rápido, ou esperto o suficiente para auxiliar o grupo quando necessário. Em termos de jogo, isto confere ao *Companheiro* uma Verificação de Atributo com valor 50 da escolha do criador e permite que ele realize testes daquele Atributo se ele assim o puder.

Voador (5): O Companheiro Animal possui asas fortes o suficiente para poder voar, assegurando-o uma distância e altura maiores. Se combinado com *Montaria*, o *Companheiro* pode ser considerado como uma montaria voadora para propósitos de viagem – veja **Capítulo 9** para mais detalhes.

Sentidos Aguçados (5): O *Companheiro Animal* possui um aguçado conjunto de sentidos, permitindo que ele fareje sem perigo, descubra objetos escondidos, ou rastreie alguém a longas distâncias. Em termos de jogo, o *Companheiro* é considerado como tendo as perícias *Prontidão* e *Rastreamento* com valores de 60 cada.

Grande (5): O *Companheiro Animal* é maior que o normal. Se usado em conjunto com *Montaria*, até dois personagens podem cavalgá-lo. A capacidade de itens para *Montaria* e *Animal de Carga* é aumentada para 60.

Montaria (5): O *Companheiro Animal* pode ser cavalgado com um sucesso no teste de *Cavalgar*, reduzindo o tempo de viagem – veja **Capítulo 9** para mais detalhes. Se utilizando as regras para o Slot de Itens do **Capítulo 6**, a montaria pode carregar 30 itens adicionais.

Farejador (5): O *Companheiro Animal* está constantemente farejando tudo e cavando em busca de itens utilizáveis. Uma vez por sessão, um personagem cujo *Companheiro Animal* possua *Farejador* ganha um item livre – Batalha, Recuperação ou Suporte – à escolha do Mestre, e com Tier apropriado ao nível atual do personagem. Isto não reduz qualquer outra recompensa em itens que o personagem obtém.

Treinado (5): O *Companheiro Animal* possui certo talento que pode vir a ser útil ao seu dono, como um macaco treinado em *Abrir Fechaduras* que seria uma ótima ajuda para um ladrão. Divida 50 Pontos de Perícia entre qualquer combinação de Perícias para representar os talentos do *companheiro*. As perícias devem ser compradas com um valor mínimo de 20. Perícias Técnicas não podem ser adquiridas com *Treinado*.

Altamente Treinado (10): Como em *Treinado*, acima. Porém, o *Companheiro Animal* é mais esperto ainda para continuar aprendendo, e ganha 1 Ponto de Perícia adicional para cada Nível que seu dono ganhar. Ele também pode aprender novas perícias com 50% do custo que o personagem pagaria para aprender uma Perícia comparável. Além disso, um personagem com *Treinar Animais* pode tentar ensinar novas perícias da mesma maneira que faria com a Perícia *Ensinar*. Perícias Técnicas não podem ser adquiridas com *Altamente Treinado*.

Atributo Notável (10): Como *Atributo*, acima, mas o *Companheiro Animal* ganha uma Verificação de Atributo com valor de 80 e não apenas 50.

Muito Grande (10): O *Companheiro Animal* é extremamente grande. Se utilizado em conjunto com *Montaria*, até seis personagens podem montá-lo. Capacidade de Item para *Montaria* e *Animal de Carga* é aumentada para até 99.

Contra-Mordida (20): Sempre que o personagem for atacado com sucesso por uma Ação de Ataque, o *Companheiro Animal* possui uma CdS de **30%** de se lançar imediatamente em um contra-ataque naquele que feriu seu dono. Isto será considerado como uma Ação de Ataque utilizando a Precisão do próprio personagem e o dano será de **[(Nível do Personagem / 4) x FOR do personagem] + (Nível / 10) d6**. O dano também pode ser baseado em Agilidade ou Magia. Nesse caso, isso deve ser declaro quando se adquire a Vantagem e aplicado sempre durante a carreira do personagem. Se o *Companheiro* também possui *Guardião*, ambos possuem uma CdS fixa combinada de 30%, rolando apenas uma vez para determinar se ambas são acionadas. *Contra-Mordida* é considerada uma Habilidade de Reação, e por isso pode ser desativada com a Condição de Status *Immobilize*.

Guardião (30): Sempre que o personagem é acertado com sucesso em uma Ação de Ataque, o *Companheiro Animal* possui uma CdS fixa de **30%** de interceptar o ataque. Se bem sucedido, o personagem só sofre **50%** do dano do ataque antes de ser modificado pela Armadura ou Armadura Mágica. Se o *Companheiro* também possui *Contra-Mordida*, ambos possuem uma CdS fixa combinada de **30%**, rolando apenas uma vez para determinar se ambas são acionadas. *Guardião* é considerado uma Habilidade de Reação, e por isso pode ser desativada com a Condição de Status *Immobilize*.

Opções Adicionais: Dependendo da aprovação do Mestre, o personagem pode utilizar a Vantagem *Companheiro Animal* para fazer outros aliados, como mercenários, robôs ou veículos.

REFLEXOS EM COMBATE **2 Pontos**

Efeito: Através de treinos extensivos e uma boa dose de paranóia, o personagem é capaz de reagir ao perigo no momento em que o perceber, já que ele nunca baixa sua guarda. Como resultado, o personagem nunca poderá ser surpreendido em uma batalha, e sempre agirá no modo Pre-emptive quando pego em uma emboscada. Ainda por cima, ele será imune a Condição de Status *Unaware*.

CORAÇÃO DE LUA CHEIA **4 Pontos**

Efeito: O personagem possui uma maior sensibilidade ao fluxo de mana e é capaz de restaurar sua energia mágica com maior rapidez. Itens e outros efeitos que recupere ou aumente o MP, restaurará **+25%** dos Pontos de Magias em um personagem com *Coração da Lua Cheia*.

Restrições: Esta Vantagem não afeta efeitos do tipo Drain, nem recuperação de HP.

GIL-LIONÁRIO **2 a 5 Pontos**

Efeito: O Personagem possui uma incrível sorte em encontrar dinheiro em locais inesperados. Como resultado, ele ganhará Gil adicional em suas aventuras.

2 Pontos: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso aumenta em **5%** como reflexo de sua sorte. Isso não aumenta ou diminui a recompensa dos demais personagens ou NPCs. O Dinheiro inicial do personagem também aumenta para 525Gil.

3 Pontos: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso aumenta em **10%** como reflexo de sua sorte. Isso não aumenta ou diminui a recompensa dos demais personagens ou NPCs. O Dinheiro inicial do personagem também aumenta para 550Gil.

4 Pontos: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso aumenta em **15%** como reflexo de sua sorte. Isso não aumenta ou diminui a recompensa dos demais personagens ou NPCs. O Dinheiro inicial do personagem também aumenta para 575Gil.

5 Pontos: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso aumenta em **20%** como reflexo de sua sorte. Isso não aumenta ou diminui a recompensa dos demais personagens ou NPCs. O Dinheiro inicial do personagem também aumenta para 600Gil.

Restrições: *Gil-Lionário* não se acumula com a Habilidade de Equipamento *Caçador de Cabeças*. Durante a criação do personagem, esta Vantagem não afeta o valor de *Herança*, Invenções iniciais ou outros "extras" não associados ao Gil inicial.

MARCA DIVINA **3 Pontos**

Efeito: O personagem está sintonizado com o fluxo e refluxo da Magia da Vida, e isso o beneficiará nos efeitos de cura. Itens, Magias e outros efeitos que recupere ou aumentem o HP, restaurar **+25%** dos Pontos de Vida em um personagem com Marca Divina.

Restrições: Esta Vantagem não afeta efeitos do tipo Drain, nem recuperação de MP.

BOA SORTE **1 a 3 Pontos**

Efeito: Alguma força desconhecida cuida do personagem, levando o destino a agir em seu favor.

1 Ponto: Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente qualquer parada de dados. Não se pode acumular Parada de Dados para outras sessões se não for usado.

2 Pontos: Duas vezes por sessão, o personagem pode rolar novamente qualquer parada de dados. Não se pode acumular Parada de Dados para outras sessões se não for usado.

3 Pontos: Três vezes por sessão, o personagem pode rolar novamente qualquer parada de dados. Não se pode acumular Parada de Dados para outras sessões se não for usado.

HP EXTRA **1 ou 2 Pontos**

Efeito: O personagem possui uma constituição física mais forte e robusta que os demais, e pode absorver muito mais dano que os outros.

1 Ponto: O personagem ganha 1 HP adicional por nível.

2 Pontos: O personagem ganha 2 HP adicionais por nível.

HERANÇA **3 Pontos**

Efeito: Um artefato precioso tem sido passado através de gerações na família do personagem; agora o personagem é capaz de usá-lo para seu benefício. O personagem pode escolher um Acessório que custe até 2500 Gil no momento da criação do personagem além dos equipamentos já adquiridos.

Restrições: *Heranças* não podem ser vendidas ou qualquer forma para se livrar dele em nenhum tipo de circunstância, e ainda deve permanecer equipado até o personagem atingir o Nível 11.

MATADOR DE MONSTROS **1 ou 3 Pontos**

Efeito: O personagem dedicou uma considerável parte de seu treinamento na erradicação de um tipo particular de monstro, e se mostra muito bom contra ele durante as batalhas.

1 Ponto: O personagem treinou contra uma Família de Monstros em especifico (Zuu, Goblin, Flan), e causa **+100%** de dano em cada Ação de Ataque realizada contra monstros deste tipo. Deve ser declarada a Família ao qual *Matador de Monstros* está relacionado quando se adquire esta Vantagem.

3 Pontos: O personagem treinou contra uma Categoria de Monstros em especifico, e causa **+100%** de dano em cada Ação de Ataque realizada contra monstros deste tipo. Deve ser declarada a Categoria ao qual *Matador de Monstros* está relacionado quando se adquire esta Vantagem.

Restrições: Anormal não pode ser considerado uma Categoria de Monstro.

"... bem onde machuca."

Paine - FINAL FANTASY X-2

MULTI-TALENTOSO **1 ou 2 Pontos**

Efeito: O personagem possui um talento especial para adquirir novos conhecimentos de maneira mais rápida.

1 Ponto: Escolha uma Categoria de Perícias que o seu Job não conceda Afinidade, exceto relacionadas às armas. O personagem ganha uma Afinidade adicional para aquela Categoria de Perícias.

2 Pontos: O personagem pode adquirir Afinidade com uma Categoria de Perícias com Armas.

ELEMENTO PESSOAL **2 ou 4 Pontos**

Efeitos: O personagem possui uma ligação profunda e pessoal com um dos elementos do mundo, e é capaz de lidar com ele com um poder devastador. Esta Vantagem pode ser adquirida múltiplas vezes.

2 Pontos: Escolha um dos Elementos de Combate – Fogo, Gelo, Eletricidade, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas ou Bio. O Personagem infligirá **10%** de dano adicional com todos os ataques e efeitos que causem dano associado ao Elemento escolhido.

4 Pontos: Escolha um dos Elementos de Combate – Fogo, Gelo, Eletricidade, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas ou Bio. O Personagem infligirá **25%** de dano adicional com todos os ataques e efeitos que causem dano associado ao Elemento escolhido.

Restrições: Paladinos devem pagar um ponto adicional para comprar ligação com Luz e Cavaleiros Negros para Trevas. *Elemento Pessoal* não pode ser acumulado com a Habilidade de Equipamento [*Elemento] Aumento*, devendo ser então aplicado somente o melhor bônus dos dois em questão.

ALMA PURA **1 ou 2 Pontos**

Efeito: O Personagem nutre uma sintonia com o fluxo da magia de maneira tão harmoniosa que ele consegue acumular mana de maneira muito mais rápida que o normal.

1 Ponto: O Personagem ganha 1 MP adicional por Nível.

2 Pontos: O Personagem ganha 2 MP adicionais por Nível.

RESISTÊNCIA A STATUS **2 a 4 Pontos**

Efeito: O Personagem desenvolveu uma grande resistência a um conjunto especifico de

Condição de Status, sendo capaz de resistir melhor a elas que os demais companheiros de jornada.

2 Pontos: O personagem possui uma resistência a Condições de Status do tipo Toxin; todas as Condições deste tipo contra o personagem terão sua CdS reduzidas pela metade depois de serem modificadas pela Evasão ou Evasão Mágica.

3 Pontos: O personagem possui uma resistência a Condições de Status do tipo Seal ou Transform; todas as Condições deste tipo contra o personagem terão sua CdS reduzida pela metade depois de serem modificadas pela Evasão ou Evasão Mágica.

4 Pontos: O personagem possui uma resistência a Condições de Status do tipo Mystify, Time ou Weak; todas as Condições deste tipo contra o personagem terão sua CdS reduzidas pela metade depois de serem modificadas pela Evasão ou Evasão Mágica.

ARMA SÍMBOLO **3 ou 5 Pontos**

Efeito: Especializando-se em um único tipo de arma, o personagem tornou-se um perito a ser admirado e temido quando a maneja. Esta Vantagem pode ser adquirida múltiplas vezes.

3 Pontos: Quando realizando uma Ação de Ataque com uma *Arma Símbolo*, o personagem é capaz de obter um Acerto Critico com valores de 1 até 15 em seu teste.

5 Pontos: Quando realizando uma Ação de Ataque com uma *Arma Símbolo*, o personagem é capaz de obter um Acerto Critico com valores de 1 até 20 em seu teste.

Restrição: *Arma Símbolo* não acumula seus bônus com as Habilidades de Equipamento *Crítico+* e *Crítico++*, devendo ser utilizado apenas a melhor margem de Acerto Crítico.

TREINO ESPECIAL **1, 2, 4 ou 5 Pontos**

Efeito: Com um treino fora do normal, o personagem é capaz de efetivamente manejar equipamentos que não costumam ser utilizados por seu Job. Esta vantagem pode ser adquirida múltiplas vezes.

1 Ponto: O personagem pode escolher um tipo adicional de Arma que seu Job não teria acesso, desde que ela utilize FOR para calcular o dano e não possua um Dado de Dano maior que os tipos de Armas que seu Job tenha acesso livre. Swallows não podem ser aqui adquiridas desta forma. O personagem também pode escolher um tipo adicional de Armadura que não poderia ter acesso devido a seu Job, exceto Escudos.

2 Pontos: Idêntico ao de 1 Ponto, mas somente para aquisição de Swallows.

4 Pontos: O personagem ganha acesso aos Escudos.

5 Pontos: O personagem ganha acesso ao um tipo Adicional de Arma que seu Job não permitiria acesso, independente do Dado de Dano e do Atributo utilizado para calcular dano.

TENACIDADE **3 Pontos**

Efeito: O personagem se agarra a sua vida com uma vontade sobrenatural. Sempre que ele terminar uma luta com 0 HP ou menos, ele reviverá com 1 Ponto de Vida assim que a batalha terminar.

Restrições: *Tenacidade* não possui efeito em uma batalha em progresso. Se o personagem cair durante a luta, somente um Phoenix Down, a magia *Raise* ou efeitos similares irão recuperá-lo. Além isso, *Tenacidade* não possui efeito em ações incapacitantes como *Stone*.

DESVANTAGENS

As seguintes Desvantagens estão disponíveis para personagens de **FFRPG**. Assim como com as Vantagens, algumas Desvantagens possuem efeitos diferentes, variando conforme quantos pontos são gastos na sua aquisição.

CEGO **1, 4 ou 5 Pontos**

Efeito: O personagem não é mais capaz de enxergar, talvez devido a um acidente ou uma ferida de batalha. Como resultado, o personagem é considerado permanentemente sob o efeito da Condição de Status *Blind*.

1 Ponto: Um personagem com um Job Mago pode ser *cego*.

4 Pontos: Um personagem com um Job Adepto pode ser *cego*.

5 Pontos: Um personagem com um Job Expert e Guerreiro pode ser *cego*.

CÓDIGO DE HONRA **2 Pontos**

Efeito: Um forte senso de honra sempre pulsa no personagem, impedindo que ele ataque oponentes indefesos ou tire vantagem do elemento surpresa. Por isso, o personagem nunca atacará

oponentes que estejam sob o efeito das Condições de Status *Unaware*, *Sleep* ou *Stop*, e nunca agirá numa Rodada Preemptiva se o seu oponente não puder agir naquele turno.

CÓDIGO DE PIEDADE **1 ou 2 Pontos**

Efeito: Sempre que estiver em uma batalha, o personagem será incapaz de matar o seu oponente. Sempre que ele realizar uma ação que reduza o HP do alvo a 0 ou menos, ele irá "segurar o ataque" para deixar o inimigo com 1 HP. Em nenhuma hipótese ele será capaz de matar enquanto estiver no seu próprio controle; a única exceção a esta regra são os ataques realizados quando sob influência de Condições de Status do tipo Mystify.

1 Ponto: Um personagem com Job Adepto, Mago ou Expert adquire *Código de Piedade*.

2 Pontos: Um personagem com Job Guerreiro adquire *Código de Piedade*.

COVARDIA **4 Pontos**

Efeito: Algumas pessoas não aguentam o calor de uma boa batalha, temendo a morte mais que qualquer outra coisa e farão de tudo para evitar conhece-la. Quando o HP do personagem for reduzido a **25%** do seu valor máximo, ou menos, a próxima ação do personagem será uma Ação de Fuga. Se a Ação de Fuga falhar, o personagem tentará novamente fugir em cada ação sua até que ele tenha sucesso, ou seja curado para mais que **25%** do seu HP Máximo.

Restrição: Não pode ser adquirido por personagem que possuam *Fúria*.

BRAÇO MUTILADO **3 ou 4 Pontos**

Efeito: O personagem não possui um dos braços ou apresenta um problema sério, tornando-o inútil em combate. O personagem perde seu Slot para Escudos; ele só pode equipar uma Arma, sem se beneficiar da perícia *Duas Armas*. Também não pode manejar Armas que ocupem ambos os Slots para Escudo e Arma.

3 Pontos: Um personagem com o Job Mago ou Expert pode adquirir esta Desvantagem.

4 Pontos: Um personagem com o Job Guerreiro ou Adepto pode adquirir esta Desvantagem.

SEM DEFESA **1 ou 2 Pontos**

Efeito: O personagem não possui a concentração e reflexos necessários para se esquivar, aparar ou resistir a ataques.

1 Ponto: A Evasão ou a Evasão Mágica natural do personagem possui valor 0, e só podem ser aumentadas com bônus de Equipamentos ou Condições de Status. Decida qual dos dois é afetado quando se adquire a Desvantagem.

2 Pontos: A Evasão e a Evasão Mágica natural do personagem possuem valor 0, e só podem ser aumentadas com bônus de Equipamentos ou Condições de Status.

ESTIGMA DO DEMÔNIO **4 Pontos**

Efeito: O brilho da vida que pulsa no personagem é mais fraco que nos demais. Itens, Magias e outros efeitos que restauram HP do personagem recuperam **-25%** do HP normal quando usados em um personagem com esta Desvantagem.

Restrições: Não afeta efeitos do tipo Drain ou recuperação de MP.

DEFICIÊNCIA ELEMENTAL **3 Pontos**

Efeito: Alguma coisa no personagem o torna mais vulnerável a um tipo particular de Elemento. Selecione um dos Elementos de Combate – Fogo, Gelo, Eletricidade, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas ou Bio. Todo dano baseado na vulnerabilidade do personagem terá seu dano aumentado em **+50%**. Se o personagem ganhar uma Resistência para aquele Elemento em questão, os ataques causam dano normal; Imunidades reduzem o dano em **50%** e Absorção reduz o dano do Elemento para 0. Esta Desvantagem pode ser adquirida múltiplas vezes.

PRESA FAVORITA **2 Pontos**

Efeito: O personagem é vulnerável a ataques de um determinado tipo de criatura. Declare a Categoria do Monstro para *Presa Favorita* quando adquirir esta Desvantagem. Os Monstros daquele tipo infligirão **+100%** de dano a cada Ação de Ataque que eles realizarem contra o personagem. Esta Desvantagem pode ser adquirida múltiplas vezes.

Restrição: Anormal não pode ser adotada como uma Categoria de Monstros.

DESATENTO **2 Pontos**

Efeito: O personagem não reage a eventos tão rapidamente como seus demais companheiros. Como resultado, ele sempre começa uma batalha com a Condição de Status *Unaware* ativada.

FRAGILIDADE **1 ou 2 Pontos**

Efeito: O personagem é fisicamente mais fraco que seus demais companheiros, e tende a se fortalecer com uma velocidade menor.

1 Ponto: O Personagem ganha 1 HP a menos por nível, mas nunca reduzirá a menos de 1 o quanto ele irá ganhar por avançar de Nível.

2 Pontos: O Personagem ganha 2 HP a menos por nível, mas nunca reduzirá a menos de 1 o quanto ele irá ganhar por avançar de Nível.

FÚRIA **1 a 3 Pontos**

Efeito: Bem no fundo o personagem é uma fera, que só espera seu momento de fugir de sua jaula. Um personagem com *Fúria* é automaticamente afligido pela Condição de Status *Berserk* sempre que seu HP atingir **25%** do total máximo ou menos durante uma batalha. A Condição persiste enquanto o personagem estiver com **25%** ou menos de seu HP Máximo, e não pode ser prevenido ou cancelado.

1 Ponto: Um personagem com um Job Guerreiro pode adquirir *Fúria*.

2 Pontos: Um personagem com um Job Adepto pode adquirir *Fúria*.

3 Pontos: Um personagem com um Job Expert ou Mago pode adquirir *Fúria*.

Restrições: Não pode ser adquirido por personagens que possuam *Covardia*.

AZAR COM DINHEIRO **1 a 5 Pontos**

Efeito: O personagem passa por problemas sempre que o assunto é dinheiro – débitos, apostas, obrigações familiares, causas nobres ou outros gastos que tenha como resultado de suas aventuras.

1 Ponto: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso correspondente ao personagem diminui em **-5%** como reflexo de seu azar. Isto não irá aumentar ou diminuir o que os demais personagens e NPCs devem receber. O Dinheiro inicial do personagem também é reduzido a 475 Gil.

2 Pontos: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso correspondente ao personagem diminui em **-10%** como reflexo de seu azar. Isto não irá aumentar ou diminuir o que os demais personagens e NPCs devem receber. O Dinheiro inicial do personagem também é reduzido a 450 Gil.

3 Pontos: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso correspondente ao personagem diminui em **-15%** como reflexo de seu azar. Isto não irá aumentar ou diminuir o que os demais personagens e NPCs devem receber. O Dinheiro inicial do personagem também é reduzido a 425 Gil.

4 Pontos: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso correspondente ao personagem diminui em **-20%** como reflexo de seu azar. Isto não irá aumentar ou diminuir o que os demais personagens e NPCs devem receber. O Dinheiro inicial do personagem também é reduzido a 400 Gil.

5 Pontos: A divisão do dinheiro de cada monstro derrotado com sucesso correspondente ao personagem diminui em **-25%** como reflexo de seu azar. Isto não irá aumentar ou diminuir o que os demais personagens e NPCs devem receber. O Dinheiro inicial do personagem também é reduzido a 375 Gil.

Restrições: Durante a criação do personagem, esta Desvantagem não afeta o valor de *Heranças*, Invenções iniciais ou outros "extras" não associados ao Gil inicial.

MANCO **1 ou 2 Pontos**

Efeito: O personagem possui uma deficiência nos seus membros e não é capaz de se mover rapidamente ou correr. Como resultado, ele será considerado permanentemente sob os efeitos da Condição de Status *Immobilize*.

1 Ponto: Um personagem com um Job Mago – ou outro Job cujo Conjunto de Habilidades não possua nenhuma Habilidade de Reação – adquire esta Desvantagem.

2 Pontos: Um personagem com um Job Adepto, Expert ou Guerreiro com Habilidades de Reação em seu Conjunto de Habilidades adquire esta Desvantagem.

Restrições: Não pode ser adquirido por personagens do Job Dançarina.

MUDO **1 ou 2 Pontos**

Efeito: O personagem é incapaz de falar. Geralmente como resultado de algum ferimento ou inabilidade física, existem outras razões possíveis, desde um voto de silêncio até um trauma. Em circunstâncias normais, assume-se que ele tenha algum modo de comunicação alternativo – linguagem dos sinais, expressões faciais, cartas escritas – que permite uma comunicação restrita com o grupo. Em caráter técnico, o personagem é considerado constantemente sob os efeitos da Condição de Status *Silence*.

1 Ponto: Um personagem com o Job Guerreiro ou Expert pode ser *Mudo*.

2 Pontos: Um personagem com o Job Apostador pode ser *Mudo*.

Restrições: Bardos, Mediadores e personagens com o Job Mago ou Adepto não podem adquirir esta Desvantagem.

CHI BLOQUEADO **1 ou 2 Pontos**

Efeito: O fluxo de energia mágica do personagem, seu Chi, está bloqueado, tornando-o incapaz de canalizá-lo em seus poderes. Como resultado, ele será sempre considerado permanentemente sob o efeito da Condição de Status *Curse*.

1 Ponto: Um personagem com o Job Mediador ou Mago pode comprá-lo.

2 Pontos: Um personagem com o Job Bardo, Cavaleiro Negro, Cavaleiro Mágico ou Paladino pode comprá-lo.

Restrições: Personagens com Jobs do tipo Guerreiro, Adepto ou Expert não listados acima não podem adquirir esta Desvantagem.

APRENDIZADO LENTO **2 a 6 Pontos**

Efeito: O treinamento do personagem está longe de ser terminado, e seus poderes mostram isto. Como resultado, o personagem ganha suas habilidades alguns níveis depois do normal.

2 Pontos: O personagem ganha sua primeira Habilidade do seu Conjunto de Habilidades dois níveis depois do normal e cada Habilidade subseqüente também são obtidos com 2 Níveis de atraso.

3 Pontos: O personagem ganha sua primeira Habilidade do seu Conjunto de Habilidades quatro níveis depois do normal e cada Habilidade subseqüente também são obtidos com 4 Níveis de atraso.

4 Pontos: O personagem ganha sua primeira Habilidade do seu Conjunto de Habilidades sete níveis depois do normal e cada Habilidade subseqüente também são obtidos com 7 Níveis de atraso.

5 Pontos: O personagem ganha sua primeira Habilidade do seu Conjunto de Habilidades onze níveis depois do normal e cada Habilidade subseqüente também são obtidos com 11 Níveis de atraso.

6 Pontos: O personagem ganha sua primeira Habilidade do seu Conjunto de Habilidades dezesseis níveis depois do normal e cada Habilidade subseqüente também são obtidos com 16 Níveis de atraso.

LERDO **2 ou 5 Pontos**

Efeito: Devagar para agir e devagar para reagir, o personagem é um atraso nas batalhas. Considere-o constantemente sob o efeito da Condição de Status *Slow*.

2 Pontos: Um personagem com o Job Mago ou Adepto pode adquirir esta Desvantagem.

5 Pontos: Um personagem com o Job Expert ou Guerreiro pode adquirir esta Desvantagem.

DANO FÁCIL **4 Pontos**

Efeito: O personagem é menos resistente a danos que os demais. Para representar isso, os valores de sua Armadura e Armadrua Mágica são reduzidos em **-50%** depois de fatorados todos os demais bônus de Equipamentos e Condições de Status.

DESTREINADO **1 Ponto**

Efeito: O personagem não se deu muito bem com o aprendizado das Perícias de sua Job. Como resultado, ele perde Afinidade a uma Perícia conferida por seu Job.

VULNERABILIDADE A STATUS **2 a 4 Pontos**

Efeito: O personagem apresenta uma vulnerabilidade a certas Condições de Status. Se uma Condição de Status de uma categoria que o personagem seja *vulnerável* o atingir, as CdS fixas sempre são dobradas depois de serem modificadas pela Evasão ou Evasão Mágica. Todos os efeitos *[Status] Toque* do tipo apropriado possui uma CdS

de **60%** e todos efeitos *[Status] Ataque* possuem uma CdS de **90%** Esta Desvantagem pode ser adquirida múltiplas vezes.

2 Pontos: O Personagem é vulnerável a Condições de status do tipo: Toxin ou Weak.

3 Pontos: O Personagem é vulnerável a Condições de status do tipo: Seal ou Transform.

4 Pontos: O Personagem é vulnerável a Condições de status do tipo: Mystify ou Time.

INABILIDADE COM ARMAS 2 ou 3 Pontos

Efeito: O personagem não aparenta ser muito bom no manejo com armas. Perícias com Armas são compradas com o dobro do custo normal e qualquer Afinidade que o personagem possua com Perícias com Armas é perdida. O personagem também nunca será capaz de infligir um Acerto Crítico em seus ataques, mesmo se alguma Habilidade de Equipamento ou outros efeitos possam aumentar as chances de um Acerto Crítico.

2 Pontos: O Personagem pode adquirir *Inabilidade* com Armas para um tipo de arma que não seja a primária.

3 Pontos: O Personagem pode adquirir *Inabilidade* com Armas para o tipo de arma que é a sua principal.

? - Criando Um Personagem (8)

Para personalizar ainda mais o seu personagem, Carl lhe confere a Desvantagem *Vulnerabilidade a Status (Toxin)* e *Deficiência Elemental (Bio)* para representar alguns dos problemas que ela teria enfrentado para continuar viva depois que fugiu de onde nasceu. Isso lhe confere 5 pontos para aquisição de Vantagens, que ele decide *Arma Símbolo*, que seriam suas Luvas e *Reflexos em Combate*, para lhe dar uma boa vantagem nos combates.

EQUIPAMENTOS

Personagens iniciais começam suas vidas de aventureiros com 500 Gil para adquirirem suplementos essenciais e equipamentos. O **Capítulo 6** apresenta uma lista completa de vários tipos de Armas, Armaduras, Itens e Acessórios disponíveis para aquisição. E todos os pertences iniciais devem possuir um Índice de Disponibilidade de 91% ou acima. O dinheiro que não for gasto nesse momento ainda permanecerá disponível para o personagem durante suas aventuras no valor de 1 por 1. O Job do personagem também impõe restrições sobre o tipo de itens que ele pode utilizar, por isso, consulte a descrição do Job no **Capítulo 4** para mais detalhes.

? - Criando Um Personagem (9)

A maior prioridade de Carl é a arma. Como um Mago Azul, Kumani esta limitada a alguns tipos de armas. Analisando-as, Carl decide que a escolha mais apropriada seria as Luvas. Ele adquire *Leather Gloves* por 82 Gil; uma Armadura (*Leather Plate*) por 110 Gil; *Leather Gauntlets* (65 Gil) e um *Cap* (80 Gil), deixando-a ainda com 170 Gil para gastar. Ele também compra dois Tonics (50 Gil no total) e um Tincture (75 Gil). Kumani ainda terá 38 Gil como Dinheiro Inicial, que sobrou de suas compras.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

O jogador não pode gastar diretamente seus Pontos de Atributo para modificar as Estatísticas de Combate, mas elas são influenciadas indiretamente pelos Atributos. As oito Estatísticas de Combate são geradas conforme se segue abaixo:

Pontos de Vida (HP): Todos os Jobs possuem um **Dado de Vida** em suas informações – um Mago Negro, por exemplo, possui d6 como Dado de Vida. Para gerar o HP inicial do personagem, role o dado indicado e some 30 ao resultado. Acrescente, então, o valor do Atributo Vitalidade. Esse valor final serão os Pontos de Vida iniciais do seu personagem assim que a aventura começar.

Pontos de Magia (MP): Todos os Jobs que lançam magia possuem um **Dado de Magia** em suas informações. Assim como com o HP, role este dado e acrescente 10 ao resultado. Adicione então o valor do Atributo Espírito. Esse valor final serão os Pontos de Magia iniciais do seu personagem assim que a aventura começar. Se o Job do personagem não possuir um Dado de Magia, exclua esta etapa. Eles terão sempre 0 MP, não importando seu ESP.

Evasão (EVA): A Evasão de um personagem é determinada somando-se os valores dos Atributos Agilidade e Velocidade, e adicionando qualquer bônus conferido por Equipamentos.

Evasão Mágica (EVA M.): A Evasão Mágica é determinada somando-se os valores dos Atributos Espírito e Magia, e adicionando qualquer bônus conferido por Equipamentos.

Armadura (ARM): O valor da Armadura de um personagem é calculado somando-se os valores de Armadura de cada parte dos equipamentos que o personagem tenha equipado, e então aplicando o modificador dado para a Vitalidade do personagem na **Tabela 2-2** ao total. O resultado é a Armadura final do personagem.

Armadura Mágica (ARM M.): O valor da Armadura Mágica de um personagem é calculado somando-se os valores de Armadura Mágica de cada parte dos equipamentos que o personagem tenha equipado e, então, aplicando o modificador dado para o Espírito do personagem na **Tabela 2-2** ao total. O resultado é a Armadura Mágica final do personagem.

Tabela 2-2: Máximos Raciais

VIT/ESP do Personagem	Modificador de ARM/ ARM M.
1 – 2	+5%
3 – 4	+10%
5 – 6	+15%
7 – 8	+20%
9 – 10	+25%
11 – 12	+30%
13 – 14	+35%
15 – 16	+40%
17 – 18	+45%
19 – 20	+50%
21 – 22	+55%
23 – 24	+60%
25 – 26	+65%
27 – 28	+70%
29 – 30	+75%

Destreza (DEX): DEX é calculada através da seguinte fórmula:

Nível + (AGI x 2) +50

Mente (MNT): MNT é calculado através da seguinte fórmula:

Nível + (MAG x 2) + 50

Precisão (PREC): PREC. é calculada através da seguinte fórmula:

Nível + (AGI x 2) + Bônus de Ataque do Job + Perícia com a Arma

A Perícia com Arma utilizada na fórmula é aquela exigida para a atual Arma equipada, como Espadas para as Bastardas, Armas de Fogo para Rifles e por ai vai.

Precisão Mágica (PREC M.): PREC. M. é calculada através da seguinte fórmula:

Nível + (MAG x 2) + 100

Expert (EXP): Utilizado apenas por Jobs do tipo Expert e é calculada através da seguinte fórmula:

(Perícia Expert / 2) + Nível + (Atributo da Perícia Expert x 2)

Esta fórmula não se aplica somente aos Engenheiros, sendo que para estes a fórmula é:

(Valor da perícia Invenção) + Nível + (AGI x 2)

Para todas as demais Jobs, a Perícia Expert aplicável será listada nas informações do Job.

? - Criando um Personagem (10)
Agora que os Atributos e Equipamentos já foram selecionados, os Atributos de Combate serão os próximos.
HP: Analisando as informações sobre o Mago Azul, Carl verifica que Kumani possui d8 como Dado de Vida, e consegue um 6 ao rodá-lo; somado à Vitalidade 5 de Kumani e a base de 30, o HP inicial fica como 41.
MP: Mago Azul também possui d8 como Dado de Magia. Carl rola novamente e consegue um 4. Somado a seu Espírito 7 e a base de 10, Kumani fica com 21 MP pra iniciar a aventura.
Evasão: A Evasão de Kumani é 13, pois sua Velocidade é 8 e sua Agilidade é 5, que somados dão os 13 pontos que será seu índice de Evasão.
Evasão Mágica: Como a personagem possui Magia 9 e Espírito 6, sua Evasão Mágica será a soma dos dois, que é 15.

Armadura: O Leather Plate, Leather Gauntlets e Cap possuem juntos um valor de Armadura de 8 (5+2+1). Como a Vitalidade dela é 6, sua Armadura final será **115%** deste valor, arredondando para baixo ela fica com Armadura 9.

Armadura Mágica: O Leather Plate, Leather Gauntlets e Cap possuem juntos um valor de Armadura Mágica de 7 (3+1+3). Como o Espírito dela é 6 também, sua Armadura Mágica final será **115%** deste valor, arredondando para baixo ela fica com Armadura Mágica 8.

Precisão: O Bônus de Ataque do Mago Azul é +20; com Nível 1 e uma Agilidade 5, a Precisão final de Kumani é 31, além da Perícia relevante com arma.

Precisão Mágica: estando ainda no Nível 1 e possuindo Magia 9, Kumani terá 119 como Precisão Mágica.

Mente: Mente é 69, ou seja, 50 mais o Nível de Kumani que é 1 acrescido de (MAG x 2), que dá 18.

Destreza: Destreza será 61, ou seja, 50 mais o Nível de Kumani que é 1 acrescido de (AGI x 2), que dá 10.

PERÍCIAS

A próxima etapa a ser realizada é determinar as perícias de seu personagem.

Dependendo de seu Job, cada personagem possui certo número de **Pontos de Perícias** para distribuir entre as Perícias escolhidas entre as listadas no **Capítulo 5**. De maneira geral, Magos possuem um valor maior de pontos para serem distribuídos e Guerreiros possuindo o mais baixo.

Todas as Perícias são adquiridas com o custo de 1 ponto para cada ponto a ser comprado na Perícia, exceto o personagem que possua Afinidade na Categoria de Perícia em questão, como explicado mais abaixo. Outras Perícias também podem custar o dobro de pontos para sua aquisição e também para seu aumento. Mas todas compradas na criação do personagem devem possuir valor mínimo de 20 e não podem exceder 50. Todos Jobs devem possui pelo menos uma Perícia com Armas com um valor mínimo de 20, e também ganham a Perícia *Prontidão* com valor de 30 sem nenhum custo para seus Pontos de perícias.

O Jogador também não deve esquecer que a distribuição de seus Pontos de Perícias deve ser plausível com o background criado para o personagem, ou seja, seria difícil acreditar que o filho de um ferreiro não teve tempo para conseguir alguns pontos em *Ofícios** ou *Reparos*, assim como uma criança criada por animais nunca deveria possuir *Etiqueta*.

APTIDÃO COM PERÍCIAS

A escolha do Job de um personagem tem repercussão no aprendizado de certos tipos de Perícias (é mais fácil para um Guerreiro aumentar sua habilidade com as armas, do que um Mago Negro).

Em termos técnicos, isso é chamado de **Aptidão com Perícias**. Uma Aptidão com Perícia de um Job representa sempre um grupo de Perícias onde o personagem daquele Job possui uma maior facilidade para melhorar sua técnica, devido ao seu treinamento anterior.

Todo Ponto de Perícia que for destinado à uma Perícia pertencente a esta Categoria que o personagem possua Aptidão é gasto na razão de 1 para 2, ou seja, cada ponto gasto comprará 2 naquela Perícia.

? - Criando um Personagem (11)

Como uma Maga Azul, Kumani possui Aptidão com Perícias Selvagens e 260 pontos para gastar, com alguns deles destinados à *Pilhagem*.

Carl decide que as Perícias de Kumani devem refletir seu treino nas artes marciais e também a sua capacidade de sobreviver em locais inóspitos. Para começar, Carl coloca 15 pontos em *Pilhagem*, *Sobrevivência* e *Natação*, e como as três são Perícias Selvagens, isso aumenta de 15 para 30 o valor de cada uma. Ainda sobram 215 pontos.

Para representar o treino de Kumani e suas aptidões como combatente, Carl compra agora *Briga** com 50, *Acrobacia* em 40, *Culinária* em 30 e *Intimidação* em 40. Com isso, ainda restam 55 pontos, que irão ser empregados para representar o envolvimento de Kumani com elementos menos agradáveis: *Fuga* com 25 e *Manha* com 30.

CONHECIMENTOS E LÍNGUAS

Em adição os Pontos de Perícias distribuídos pelo Job, o personagem ainda recebe 160 pontos adicionais que só podem ser gastos com

*Conhecimento** e *Língua**, ambos pertencentes ao grupo Saber; esses pontos extras representam o "conhecimento base" do personagem.

O personagem também ganha *Língua Comum* com Valor de 50, independente de quaisquer outras Perícias de *Conhecimento** ou *Língua** adquiridos; isso não diminui a quantia de Pontos de Perícias disponíveis.

? - Criando um Personagem (12)

Agora Carl seleciona as perícias de *Língua** e *Conhecimento** de Kumani. 50 pontos são gastos para se obter um valor de 50 na Língua *Bahsa Mithra*, o suficiente para Kumani ter um nível confortável de proficiência para complementar sua Língua Comum. Isso deixa Carl com mais 110 Pontos. 30, 50 e 30 Pontos são gastos respectivamente em *Conhecimento*: Magia Azul, Artes Marciais* e *Conhecimento do Mundo*, finalizando a seleção de Perícias de Kumani.

ADIANDO A SELEÇÃO DE PERÍCIAS

Em circunstâncias normais, todos os Pontos de Perícias não gastos no momento da criação são perdidos e não poderão mais ser empregados pelo jogador depois que o personagem estiver pronto.

Entretanto, se os jogadores sentirem dificuldades para encontrar um conjunto de Perícias que se adeque ao personagem, o Mestre pode permitir que eles comecem o jogo com uma seleção mínima e escolher o resto de suas Perícias durante o curso do jogo.

Faça uma anotação de quantos Pontos o personagem possuía para as Perícias convencionais e para as de *Conhecimentos** e *Línguas** quando o jogo começar. Em qualquer ponto do jogo, o jogador declara que ele possui um background para uma dada Perícia e gasta então uma parte do seu 'estoque' de Pontos para obter a Perícia com valor de 20 ou superior.

Idealmente, isso deve ser realizado de uma maneira que revele mais sobre o personagem. Uma observação como *"Você não sabia que eu fui um pescador experiente quando era mais jovem?"* assegura ao jogador a aquisição da Perícia através desta revelação seguindo essa sugestão de Pontos para Perícias.

Os Pontos ganhos com o adiamento da seleção de Perícias não podem ser gastos para aumentar o Nível de suas Perícias, eles são exclusivamente para serem utilizados na aquisição de novas Perícias.

MAGIA INICIAL

Nem todos os Jobs podem lançar magias, e nem todos que podem já começam o jogo lançando-as.

Personagens com um Job que possua habilidade de lançar magias do tipo Negra, Branca, Vermelha, Tempo ou Encantamento começam com três magias de Nível 1, escolhidos na lista de magia apropriada, presente no **Capítulo 8**.

Devido à progressão não linear das Magias Azul, Summon, Invocação e Encantamento, os personagens com acesso a estas escolas de magia geram suas Magias iniciais de uma maneira bem diferente.

Magos Azuis não possuem um número de magias, eles escolhem quantas desejarem de sua lista apresentada no **Capítulo 8**, desde que a soma do custo de MP delas não exceda o MP inicial do personagem. Também é recomendável que não se compre, de início, nenhuma que custe mais de 15 MP.

Cavaleiros Mágicos começam com uma magia de Linha Elemental e uma de Linha de Status escolhidas da lista de magias de Nível 1.

Summoners começam o jogo com um Summon – Valefor, Lakshmi, Remora, Ifrit, Ramuh ou Shiva, à escolha do jogador. Invocadores podem escolher somente Valefor, Lakshmi ou Rêmora, e ainda ganham 2 magias de Nível 1 de sua lista própria de magias.

? - Criando um Personagem (13)

Como uma Maga Azul, Kumani possui 21 MP para adquirir suas magias da lista especifica de seu Job. Carl escolhe *Goblin Punch* (1 MP), *Chocoball* (6 MP), *Red Feast* (6 MP), e *Leap* (8 MP), gastando assim seus 21 pontos.

INVENÇÕES INICIAIS

Personagens com o Job Engenheiro finalizam a criação do personagem com a designação de uma única Invenção utilizando as regras do **Apêndice I**. O jogador pode utilizar até 100 Gil na aquisição de peças sem tirar este valor de seu bolso; mas se os

custos da Invenção exceder este valor, a diferença deve ser paga com o Gil inicial do personagem.

As Peças utilizáveis nas Invenções iniciais também são alvo das restrições de Disponibilidade de qualquer outro equipamento adquirido durante a criação do personagem.

TOQUES FINAIS

Para acelerar o ritmo do jogo posteriormente, os jogadores podem pré-calcular os seus Códigos de Dano e pré-calcular também os danos de suas magias, Habilidades e Ataques, fazendo uma anotação dos resultados em sua ficha de personagem.

? - Criando um Personagem (14)

Kumani começará o jogo com três equações de dano: sua Ação de Ataque com a Leather Gloves, *Chocoball* e *Leap*.

A Leather Glove possui **(2 x Força) + d6**; como a Força dela é 6, seu dano será de **12 + 1d6.** *Chocoball* e *Leap* possuem o mesmo dano, **(4 x Magia) + d8, Arm M.**, já que a Magia de Kumani é 9, seu dano final será de **36 + 1d8, Armadura Mágica.**

Como *Goblin Punch* e *Red Feast* não requerem cálculos especiais para seu dano, sendo simplesmente vistos como ataque normal, Carl registra seus danos na ficha da personagem e Kumani está pronta pra começar a aventura.

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

Conforme os heróis triunfam contra as adversidades e derrotam seus inimigos, eles começam a acumular Pontos de Experiência. O XP é fornecido da maneira como o Mestre deseja, mas tipicamente por matar, ou incapacitar, os oponentes, resolverem quebra-cabeças, desarmar armadilhas e completar suas missões.

Assim que o personagem acumula XP suficiente, ele avança um Nível, aumentando em poder. Ganhar um Nível exige **(Nível atual x 500)** Pontos de Experiência. Kumani, o personagem de Nível 1 introduzido neste Capítulo, necessita de (1 x 500), ou 500, de XP para ir do Nível 1 para o Nível 2. Importante dizer que os valores de XP não são cumulativos, ou seja, seu valor de XP é zerado após a evolução do personagem. Com isso, ganhar 1000 XP para avançar para o Nível 2 não indica que você precisa de apenas mais 500 para alcançar o Nível 3. A tabela abaixo mostra uma detalhada análise das exigências de XP para cada Nível, assim como um total geral da Experiência adquirida até aquele Nível.

Tabela 2-3: XP para Evolução

Nível	XP Nec.	XP Total	Nível	XP Nec.	XP Total
1	--	0	51	25,000	638,000
2	500	500	52	25,500	663,500
3	1000	1500	53	26,000	689,500
4	1500	3000	54	26,500	716,000
5	2000	5000	55	27,000	743,000
6	2500	7500	56	27,500	770,500
7	3000	10,500	57	28,000	798,500
8	3500	14,000	58	28,500	827,000
9	4000	18,000	59	29,000	856,000
10	4500	22,500	60	29,500	885,500
11	5000	27,500	61	30,000	915,500
12	5500	33,000	62	30,500	946,000

Nível	XP Nec.	XP Total	Nível	XP Nec.	XP Total
13	6000	39,000	63	31,000	977,000
14	6500	45,500	64	31,500	1,008,500
15	7000	53,000	65	32,000	1,040,500
16	7500	60,500	66	32,500	1,073,000
17	8000	68,500	67	33,000	1,106,000
18	8500	77,000	68	33,500	1,139,500
19	9000	86,000	69	34,000	1,173,500
20	9500	95,500	70	34,500	1,208,000
21	10,000	105,500	71	35,000	1,243,000
22	10,500	116,000	72	35,500	1,278,500
23	11,000	127,000	73	36,000	1,314,500
24	11,500	138,500	74	36,500	1,351,000
25	12,000	150,500	75	37,000	1,388,000
26	12,500	163,000	76	37,500	1,425,500
27	13,000	176,000	77	38,000	1,463,500
28	13,500	189,500	78	38,500	1,502,000
29	14,000	203,500	79	39,000	1,541,500
30	14,500	218,000	80	39,500	1,580,500
31	15,000	233,000	81	40,000	1,620,500
32	15,500	248,500	82	40,500	1,661,000
33	16,000	264,500	83	41,000	1,702,000
34	16,500	281,000	84	41,500	1,743,500
35	17,000	298,000	85	42,000	1,785,500
36	17,500	315,500	86	42,500	1,828,000
37	18,000	333,500	87	43,000	1,871,000
38	18,500	352,000	88	43,500	1,914,500
39	19,000	371,000	89	44,000	1,958,500
40	19,500	390,500	90	44,500	2,003,000
41	20,000	410,500	91	45,000	2,048,000
42	20,500	431,000	92	45,500	2,093,500
43	21,000	452,000	93	46,000	2,139,500
44	21,500	473,500	94	46,500	2,186,000
45	22,000	495,500	95	47,000	2,233,000
46	22,500	518,000	96	47,500	2,280,500
47	23,000	541,000	97	48,000	2,328,500
48	23,500	564,500	98	48,500	2,377,000
49	24,000	588,500	99	49,000	2,426,000
50	24,500	613,000			

APRENDENDO NOVAS HABILIDADES

A maioria dos Jobs ganha novas Habilidades em certos Níveis – geralmente a cada 7 Níveis até o Nível 64. O Nível em que uma Habilidade é ganha é apresentado no **Capítulo 4** logo ao lado do nome da Habilidade. Por exemplo, um Samurai ganha a Habilidade *Mineuchi* no Nível 8, e o Guerreiro a Habilidade *Terceiro Olho*.

GANHANDO NOVAS MAGIAS

Personagens com acesso às Magias do tipo Branca, Negra, Tempo ou Vermelha ganharão novas Magias a cada poucos Níveis, permitindo que eles escolham uma nova Magia do Nível de Magia e adicioná-la ao seu grimório. Os Níveis exatos em que isso ocorre serão exibidos na descrição do Job no **Capítulo 4**.

Para se estar apto para selecionar uma Magia, qualquer pré-requisito da Magia deve estar cumpridos, como para se obter *Fira* é necessário que o personagem já tenha aprendido *Fire*. Os pré-requisitos são indicados no **Capítulo 8**.

MAGIA AZUL E SUMMON

Novas Magias do tipo Azul e Summon somente podem ser adquiridas durante o decorrer da sessão, e são obtidas independentemente no Nível atual do personagem.

Para se conseguir uma nova Magia Azul, um personagem deve primeiro ser alvo dela ou observar com sucesso o seu uso com a Habilidade de Suporte *Conhecimento Azul*.

Para se obter uma nova Invocação ou Summon, o personagem deve primeiro derrotá-lo em batalha ou completar uma tarefa para conquistar a confiança do Summon.

Em certos casos, Invocadores, Summoners e Magos Azuis podem ser recompensados por itens encontrados durante a sessão ou receber como recompensa por uma missão.

AUMENTANDO HP E MP

Toda vez que um personagem ganha um Nível, seu HP máximo aumenta de acordo com **o Dado de Vida do Job + (VIT / 2)**.

Os Jobs que possuem um Dado de Magia também aumentam seu MP máximo de acordo com o **Dado de Magia do Job + (ESP / 2)**.

Todas as rolagens devem ser realizadas na frente do resto do grupo ou do Mestre apenas, e calculado antes de qualquer outra mudança ser realiza no personagem.

AUMENTANDO ATRIBUTOS

Os personagens ganham 1 Ponto de Atributo cada vez que ganham um Nível. Este pode ser alocado em qualquer um dos seis Atributos, desde que os Pontos de Atributos não sejam gastos no mesmo Atributo dois Níveis seguidos e que o aumento não eleve o Atributo acima do **Limite de Atributo** do personagem. O Limite de Atributo é determinado adicionando os bônus do Job do personagem para aquele Atributo ao seu Máximo Racial. Um Humano Guerreiro, por exemplo, teria um Limite de Atributo de 25 em FOR (seu Máximo Racial de 10 acrescido ao bônus de FOR de seu Job Guerreiro de +15).

Os Atributos podem aumentar depois que o personagem atingiu seu Limite de Atributo, mas isto requer 2 Pontos de Atributo ao invés de apenas 1 e só pode ser feito assim que todos os Atributos estiverem em seus respectivos Limites.

A única circunstância onde um Limite de Atributo pode ser 'quebrado' é com as Habilidades de Equipamento. Porém, o valor máximo permitido para um Atributo é 30, incluindo possíveis bônus e equipamentos. Desta forma, um personagem com FOR 28 equipado com um Hyper Wrist (+5 de FOR), somente poderia chegar a ter FOR 30, não 33.

Assim que um Atributo foi aumentado, ajuste os Valores dos Atributos e Estatísticas de Combate de acordo com a nova situação. Se o jogador estiver mantendo registro, o dano pré-calculado também precisará ser ajustado como resultado das mudanças.

AUMENTANDO PERÍCIAS

Assim que ganha um Nível, o personagem recebe 10 Pontos de Perícias para gastar no aprimoramento do valor de suas perícias e 6 pontos para aumentar o valor das suas pericias de *Língua**

e *Conhecimento**. Os Pontos de Perícias não gastos para melhorar os valores das Perícias não serão acumulados para o próximo Nível e serão perdidos se não forem gastos neste momento.

Os valores são aumentados na mesma taxa que durante a criação de personagem: 1 por 1 para a maioria das Perícias, e 1 ponto ganho para cada 2 gastos para aquelas explicitamente apresentadas como o custo dobrado. O personagem pode distribuir seus Pontos de Perícias como ele escolher, mas assim que o valor de uma atingir 50, ela não pode ser aumentada por mais que 2 de pontos por vez por Nível. Além disso, nenhum valor de Perícia pode ser aumentado acima de 100.

APRENDENDO PERÍCIAS

Novas Perícias podem ser aprendidas com o ganho de um novo Nível utilizando um dos três métodos: revelação, aprendizado ou pesquisa. Cada um dos três métodos possui seus próprios requisitos.

REVELAÇÃO

Algumas vezes, os personagens podem descobrir talentos e habilidades que nem eles sabiam que possuíam. Um personagem que consiga um Acerto Crítico em um teste de uma Perícia que ele não possua pode imediatamente ganham um 20 nela. Entretanto, nem todo Teste de Perícia fará isso – rastejar numa lagoa rasa não é o suficiente para se aprender *Natação*, não importa quão rápido ele chegou do outro lado.

Além disso, a CdS deste teste deve ser 40 ou menor. Um teste com sucesso realizado sobre a Regra do 10 não conta como Sucesso Crítico, e por isso não ganha nada através de Revelação.

APRENDIZADO

Diferentemente, os personagens podem optar por aprender uma perícia de outro personagem jogador ou NPC que possua a Perícia *Ensinar*. Se ninguém no grupo possui esta Perícia, o personagem deve buscar um professor apropriado utilizando sua rede de contatos ou através de Perícia *Investigação*. Professores que não sejam amigos ou aliados do personagem podem exigir uma taxa pelo aprendizado; alguns custos são dados abaixo.

Tabela 2-4: Custos de Aprendizado

Valor da Perícia	Custo por Perícia
01 – 20	200 Gil
21 – 30	500 Gil
31 – 40	2000 Gil
41 – 50	5000 Gil
Perícia Aprendida	300 Gil

Assim que todos os custos forem pagos, o Personagem ou NPC com a Perícia Ensinar deve realizar um teste dela para ver se seu ensino obteve sucesso. Para determinar os Modificadores de Condição para este teste, some todos os modificadores aplicáveis da lista abaixo.

MODIFICADORES DE CONDIÇÃO:

Valor da Perícia sendo ensinada do professor é menor de 50: **-20**

Ensinar Perícia Intuitiva: **+20**

Ensinar Perícia Aprendida: **0**

Tempo amplo (10 ou mais dias): **+20**

Tempo suficiente (5 dias): **0**

Tempo inadequado (2 a 3 dias): **-20**

Tempo curto (1 dia ou menos): **-60**

Se o teste for bem sucedido, o personagem ganha a Perícia com um valor de 20. Caso contrário, o tempo e dinheiro investidos são perdidos; o personagem pode começar novamente, mas precisará gastar mais Gil para continuar aprendendo. Uma Falha Crítica representa geralmente um acidente durante o processo de aprendizagem, com resultados escolhidos pelo Mestre. Isso pode deixar o NPC professor sem vontade de lidar novamente com o personagem, forçando-a procurar um novo instrutor. No caso de um Sucesso Crítico, o personagem obteve uma enorme facilidade de assimilação, diminuindo o tempo de aprendizagem pela metade.

Somente uma Perícia pode ser aprendida por vez desta maneira.

PESQUISA

Ao invés de aprender uma nova Perícia de outra pessoa, um personagem pode também tentar aprende-la de revistas, livros ou programas

de computador. Se o personagem não tem acesso aos materiais que ele necessita para sua pesquisa, ele deve comprá-los antecipadamente. Materiais de pesquisa possuem um Índice de Disponibilidade de 90% como padrão, apesar deste valor poder ser abaixado para Perícias especializadas ou incomuns. Custos sugeridos podem ser encontrados na tabela abaixo.

Tabela 2-4: Custos de Pesquisa

Valor da Perícia	Custo por Perícia
01 – 20	300 Gil
21 – 30	750 Gil
31 – 40	3000 Gil
41 – 50	7500 Gil
Perícia Aprendida	500 Gil

Assim que os materiais foram obtidos, o personagem deve realizar um teste da Perícia *Investigação*. Para determinar os Modificadores de Condição para este teste, some todos os modificadores aplicáveis da lista abaixo.

MODIFICADORES DE CONDIÇÃO

Pesquisar Perícia Intuitiva: **+20**

Pesquisar Perícia Aprendida: **0**

Tempo amplo (10 ou mais dias): **+20**

Tempo suficiente (5 dias): **0**

Tempo inadequado (2 a 3 dias): **-20**

Tempo curto (1 dia ou menos): **-60**

Se o teste for bem sucedido, o personagem ganha a Perícia com um valor de 20. Caso contrário, os materiais do personagem são insuficientes; o personagem precisa começar novamente, mas precisa também gastar Gil adicional para adquirir novos materiais. Uma Falha Crítica geralmente indica um acidente ocorrido durante o processo de aprendizagem, com resultados escolhidos pelo Mestre. No caso de um Sucesso Crítico, o personagem obteve uma enorme facilidade de assimilação, diminuindo o tempo de aprendizagem pela metade.

Somente uma Perícia pode ser aprendida por vez desta maneira.

PERSONAGENS EXPERIENTES

Apesar de **FFRPG** assumir que um personagem comece o jogo no Nível 1 e trabalhe até subir de Nível, um Mestre pode desejar que os personagens comecem em um Nível maior. Existem duas maneiras de se fazer isso. A mais "precisa" envolve a criação de um personagem de Nível 1, e então evoluí-lo manualmente até que ele atinja o Nível desejado, calculando HP e MP apropriadamente.

Entretanto este método exige uma considerável quantia de tempo e esforço, tornando-o impraticável para a maioria dos jogadores. Por esta razão, as páginas seguintes apresentam um método de "evolução rápida" para criação de personagens em Níveis mais elevados e com mais facilidade e rapidez. Mas, ainda é recomendável que os jogadores sigam cada passo deste capítulo para a elaboração de seus personagens.

ATRIBUTOS

Personagens experientes possuem **40 + (Nível – 1)** Pontos de Atributos para dividirem entre os seis Atributos, seguindo a mesma taxa como na criação normal. O limite máximo para o valor de qualquer Atributo é igual o Máximo Racial daquele Atributo somado com o Bônus do Job escolhido. Por exemplo, um Monge Humano seria capaz de aumentar sua FOR para até 25 (10 do seu Máximo Racial e mais 15 do seu bônus de Job).

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

As Estatísticas de Combate são geradas normalmente, com exceção do HP e MP, que são gerados utilizando-se das seguintes fórmulas:

HP: 30 + VIT + (Nível x Dado de Vida) + [(VIT / 2) x (Nível - 1)]

MP: 10 + ESP + (Nível x Dado de Magia) + [(ESP / 2) x (Nível - 1)]

Ambas as fórmulas utilizam os valores médios de HP e MP do Job e não sua rolagem. Um Job com

d10 como Dado de Vida, por exemplo, teria um valor de 5, enquanto um com 1d6 teria apenas o valor 3. Assim como na criação de personagem, qualquer Job que não possua um Dado de Magia terá 0 MP, independente de seu Espírito.

PERÍCIAS

Um personagem experiente recebe um número de Pontos de Perícias igual ao recebido por um personagem de Nível 1 do Job escolhido, além de mais **10 x (Nível – 1)** Pontos. Eles também recebem os 160 pontos padrão para Perícias de *Línguas** e *Conhecimento** - com *Língua Comum* com valor de 50 e *Prontidão* com 30 de graça, com um bônus adicional de **6 x (Nível – 1)** Pontos como bônus para Perícias de *Línguas** e *Conhecimento**.

As Perícias ainda possuem o valor mínimo de 20, e pode ter um valor máximo de **48 + (2 x Nível)**, sendo ainda o valor 100 como o máximo absoluto permitido.

EQUIPAMENTOS

Personagens experientes recebem mais Gil para aquisição de equipamentos e itens. Em Níveis superiores, eles também terão acesso a equipamentos que não estariam disponíveis para os personagens iniciantes. **Tabela 2-5: Gil e Equipamentos Iniciais**

Nível	Gil	Dispon.	Equipamento
1	500	91%	---
2	600	90%	---
3	800	89%	---
4	1100	88%	---
5	1500	87%	---
6	2000	86%	---
7	2750	85%	---
8	3500	84%	---
9	4250	83%	---
10	5000	82%	---
20	15000	70%	---
30	30000	57%	---
40	40000	45%	---
50	40000	32%	1 Artefato
65+	40000	13%	2 Artefatos e 1 Lendário

A tabela indica os valores em Gil recomendado, assim como uma sugestão de limites de Disponibilidade para os equipamentos iniciais. Para personagens com níveis entre os inclusos acima, use a tabela abaixo para determinar os valores exatos. Se necessário, arredonde para baixo os valores de Disponibilidade.

Tabela 2-6: Ajustes de Níveis Específicos

Nível	Gil por Nível	Disp. Por Nível
11 – 20	+1000	-1,25%
21 – 30	+1500	-1,25%
31 – 40	+1000	-1,25%
41 – 50	---	-1,25%
51 – 65	---	-1,25%

Assim que estiver tudo calculado, basta o jogador gastar seu dinheiro em equipamentos e itens conforme ele desejar. Assim, um personagem criado no Nível 14 teria 9000 Gil para gastar; 5000 pelo padrão no Nível 10 e mais 1000 para cada nível entre o 10 e 14. Estes equipamentos poderiam ser, de acordo com os cálculos, com Disponibilidade de 77% ou maior.

ENGENHEIROS EXPERIENTES

Os personagens com o Job Engenheiro recebem uma quantia em dinheiro extra de 100 Gil com o propósito de comprar peças para criarem sua Invenção inicial. Engenheiros de níveis superiores também receberão uma quantia de Gil maior devido a seus inventos. Atente que um Engenheiro de Nível 65 ou maior também recebe uma Peça Artefato de graça de sua escolha para ser utilizado na sua Invenção.

Tabela 2-7: Bônus para Engenheiros

Nível	Bônus de Gil	Peças Artefato
1	100	---
2	120	---
3	160	---
4	220	---
5	300	---
6	400	---
7	550	---
8	700	---
9	850	---
10	1000	---

20	3000	---
30	6000	---
40	8000	---
50	10000	---
65+	10000	1

Para personagens com níveis entre os citados, use a tabela abaixo como referência para determinar os valores exatos.

Tabela 2-8: Gil e Equipamentos Iniciais

Nível	Gil por Nível
11 – 20	+200
21 – 30	+300
31 – 40	+300
41 – 50	+200
51 – 65	---

MAGIA

Personagens capazes de utilizar magia Negra, Branca, Vermelha ou Tempo ganham suas magias iniciais de maneira normal, e qualquer outra adicional que seu Nível lhe conceda, para isso, basta conferir as informações de cada Job.

Assim como personagens iniciantes, os adeptos da Magia Azul, Invocadores e Summoners geram sua lista de magias de maneira diferente.

MAGIA AZUL

Selecionam-se as normalmente as Magias como se faz com um personagem inicial. Depois, o personagem pode adquirir **(Nível / 3)** de Magias adicionais da lista de Magias Azuis. Embora qualquer combinação possa ser feita, é recomendado que o custo de MP das selecionadas não exceda os limites apresentados na tabela abaixo.

Tabela 2-9: Limites de Magia Azul

Nível	Custo Máximo de MP
01 – 16	18
17 – 24	27
25 – 32	40
33 – 40	50
41 – 48	119
49 – 56	139
57+	---

MAGIA DOS INVOCADORES

Selecionam-se as normalmente as Magias como se faz com um personagem inicial. Depois, o personagem pode adquirir **(Nível / 8)** Invocações adicionais da lista de Magias Summon. Embora qualquer combinação possa ser feita, é recomendado que o custo de MP das selecionadas não exceda os limites apresentados na tabela abaixo.

Tabela 2-10: Limites de Magia de Invocação

Nível	Custo Máximo de MP
01 – 08	21
09 – 16	52
17 – 24	77
25 – 32	90
33 – 40	119
41 – 48	125
49 – 56	176
57+	---

MAGIA SUMMON

Selecionam-se as normalmente as Magias como se faz com um personagem inicial. Depois, o personagem pode adquirir **(Nível / 13)** Summons adicionais da lista dada abaixo.

Tabela 2-11: Limites de Magia de Summon

Nível	Summons Disponíveis
01 – 12	Valefor, Lakshmi, Remora, Ifrit, Shiva, Ramuh, Sylph, Siren, Titan, Kirin.
13 – 25	Cait Sith, Fairy, Atomos, Fenrir, Diablos, Bismarck, Pandemonium, Syldra.
26 – 38	Asura, Mist Dragon, Quetzalcoatl, Salamander, Catoblepas, Jormungand, Tritoch, Phantom, Unicorn, Carbuncle, Golem.
39 – 52	Seraphim, Ark, Doomtrain, Hades, Kjata, Alexander, Anima, Cerberus.
53 – 65	Phoenix, Typhon, Leviathan, Lich, Madeen, Odin.
66+	Bahamut, Crusader, Magus Sisters, Yojimbo.

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo.

Aptidão com Perícias: Uma categoria de Perícias que um personagem pode aprender com um custo mais baixo devido ao seu longo treinamento na área.

Dado de Magia: Oriundo do inglês Magic Die, é o dado rolado para determinar os Pontos de Magia do personagem.

Dado de Vida: Oriundo do inglês Hit Die, é o dado rolado para determinar os Pontos de Vida do personagem.

Desvantagem: Uma peculiaridade do personagem que afeta seu desempenho em combate de uma maneira negativa.

Limite de Atributo: Valor máximo que um Atributo pode apresentar. Determinado pela Raça e Job.

Máximo Racial: O limite máximo que restringe o valor dos Atributos no início do jogo de acordo com a escolha da raça.

Ponto de Atributo: Pontos gastos para definir e aumentar os Atributos do personagem.

Pontos de Perícia: Pontos gastos para definir e aumentar o valor das Perícias do personagem.

Vantagem: Uma peculiaridade do personagem que afeta seu desempenho em combate de uma maneira positiva.

FINAL FANTASY
RPG

III - RAÇAS

Estou me tornando menos humano…”

Vincent Valentine - FINAL FANTASY VII

Os heróis nos mundos de **Final Fantasy** podem ser tanto humanos quanto mais do que humanos. Durante os vários jogos, o manto dos salvadores do mundo foi vestido por mulheres ratos, gatos robôs, homens leões, pessoas da lua e criaturas estranhas demais para serem descritas em poucas palavras. E toda este diversidade de opções está disponível em **FFRPG**.

Nas próximas páginas deste capítulo os jogadores encontrarão um representante e modelos completos das raças e espécimes que populam o universo de **Final Fantasy**. Outras raças como os aquáticos Hypello ou os enigmáticos Gurgans não foram inseridos por não serem tão representativos como as demais aqui apresentadas, porém, os Mestres interessados em adicionar novas raças aos seus jogos podem consultar as regras e conselhos apresentados no **Capítulo 10**.

ATRIBUTOS RACIAIS

Para questões de referência, a tabela a seguir relembra os Máximos Raciais apresentados anteriormente no **Capítulo 2**. Mais detalhes sobre os Máximos e seus efeitos na criação de personagem e seu avanço de Nível pode ser encontrado lá também.

Tabela 3-1: Máximos Raciais

RAÇA	FORÇA	VITALIDADE	AGILIDADE	VELOCIDADE	MAGIA	ESPÍRITO
Humano	10	10	10	10	10	10
Bangaa	12	12	10	9	9	8
Creimire	8	10	13	11	9	9
Anão	10	13	10	8	9	10
Elfo	13	13	7	9	7	11
Galka	11	15	10	9	8	7
Mithra	9	9	12	12	9	9
Moogle	8	6	11	12	11	12
Nu Mou	10	9	10	7	12	12
Qu	10	11	6	7	13	13
Ronso	12	13	9	7	12	7
Tarutaru	6	7	9	11	12	15
Varg	11	8	12	13	8	8
Viera	12	6	12	12	12	6
Yeti	13	15	6	9	7	10

III - RAÇAS

HUMANO

Em qualquer mundo, os Humanos inevitavelmente serão a raça dominante; vastamente diversos e infinitamente tenazes, sua habilidade de criarem lares até mesmo nos locais mais inóspitos fizeram desta raça um padrão para se comparar todas as demais raças.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Firionel *(FFII)*, Luneth *(FFIII)*, Kain Highwind *(FFIV)*, Bartz Klauser *(FFV)*, Setzer Gabbiani *(FFVI)*, Tifa Lockheart *(FFVII)*, Zell Dincht *(FFVIII)*, Beatrix *(FFIX)*, Auron *(FFX)*, Basch fon Ronsenberg *(FFXII)*.

Altura Padrão: 1.6 – 1.8 m (Homens) / 1.5 – 1.7 m (Mulheres).

Peso Padrão: 80 – 97 kg (Homens) / 73 – 94 kg (Mulheres).

Cor do Cabelo: Loiro, negro, castanho, ruivo e branco.

Cor dos Olhos: Verdes, azuis e castanhos.

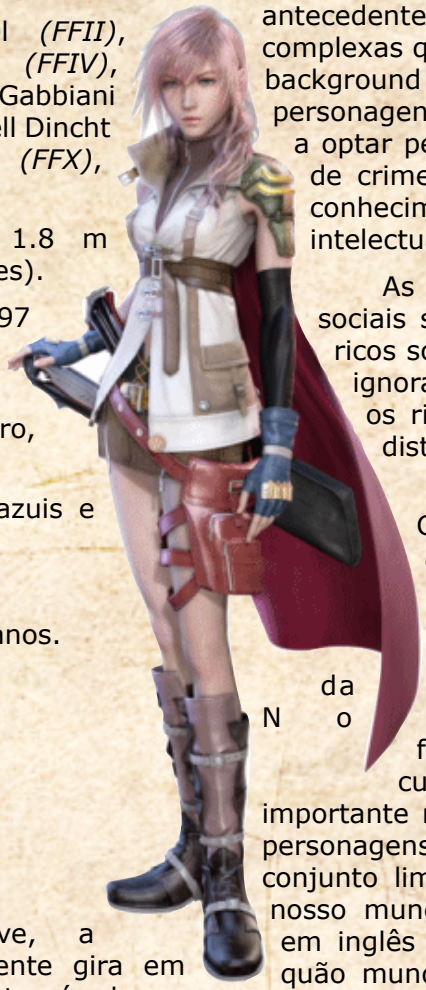
Habitat: Qualquer um.

Tempo de Vida: 60 – 80 anos.

Jovem - 6 – 10 anos.

Adulto - 18 – 25 anos.

Velho - 60 – 70 anos.



SOCIEDADE

Conforme se desenvolve, a sociedade humana inevitavelmente gira em torno do governo das massas através de um único líder. Em sociedades primitivas, ele pode ser o sábio da vila, sacerdote maior ou rei. Já nos círculos avançados, é sempre um Presidente ou Primeiro Ministro. Como resultado, o personagem da sociedade tende a refletir um grau de liderança sobre os demais; um rei altruísta cria um reinado benevolente, enquanto um imperador faminto por poder geralmente irá criar uma força mesquinha e militarista.

A estratificação é um fator comum na civilização humana, colocando rico contra pobre, crentes contra descrentes, aristocracia contra camponeses, educação contra ignorância. Isto geralmente acaba por aprofundar ainda mais as disparidades e diferenças: "classes" podem ser mais do que apenas um fator de identificação e motivação quanto o motivo para grandes conflitos.

INTERPRETAÇÃO

As personalidades dos Humanos são profundamente moldadas pela sua criação e antecedentes sociais, e podem ser tão variadas e complexas quanto às culturas que elas refletem. O background também afeta a escolha das profissões; personagens de um local rústico e severo tendem a optar pelas espadas ou mesmo por uma vida de crime, enquanto aqueles com educação e conhecimento buscam por chamados mais intelectuais.

As interações entre os diferentes níveis sociais sempre geram muita tensão; para os ricos sofisticados, as classes mais baixas são ignorantes, mas do lado de vista dos pobres, os ricos são ignorantes e completamente distantes da realidade.

A maioria dos humanos fala a Língua Comum como linguagem principal, com acentos regionais que variam bastante inclusive no vocabulário e pronuncia, porém um ouvido bem treinado pode descobrir a nacionalidade e a educação da pessoa com poucas sentenças. No ponto de vista dos nomes, eles são fantasticamente variados; apesar da cultura desempenhar um papel importante na seleção dos nomes, a maioria dos personagens de **Final Fantasy** originam-se de conjunto limitado e premeditável de culturas de nosso mundo real. Tradicionalmente, os nomes em inglês são os mais comuns; não importam quão mundano eles possam parecer para seus nativos, os nomes com influências americanas e britânicas como Locke Cole, Cecil Harvey ou Barret Wallace exercem certo apelo exótico aos japoneses. A "aparência" e "som" das palavras também são importantes, já que elas refletem a personalidade do personagem. Algumas vezes isso resulta em nomes como Squall Leonhart, Cloud Strife, ou Ashley Riot, combinações que os nativos falantes do inglês resumiriam como bizarros ou mesmo sem sentido.

Referências clássicas, encontradas em nomes como Beowulf Kadmus ou Edgar Figaro, confirem outra fonte fértil de material. Além do inglês, línguas como francês, alemão e até mesmo

italiano podem fornecer nomes populares para os heróis. Exemplos podem ser vistos nos nomes de Seifer Almasy, Bartz Klauser, Ritz Malheur, Adelbert Steiner, e LeBlanc. Nomes orientais como Yang Fang Leiden e Yuffie Kisaragi são modelos especiais para personagens oriundos de outras culturas moldadas com base na China e Japão. Nomes de pura fantasia ou inventados costumam ser curtos nas séries e diretas ao ponto, como é o caso de Vaan, Galuf, Refia e Selphie. Os nomes mais elaborados geralmente são associados ao gênero de fantasia no Ocidente – como Mesdoram Elmdor ou Draksmald Goltana – são empregados espaçadamente nos jogos de **Final Fantasy**.

BANGAA

Um povo lagarto musculoso renomado por seu temperamento. Bangaas possuem escamas duras cobrindo seus corpos, enquanto seu focinho é repleto de dentes muito afiados capazes de dilacerar e rasgar qualquer coisa com grande facilidade. Apesar de parecerem ponderados, eles são surpreendentemente ágeis, e podem atingir altas velocidades quando necessário. Apesar de seu ancestral réptil, os Bangaas costumam possuir alguns pelos no focinho ou mesmo um pouco de pelos espalhados pela face; as fêmeas apresentam um notável tucho de pelos sobre seu peito, a única diferença entre os dois sexos.

Os Bangaas são excelentes espiões e rastreadores, favorecendo o olfato e audição acima dos demais sentidos. Como resultado, não é estranho encontrar algum Bangaa utilizando de faixas nos olhos. Suas longas orelhas são divididas em duas, dando á eles uma audição direcional muito superior; as extremidades dos dedos são geralmente revestidas com metal. Tatuagens também são adornos comuns, particularmente entre os mais jovens e geralmente são feitos nos ombros e abaixo dos olhos.

Apesar de sua longevidade, o baixo índice de reprodução faz com que o tamanho de sua população permaneça relativamente estático. Existem quatro subespécies bem distintas: os de focinhos pontudos e orelhas longas *Sanga* e *Bista* (respectivamente os de cores cinza escuro e ocre) e os de focinho e orelhas curtas *Faas* e *Ruga*, que respectivamente possuem cores verdes e marrom-terra. Entretanto o acasalamento entre as subespécies criou uma grande variedade de híbridos ao longo dos séculos cujas cores das péles variam desde o branco até o azul escuro.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Migelo *(FFXII)*.

Altura Padrão: 1.6 – 1.9m (Homens e Mulheres).

Peso Padrão: 90 – 110 kg (Homens e Mulheres).

Cor do Cabelo: Cinza escuro, ocre, marrom-terra, verde, azul e branco.

Cor dos Olhos: Azuis e negros.

Habitat: Montanhas, desertos e cidades.

Tempo de Vida: 100 – 120 anos.

Jovem - 10 – 20 anos.

Adulto - 30 – 60 anos.

Velho - 80 – 100 anos.

SOCIEDADE

Desde os tempos antigos, os Bangaa acreditam que a espécie do indivíduo determina seu temperamento e adaptabilidade para certas profissões, dando origem assim a um rígido sistema de castas. Tradicionalmente os de pele marrom *Ruga* agem como os sacerdotes por hereditariedade inclusive, fazedores das leis e líderes, enquanto os de pele grossa *Faas* (cujo nome significa "guerreiro" na língua Bangaa) servem como combatentes e aqueles que fazem as leis serem cumpridas. Os *Sanga* ocupam os trabalhos de fazendeiros, trabalhadores braçais e artesões, sendo o elo que mantêm a sociedade Bangaa unida. O mais baixo dos baixos níveis da

casta é ocupado pelos mercadores *Bista*, tolerados apenas por sua importância no funcionamento da sociedade, mas desprezados por obterem seus lucros do trabalho dos outros enquanto eles mesmos contribuem significativamente pouco para a sociedade.

Pelo menos em um ponto as castas concordam: uma vez que se nasce para uma profissão, é impossível deixá-la sem abandonar a sociedade Bangaa também. Entretanto, a dificuldade das espécies híbridas para se adequarem a este conceito de destino e a influência das raças ajudaram em muito na quebra das antigas linhas de casta nos últimos anos. Até os mais conservadores Bangaa, especialmente os *Ruga*, seguem as tradições ao pé da letra, mas também costumam adotar uma atitude mais liberal em certas situações, até mesmo aqueles cujas profissões seguem sua casta geralmente não culpam seus filhos por desejarem ser algo diferente.

Apesar dos Bangaa se unirem com a maioria das demais raças, eles se sentem mais confortáveis com os humanos; as duas raças compartilham uma grande quantia de igualdade em relação a temperamentos, atitudes e desenvolvimento cultural. Valorizados por sua força e constituição, os Bangaa que vivem em círculos humanos podem facilmente encontrar trabalho como soldados, guardas, gladiadores e, no caso das espécies mais despreocupadas com a posição social de seu trabalho, com trabalhos de força brutal.

INTERPRETAÇÃO

Os Bangaa costumam ser criaturas arrogantes e que se gabam demais, agindo como se estivessem permanentemente sob efeito de um temperamento doentio. Apesar de algumas vezes serem caracterizados como primitivos, sua inteligência se iguala à humana. Além disto, eles podem ser criaturas extremamente espirituais, surpreendendo aqueles que pensam que eles são freneticamente brutais.

Bangaa nas sociedades humanas rapidamente associam os maneirismos e gestos de seus anfitriões, resultando em uma linguagem corporal que ocasionalmente chega a ser cômico. Devido a sua estrutura vocal, os Bangaa tendem a falar a Língua Comum de uma maneira um pouco distorcida ou gutural, um impedimento que torna difícil para eles dominarem os encantamentos mais complexos necessários para as magias de níveis mais altos. Como resultado, a magias utilizadas pelos eclesiásticos *Rugas*, os únicos Bangaa capazes de lançar magias, são as suas magias únicas criadas especificamente para contornar seus problemas de pronúncia.

Apesar de serem parentes distantes da raça dos Homens-Lagartos, os Bangaa retêm o intelecto baixo de seus parentes e estilo de vida bárbaro; como resultado, somente aqueles com vontade de morrer chamariam os Bangaa de Homens-Lagartos. Os nomes comuns da raça são compostos de duas sílabas, e costumam apresentam um som levemente áspero. Os primeiros nomes mais comuns incluem Rinok, Batahn, Eleono, Mouni e Burrogh. Em alguns casos, mais duas letras podem ser incluídas na frente do nome, sempre separadas com um apóstrofo, como Ba'Gamnan e Va'Kansa. A letra "s" é raramente utilizada nos nomes dos Bangaa.

CREIMIRE

Menores e mais leves que os humanos, os Creimire possuem um ancestral que os remetem aos ratos e camundongos, um fato que se torna aparente por sua aparência física; à primeira olhada, um observador desatento poderia considerá-los como ratos que aprenderam a andar sobre duas patas. Mas uma inspeção mais minunciosa revela algumas diferenças chaves. Os dentes dos Creimire são afiados, mas não possuem os alongados dentes que são tão típicos na maioria dos roedores; sua pele é lisa e praticamente sem pelos, e costuma ser cinza ou marrom. Apesar de possuírem o focinho sensível de seus ancestrais, os Creimire não possuem também os bigodes; suas orelhas são grandes e erguidas, conferindo uma aparência de coelhos. Em combate, eles preferem mais confiar em sua audição à em sua visão relativamente fraca, um fato que confere a eles uma grande vantagem no escuro. E em lugares fechados.

Estranhas também são as suas pernas com duas articulações e grandes pés, ambos que lhe proporcionam a habilidade de absorver grande energia cinética; com treino, os Creimire podem saltar distância quase três a quatro vezes maiores que seus amigos humanos e sobreviverem a grandes quedas sem problema nenhum.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Freya Crescent *(FFIX)*, Iron-Tail Fratley *(FFIX)*.

Altura Padrão: 1.5 – 1.7m (Homens e Mulheres).

Peso Padrão: 73 – 94 kg (Homens) / 69 – 88 kg (Mulheres).

Cor do Cabelo: Loiro, castanho, cinza, branco e negro.

Cor dos Olhos: Cinzas, verdes e castanhos.

Habitat: Florestas, montanhas e subsolo.

Tempo de Vida: 40 – 50 anos.

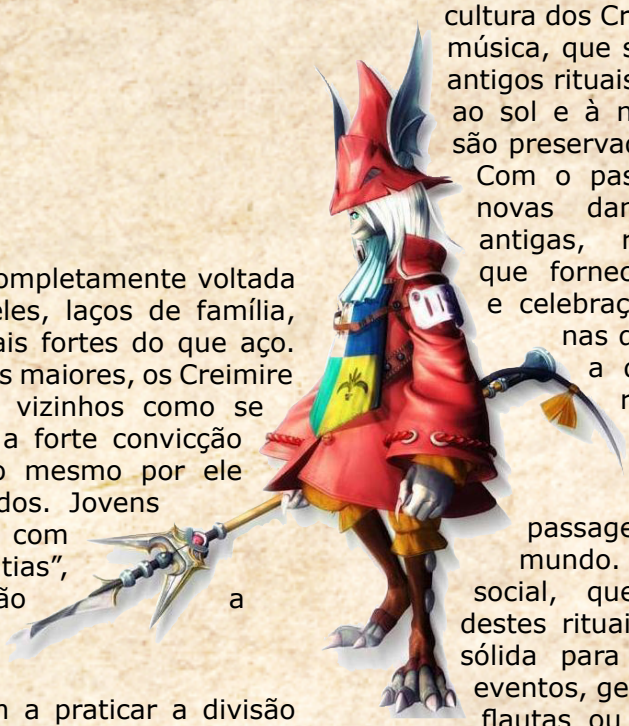
Jovem - 4 – 6 anos.

Adulto - 14 – 22 anos.

Velho - 35 – 40 anos.

SOCIEDADE

Creimire é uma raça completamente voltada para a comunidade; para eles, laços de família, vizinhança e colônia são mais fortes do que aço. Mesmo nas cidades e vilarejos maiores, os Creimire cuidam dos filhos de seus vizinhos como se fossem deles mesmo, com a forte convicção de que seu vizinho faria o mesmo por ele se os papéis fossem trocados. Jovens Creimire crescem, portanto, com uma ampla rede de "tios" e "tias", muitos dos quais continuarão a cuidar da criança nos anos seguintes.



Os Creimire continuam a praticar a divisão de seus ancestrais, que compõem três grupos. Os mais velhos são os videntes e oráculos, que são treinados para reconhecerem o fluxo do futuro nos movimentos das nuvens e areia, no ciclo da lua e do sol, na saúde e doença da terra. Longos períodos de treinamento são necessários para dominar esta previsão com os fenômenos naturais; como resultado, é comum que estas pessoas se especializem fortemente em apenas uma forma, e os oráculos já devem decidir sua área de adivinhação relativamente cedo em suas carreiras. Por tradição, os únicos que podem infringir o seu território de adivinhação são aqueles sucessores escolhidos pelo próprio oráculo, e então somente pela duração de seu treino; se o oráculo morrer sem apontar alguém para substituí-lo, o vidente mais idoso assume o controle de suas tarefas.

O segundo grupo, e o maior corpo de praticantes são compostos dos sacerdotes Creimire. Comparados aos videntes, o terreno de atuação dos sacerdotes é muito mais mundano, geralmente mediando disputas da sociedade e aconselhando reis e líderes em tempos difíceis. Os sacerdotes também servem como historiadores e guardiões da cultura; Creimire mantêm muito pouco de sua história de forma escrita, mas possuem uma grande e orgulhosa tradição oral mantida principalmente pelos sacerdotes. É papel dos sacerdotes oferecerem à comunidade uma ligação com seus ancestrais; por esta razão, eles são frequentemente venerados.

O terceiro grupo é o encontrado com mais freqüência no dia-a-dia da vida de um Creimire: bardos e dançarinas. Muito da importância da cultura dos Creimire reside na dança e na música, que servem como canal para os antigos rituais religiosos em homenagem ao sol e à natureza, muitos dos quais são preservados ainda pelos sacerdotes. Com o passar das gerações, muitas novas danças se originaram das antigas, reformulando as magias que forneciam poder as cerimônias e celebrações de solstício agora até nas demandas e ocasiões do dia a dia. Em nascimentos, tais rituais asseguravam que a criança teria uma vida prospera e saudável, e em funerais garantiam uma passagem segura para o outro mundo. Até a mais pura dança social, que também se derivaram destes rituais, é uma importante base sólida para os relacionamentos; tais eventos, geralmente acompanhados de flautas ou harpas, formam as datas mais esperadas de qualquer calendário social.

Como poderia ser esperado, o sistema religioso composto por estas três partes cria uma delicada dependência da outra parte que permite com que todas as partes trabalhem juntas para o benefício da comunidade. Por exemplo, no início da estação de plantação os Oráculos dos Céus buscam nas nuvens sinais futuros de chuva, enquanto os Oráculos da terra monitoram a fertilidade do solo. Assim que o plantio foi feito, longas cerimônias com música e dança são feitas para assegurar uma colheita saudável e rica nos próximos meses. Esforços similares também são realizados nas estações de colheita e na antecessão do inverno.

INTERPRETAÇÃO

Apesar de geralmente amigáveis, os Creimire tendem a ser voltados para a ação, um fato que lhes confere a reputação de criaturas impulsivas

e pugilistas entre as demais raças. Eles possuem pouca paciência com diálogos, falando o que vier em suas mentes sem medo das conseqüências. Além disso, eles raramente recuam diante um desafio, mesmo se tudo estiver contra eles – como resultado, competições e jogos de habilidades são diversões comuns entre eles. Sacerdotes e Oráculos costumam ser mais diferentes; no caso dos sacerdotes, o ar de indiferença reflete seu papel na comunidade Creimire; o treino e a absoluta neutralidade esperada de um confiável árbitro e fazedor das leis deve sempre estar em primeiro lugar, até mesmo em relação à diversão.

"Cara de rato… Depois que eu terminar minha bebida eu vou chutar o seu traseiro."

Freya Crescent - FINAL FANTASY IX

Aqueles que podem evitar estas peculiaridades sociais descobrem que Creimire é uma raça acolhedora e gentil, já que a hospitalidade principalmente com estranhos, é considerada como de importância extrema. Apesar de serem guerreiros, os tempos mais calmos revelam os Creimire como adoradores da diversão e criaturas sociais muito bem humoradas, se adequando rapidamente a qualquer grupo de aventureiros.

O cheiro desempenha um papel importante na interação social para eles: para um Creimire, o odor de uma pessoa revela mensagens de sua aparência, se não mais coisas ainda. Apesar de não serem mais capazes de produzir os potentes e complexos sinais químicos de seus animais ancestrais, muitos Creimire utilizam perfumes e colônias para complementar o mesmo propósito. Creimire falam a Língua Comum com um acento suave; nomes costumam remeter ao tradicional Inglês e ao Gaulês, como em Shannon, Donnegan e Kildea para as mulheres e Dan, Gray e Kal para os homens.

ANÃO

Ninguém sabe com certeza há quanto tempo atrás os Anões desceram para o subsolo, mas muitas gerações se banhando no quente vapor do magma, lidando com os predadores dos túneis e enfrentando os vapores e gases, tremores e desmoronamentos produziram uma raça perfeitamente adaptada aos desafios do lar que adotaram. O corpo de um é Anão tão pequeno quanto compacto, troncudo e com um conjunto peludo de músculos que conferem a eles grande força. Seus olhos são dourados e luminosos, e sua pele é escura como carvão, misturada facilmente com o escuro de uma caverna ou túnel.

Apesar de a sua maioria viver e trabalhar abaixo da terra, Anões da superfície também existem. Estas raras tribos de forasteiros e rebeldes vivem praticamente da agricultura e mineração, reunindo-se em pequenas vilas. Estes Anões da superfície possuem um físico similar aos seus parentes subterrâneos, mas as mudanças feitas pela luz do sol e das áreas abertas conferem a estes Anões uma pele de tonalidade puxada para a oliva.

Um terceiro grupo de Anões vive em suas cavernas conectadas à superfície. Exposição regular à luz do sol previne que sua pele fique escura. Fisicamente eles são humanos baixos e troncudos com narizes protuberantes.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Nerrick *(FFI)*, King Giott *(FFIV)*.

Altura Padrão: 1.2 – 1.4m (Homens) / 1.1 – 1.3m (Mulheres).

Peso Padrão: 71 – 80 kg (Homens) / 55 – 60 kg (Mulheres).

Cor do Cabelo: Castanho, loiro, cinza e branco.

Cor dos Olhos: Dourados.

Habitat: Montanhas, subsolo e morros.

Tempo de Vida: 70 – 90 anos.

Jovem - 10 – 15anos.

Adulto - 25 – 40 anos.

Velho - 70 – 80anos.

SOCIEDADE

Anões cavam túneis quase que impulsivamente, como conseqüência talvez da pressão da população, gemas preciosas ou simples curiosidade de expandir suas cavernas. Até por si mesmo, um único Anão pode facilmente cavar

metros sem parar; com tempo suficiente, as escavações dos Anões criam verdadeiros labirintos gigantes por toda a terra. Muitas cidades dos Anões surgiram como postos de um reino maior, mas se tornaram acampamentos auto-suficientes com o tempo, distância ou algum desastre natural; gerações deste isolamento os tornaram famílias extensas unidas pelo sangue, um fato que se tornou a ligação natural da sociedade anã.

Os clãs dos Anões podem atingir desde cinco até algumas centenas; sua maioria vive através da mineração e refinamento das gemas, trocando-as com outros Anões e raças da superfície para obterem os suplementos necessários. Como resultado, muitos clãs são dedicados a uma única parte do todo, como minerar, polimento ou confecção. Praticamente cada membro do clã possui um cargo a preencher, começando a treinar cedo ainda na infância; a maioria aprende o oficio com alguém mais velho, um parente mais experiente, e se espera que ele siga esta profissão pelo resto de suas vidas. Surpreendentemente poucos Anões negam isto, já que a grande maioria deseja nada mais para suas vidas do que conseguirem material para fazer suas trocas e honrar a família com a intenção de passar seu conhecimento para as futuras gerações de mineradores e artesões.

Dentro de cada clã-familia, a idade é a lei que prevalece; os Anões mais velhos determinam quanto recurso é distribuído, onde os túneis são cavados, quais membros das famílias devem ser artesões ou guerreiros. Somente os clãs maiores possuem um Rei formal, geralmente escolhido pelos membros mais velhos que seja sempre um pertencente às famílias mais influentes e fortalecidas através de casamentos estratégicos. Esta regra pode explicar porque os Anões não possuem nenhuma lei: para eles, crimes e punições são tarefas da família e não do governo. Mesmo assim, Anões criminosos são raros e daqueles que cometem um crime somente se é esperado que volte atrás ou que voluntariamente opte por exílio, o que raramente é feito. Em outras sociedades, esta poderia ser uma receita para a anarquia, mas a mente dos Anões é tão repleta de virtudes de honra e tarefas que quase nunca se ouve falar de rebeliões.

“Rally-ho!”

Aldeão Anão - FINAL FANTASY IX

Composta por grandes trabalhadores do metal e guerreiros, a população anã é capaz de formar poderosos e bem equipados exércitos se a situação assim necessitar. De muitas maneiras, o exército atua como uma válvula de escape para a rígida sociedade dos Anões, absorvendo os descontentamentos que não podem ser descontados no sistema em que vivem. Apesar de respeitáveis em combate corporal, os Anões preferem utilizar explosivos e máquinas, especialmente empregar ambos em grandes conflitos.

INTERPRETAÇÃO

A cultura dos anões procura criar indivíduos confiáveis e capazes de lidar com qualquer trabalho duro. Apesar de ferozmente leais às suas famílias e anciões, os Anões geralmente recebem muito bem os forasteiros e se tornam companhias boas para qualquer grupo de aventureiros.

Os Anões rapidamente falam a Língua Comum, apesar de seu isolamento do mundo exterior fazer com que muitos clãs não acompanharem os desenvolvimentos da língua atual com rapidez. Sua principal Língua é resultado é um acento grosseiro, variação altamente arcáica da Língua Comum e é chamada de *Brogue*. Apesar de qualquer um versado n a Língua Comum ser capaz de comunicar-se com um Anão, o vocabulário e pronuncias do Brogue geralmente atrapalham a conversação.

Os “verdadeiros” Anões possuem uma excelente visão noturna, resistência a altas temperaturas e uma prontidão aguçada de ameaças em potencial. Entretanto, eles possuem pouca experiência com a superfície do mundo, e sofrerão um período de desorientação quando se aventuram acima do solo pela primeira vez. Na maioria dos casos, isto se manifesta como algum tipo de fobia que passa com alguns dias. Somente em raros casos o choque da transição causa algum efeito duradouro.

A maior deficiência dos verdadeiros Anões é sua pobre tolerância à luz do dia; com a maioria optando por proteções em seus olhos para superar

os efeitos cegantes do sol. Anões do subsolo e da superfície geralmente levam gerações de exposição para não mais sofrerem tais problemas. Água, entretanto, é uma ameaça universal; devido a sua fisiologia e corpos densos, Anões apresentam uma enorme dificuldade para nadar.

Os nomes dos Anões costumam originar-se do inglês clássico, com os nomes dos clãs substituindo os sobrenomes. Cada clã-família adota seu nome da principal área de atuação e profissão da família, originando assim nomes como David Heavenguard, Matthew Watchman, Derrick Stonehammer, Darcy Skywatcher e Jinkus Emptybottle.

ELFO

Esta é uma antiga e moribunda raça; em muitos mundos, os Elfos já estão extintos, deixando apenas o legado de artefatos excelentemente confeccionados e lendas. Apesar de serem os próprios Elfos que carregam a responsabilidade maior desta tragédia, devido sua arrogância sem limite, as guerras civis e outros conflitos com demais raças que fizeram seu desaparecimento aumentarem em grande escala.

Apesar de parecerem humanos, os Elfos são mais altos e mais robustos, com longos pescoços e faces ovais. A pele é mais escura que a média humana, variando desde um bronzeado claro até uma cor semelhante a bronze e cobre. Sua característica mais conhecida, porém, são suas orelhas pontudas, cuja protuberância acima de suas cabeças atinge entre quinze a vinte centímetros.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Astos *(FFI)*, King Destin *(FFXI)*.

Altura Padrão: 1.8 – 2.1m (Homens) / 1.7 – 2.0m (Mulheres).

Peso Padrão: 80 – 97 kg (Homens) / 71 – 80 kg (Mulheres).

Cor do Cabelo: Loiro, negro, ruivo e cinza.

Cor dos Olhos: Cinza, verdes e castanhos.

Habitat: Qualquer um.

Tempo de Vida: 100 – 120 anos.

Jovem - 12 – 18 anos.

Adulto - 28 – 40 anos.

Velho - 80 – 100 anos.

SOCIEDADE

A civilização élfica é altamente desenvolvida, apesar de regimentada ao extremo – uma perfeição draconiana descoberta séculos atrás, e perpetuada até hoje. Para seus habitantes, lei, ordem e obediência ao estado são virtudes essenciais; para este fim, a maioria das nações élficas ostenta um enorme exército assim como uma bem armada força policial civil. Para ambos os casos isto depende extremamente das cobranças, com todos os Elfos capazes recebendo algum grau de treinamento nos exércitos; pois se o tempo da nação dos Elfos marchar para uma guerra chegar, a força militar deles será composta não pelos cavaleiros das famílias reais, mas sim pela milícia dos seus habitantes.

A liderança dentro da sociedade é compartilhada pela aristocracia e sacerdotes em uma complicada organização de benefícios mútuos. O tempo de vida prodigioso de um Elfo pode significar que o seu reinado se estenda há cinqüenta anos ou mais, deixando regentes e herdeiros com muito tempo para empenharem-se em uma longa intriga pela sucessão. Na maioria dos casos, estas intrigas são invisíveis para a maioria da população, mas quando os participantes decidem lutar com armas ao invés de palavras, uma guerra civil é quase inevitável. Apesar de o rei teoricamente ganhar seu divino direito de reger através de seus ancestrais, freqüentes lutas entre a aristocracia significam que a liderança cai para aquele que puder ter o clero do seu lado.

Esta profunda instabilidade, causada por estes perigos que os Elfos de

todo o mundo sofre, contribuiu significativamente para que os elfos dominassem a arte da guerra. Foram eles que primeiro utilizaram das propriedades defensivas do mithril, que perceberam o potencial mortal de um arco composto nas mãos habilidosas de um arqueiro e que utilizaram de sua magia para criar uma série de poderosas relíquias e acessórios. Como resultado, os Elfos possuem uma reputação lendária como artesões; equipamentos criados por um Elfo são tanto caros quanto desejados, e nas mãos corretas podem duram séculos completamente intactos. Eles também foram os primeiros a domesticar os Chocobos e também foram cavaleiros excepcionais em tempos de crise.

Uma menção especial deve ser feita aos chamados "Elfos Negros", elfos que tragicamente se voltaram para a magia negra para adquirirem longevidade e uma esperança de escaparem da extinção. Aventureiros podem encontrar Elfos Negros escondidos em cavernas e masmorras por séculos desde que sua forma pura caiu na obscuridade, roubando itens mágicos e drenando seu poder para prolongarem seu tempo de vida. Entretanto, estas criaturas são nada mais do que meras sombras de suas formas originais, corpos deformados e corrompidos em formas monstruosas como efeito do poder que os sustentam. Tais criaturas são inimigas dos verdadeiros Elfos, que não medem esforços para erradicarem tais aberrações se os descobrirem. Por esta razão, os Elfos Negros se tornaram especialistas em esconder as suas verdadeiras identidades, muitas vezes até operando disfarçadamente em sociedades que planejam destruí-los.

INTERPRETAÇÃO

Orgulho é a base da psique élfica. Desde cedo são ensinados a serem orgulhosos das realizações de sua raça, da cultura e das descobertas bélicas que sobressaem sobre as demais raças há séculos. Como resultado, eles tratam as demais raças com condescendência abusiva, e basta serem questionados sobre a superioridade élfica para despertarem sua ira. Eles possuem pouca paciência até com aqueles de seu próprio tipo; insultos reais e imaginários são comuns na sociedade dos Elfos, e podem se estender por séculos ou mais entre feudos de famílias élficas. Duelistas geralmente preferem as honradas espadas aos implementos mais modernos de guerra; por esta razão, os mestres das espadas élficos são inúmeros e muito hábeis.

Conforme o tamanho da população do Elfos diminuiu, a xenofobia natural da raça se torna mais notável; os não-Elfos não são dignos de piedade, mas sim como um exército de inimigos aguardando pelo momento de atacar. Nestas circunstâncias, aventureiros Elfos se tornam raridades, sendo enviados ao mundo apenas nas missões mais importantes.

Os nomes élficos costumam ter um toque francês. Os masculinos costumam ser mais longos e mais elegantes, enquanto os femininos são mais curtos e robustos. Alguns nomes masculinos incluem Guilerme, Excenmille, Rojaireaut, e Faurbellant; os nomes femininos incluem Ashene, Lusiane, e Camereine. Nomes de significado mitológico (frequentemente de heróis antigos e renomados guerreiros) são populares em ambos os sexos, com os pais esperando que a criança herde pelo menos um pouco da força, coragem e carisma do nome do herói.

GALKA

Os pesados Galkas são artesões consumados; apesar de uma aparência brutal, eles não são estúpidos nem um pouco, sendo excelentes em mineração, trabalho com metal e outros trabalhos de engenharia. Suas características físicas é uma estranha mistura de influências de animais; pele lisa de tonalidade esverdeada e uma rígida e média cauda que funciona como um contrapeso para o corpo pesado dos Galka. Apesar do aparente parentesco com os répteis, suas faces são completamente parecidas com as de um urso. Diferentemente das demais raças, os Galka não possuem sexo, apesar de sua aparência e maneiras serem distintamente masculinas. Muitos cultivam um generoso pelo facial ultimamente, que costumam variar no tamanho e formatos também.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Raogrimm *(FFXI)*, Invincible Shield *(FFXI)*.

Altura Padrão: 2.5 – 2.8m.

Peso Padrão: 160 – 220 kg.

Cor do Cabelo: Negro, castanho, ruivo e cinza.

Cor dos Olhos: Azuis, verdes e castanhos.

Habitat: Desertos, cidades e subsolo.

Tempo de Vida: 100 – 140 anos

Jovem - 16 – 20 anos.

Adulto - 30 – 60 anos.

Velho - 90 – 120 anos.

SOCIEDADE

Os Galka uma vez tiveram uma cultura que podiam chamar de deles, mas isso deve ter sido perdido no tempo desde o início da glória de sua raça, deixando este povo nômade a fazer seus lares em qualquer sociedade disposta a aceitá-los. Encontrar tais anfitriões nunca é difícil; como arquitetos, artesões ou simplesmente trabalhadores braçais, os Galka possuem o potencial para facilmente auxiliarem na economia. Infelizmente, sua natureza passiva os tornou alvos principais da exploração das demais raças; não é incomum ver um Galka trabalhando demais por um pagamento insignificante algumas vezes.

Apesar de eles possuírem uma complexa língua falada, não existe nenhuma língua escrita; a passagem da história e cultura é confiada aos "Conservadores de Histórias" que agem como repositores da memória ancestral. Forasteiros enxergam os Conservadores de História como shamans, espalhando suas superstições e lendas aos demais. Na verdade, entretanto, estes Galkas são a chave para um complexo processo que assegura a continuação da sobrevivência da raça.

Poucos sabem que os Galka passam por um ciclo de reencarnações; os detalhes deste processo são nebulosos até mesmo para eles. Apesar de sua visível idade e de sucumbirem rapidamente às guerras, doenças ou fome, não se ouvem falar de Galkas que morreram devido à sua idade avançada. Na verdade, quando se atinge certa idade, um Galka simplesmente se despede de seus familiares e amigos, dando todas as posses e bens que ele adquiriu durante toda sua vida, e parte então para o mundo. O tempo de sua jornada é cuidadosamente calculado através de consulta com o Conservador da História durante algumas semanas, durante este tempo aquele que deve partir é convidado para falar com o Conservador sobre toda a sua vida, suas descobertas e visões. O Galka então parte em sua jornada, levando consigo apenas a roupa de seu corpo e poucas coisas para manter sua força durante a jornada.

Apesar do adulto que partiu nunca mais ser visto, em certa hora, um pequeno Galka novato chegará procurando pelo Conservador da História, ainda um inocente sobre os caminhos de seu povo e do mundo. É responsabilidade do Conservador assegurar que o novato seja disciplinado, para transmitir o conhecimento necessário que ele necessitará para seguir os passos de seu antecessor. Um Galka mais velho é então destinado a agir como o "pai" do garoto, servindo como protetor e guia prático. Conforme o jovem cresce, ele se encontra com o Conservador da História várias vezes, aprendendo mais sobre os seus propósitos até que ele se torne um membro por completo da sociedade Galka. Da sua parte, os Conservadores parecem possuir um tipo de longevidade sobrenatural, pois são capazes de realizar o seu papel geração após geração.

INTERPRETAÇÃO

Apesar de algumas vezes serem vistos como de juízo baixo ou apáticos, os Galka são criaturas de emoções profundas e rígido autocontrole. Desde cedo, eles são ensinados a controlar os sentimentos negativos como ódio, frustração e ira, liberando-as apenas em seu encontro final com o Conservador da História. Desta maneira, a sabedoria dos Galka aumenta, a raça é protegida dos sentimentos que poderiam destruí-los. A luta é vista como uma saída aceitável para liberar sua fúria; inevitavelmente, os Galkas que aceitam entrar nos exércitos são os mais problemáticos do seu tipo, permanentemente divididos entre razão e fúria.

A morte é um poderoso terror para a raça; Galka caídos em guerras ou por doença se partem para sempre em corpo e memória, sem possibilidade de substituição. Conflitos são

evitados sempre que possível, a maioria das aflições e sentimentos são simplesmente engolidos e desacordos são raramente vistos, um fato que encoraja as demais raças a explorar esta raça que não costuma reclamar.

Este controle emocional pode ter resultados perigosos, pois os sentimentos podem surgir nos lugares mais inesperados. Alguns Galkas chegam a experimentar fortes sentimentos românticos, algumas vezes intimidadores ou platônicos e até com outras raças. Nesses casos de amor por alguém de outra raça, eles podem até se casar, apesar destas uniões serem raras. Embora esse matrimônio não seja proibido em termos pelos Galkas, relacionamentos inter-raciais raramente terminam de modo feliz para qualquer um dos envolvidos, e são geralmente desencorajados por toda a sociedade; Galka "casado" é objeto de intensa discriminação e preconceito.

Quando vivendo entre outras raças, os Galka raramente utilizam sua própria Língua; aqueles que a falam o fazem de modo despercebido e escondido dos demais. A maioria adota nomes oriundos dos apelidos que ganham pelas outras raças ao invés de escolher um, se tornando o "Olhos Maus", "Nariz Largo" ou "Caveira de Ouro". Somente alguns poucos são nomeados por seus verdadeiros pais de acordo com as velhas tradições; "verdadeiros" nomes Galkas são de pronúncia áspera e compostos de apenas uma palavra com uma ou duas silabas, como Khonzon, Belizieg, Zhikkom e Ghemp.

MITHRA

Uma feroz raça de Amazonas felinas, naturalmente nascidas como caçadoras com aguçados sentidos e graça. Diferentemente dos Varg ou Ronso, Mithras assemelham-se aos humanos com características animais e não o contrário. Seus olhos, ouvidos, narizes e caudas são completamente felinos, mas seus corpos são levemente cobertos por pelos e completamente humanos em proporção e forma.

As Mithras são distinguidas como uma raça por seu profundo câmbio de sexos: a cada dez anos, nasce-se apenas um homem. Séculos de cruzamentos desbalanceados deixaram as fêmeas harmonizadas e mais fortes, para balancear o lado masculino praticamente ausente; ambos os sexos vestem-se com roupas leves para o combate, preferindo as fabricações coloridas e brilhantes. Pinturas no rosto e tatuagens são marcas de status nas tribos Mithra, e são mais comuns entre as mulheres mais velhas. Até mesmo aqueles que vivem em países mais civilizados utilizam os aparatos de decoração; apesar de sua sociedade mudar dia após dia, algumas tradições são difíceis de morrerem.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Mayoh Comyujah *(FFXI)*.

Altura Padrão: 1.4 – 1.6m (Homens) / 1.5 – 1.7m (Mulheres).

Peso Padrão: 50 – 65 kg (Homens) / 55 – 75 kg (Mulheres).

Cor do Cabelo: Branco, cinza, castanho e roxo.

Cor dos Olhos: Cinzas, verdes e castanhos.

Habitat: Selvas, florestas e litorais.

Tempo de Vida: 40 – 60 anos.

Jovem - 5 – 7 anos.

Adulto - 14 – 22 anos.

Velho - 35 – 40 anos.

SOCIEDADE

Mithra vivem juntas em pequenas tribos dominadas por um governo matriarcal, geralmente na forma de chefes de tribo ou da mulher mais sábia da vila. Os afazeres diários da tribo também são destinados somente às mulheres, que caçam, pescam, confeccionam e cozinham. Esta estrutura é um produto a simples necessidade: devido a sua escassez, os homens da tribo são muito valorizados para serem expostos aos perigos do mundo e geralmente são proibidos de sair das vilas.

Apesar das tribos Mithra serem geralmente amigáveis entre si, conflitos sobre recursos, terra e mesmo pelo homem mais fértil não é coisa difícil de se ouvir. Apesar de não ser um povo voltado para a guerra, os Mithras sempre estão preparados para um luta; e para este fim, cada tribo formula, pratica e refina seu próprio estilo de artes marciais. Diferentemente das demais técnicas de luta comuns, estas enfatizam menos o melhoramento do corpo para que ele esteja preparado para as exigências da arte, mas sim priorizam a liberação do potencial destrutivo máximo da pessoa. Apesar

de o combate desarmado ser muito utilizado, a maioria dos estilos e luta dos Mithra são criados ao redor de armas como facas, lanças e cajados; isto permite que até mesmo o mais velho e doente realize uma luta respeitável quando a situação assim necessitar. Mais importante ainda é que cada técnica é sempre alvo de constante melhoramento, assim novas armas são sempre descobertas e ataques mais eficazes são criados.

Esta mentalidade voltada ao melhoramento não é apenas destinada à luta, mas também serve para criar artesões habilidosos, navegadores e astrônomos, sempre dispostos a buscar uma maneira melhor de se fazer as coisas. Além disto, Mithras costumam ser descrentes em relação à tecnologia avançada, particularmente quando se envolvem fontes de recursos não-renováveis; para sua raça, manter a harmonia com a natureza é mais importante do que o simples conforto ou conveniência.

INTERPRETAÇÃO

Mithras são aventureiros por natureza, combinando curiosidade natural e energia com uma aptidão com a natureza que as tornam companhias agradáveis em longas jornadas, mesmo quando o companheiro mais paciente veja sua tolerância sendo testada pelas brincadeiras e trapaças das mulheres-gatos. Elas possuem seus hábitos peculiares, especialmente em relação ao sexo oposto; apesar das aventureiras Mithras gastarem boa parte de seu tempo lidando com relações com aqueles de sexo "normal", elas geralmente costumam proteger os homens em tempos de perigo.

A sociedade Mithra pode ser considerada como sem cultura por alguns, mas isto é errado. Elas amam jogos e histórias, possuem paixão por danças e teatro, e um grande respeito por mímicos. Apesar de a sua natureza felina fazer com que muitos pensem que elas odeiam água, elas são excelentes nadadoras e não desperdiçam oportunidades para mostrar isto.

Devido à simplicidade de sua própria língua, Mithras costumam apresentar um início rápido quando se trata de aprender a Língua Comum. Até mesmo aqueles que aprendem a dominá-la com perfeição, frequentemente acabam se enrolando nos "r"s quando falam. Os nomes Mithra costumam apresentar um traço oriundo da Indonésia; os primeiros nomes possuem uma ou duas sílabas geralmente, permitindo que os nomes individuais sejam chamados rapidamente em situações onde um aviso a tempo possa ser a diferença entre a vida e a morte. Exemplos de nomes e sobrenomes típicos são Kocho Phunakcham, Soun Abralah, Ghosa Demuhzo, e Fyi Chalmwoh. A sociedade Mithra também confere muito valor aos títulos; quanto mais alto ele está na escada social, mais elaborado, longo e arcano seu nome cerimonial se torna. Tais títulos são somente utilizados dentro dos círculos da tribo, sendo forasteiros raramente alvos de tais demonstrações de importância.

MOOGLE

Moogles são peludas criaturas semi-mágicas, parte gato, parte urso de pelúcia, uma raça que perfeitamente se encaixa no contexto da palavra "fofinho". Apesar de eles apresentarem pequeninas asas de morcego, somente os menores e mais leves Moogles podem utilizá-las para voar; sendo nada mais do um adorno para a maioria. Além das asas, a característica que mais os distingue é o curioso "pompom" que fica no topo de suas cabeças, ligado por uma pequena e fina haste; seu propósito ainda é desconhecido, apesar de algumas especulações dizerem que elas possuem propriedades mágicas ou telepáticas.

O pêlo do Moogle é geralmente branco e felpudo, apesar de várias mutações e variações existirem por todo o mundo; listrados, marrons e roxos estão entre os mais comuns, mas vários outros tipos surgiram ao longo dos anos. Alguns Moogles ainda ostentam um denso tufo de pêlos ao redor de seus pescoços; esta característica deles os envolve em climas mais frios, e é geralmente acompanhado de denso manto de pelos.

III - RAÇAS

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Mog **(FFVI)**, Montblanc **(FFXII)**.

Altura Padrão: 0.9 – 1.2m (Homens e Mulheres).

Peso Padrão: 24 – 30 kg (Homens e Mulheres).

Cor do Pelo: Branco, cinza, marrom e roxo.

Cor do Pompom: Branco, vermelho, verde, amarelo e roxo.

Habitat: Florestas, montanhas, subsolo e cidades.

Tempo de Vida: 60 – 80 anos.

Jovem - 6 – 10 anos.

Adulto - 18 – 25 anos.

Velho - 60 – 70 anos.

SOCIEDADE

Tradicionalmente, as tribos Moogles se fecham em pequenos vilarejos, escondidos dentro das florestas ou cavernas, sobrevivendo com nozes e raízes, sendo que a localização destes vilarejos é conhecida apenas por forasteiros selecionados que conquistaram a confiança da tribo. Tais grupos alcançam entre dez a cinqüenta habitantes, sendo o Moogle mais velho da tribo agindo geralmente como o líder, apesar do consenso do grupo todo guiar a maioria das ações.

Esta existência bucólica e despreocupada é balanceada pelo amor pelas viagens e aventuras. Assim que chega certa idade, muitos Moogles partem da segurança de seus vilarejos, embarcando em jornadas que podem facilmente levá-los por todo o globo. O que acontece depois depende exclusivamente do indivíduo. Alguns descobrem que o mundo lá fora é muito caótico e confuso para seus gostos e, desencantados, eles retornam para a estabilidade de seus vilarejos. Outros são cativados pelos cenários e oportunidades, e se estabelecem juntos com outras raças.

"Eu fico kupo por kupo nozes!"

Moguta - FINAL FANTASY IX

Os Moogles possuem um intelecto maravilhoso para adaptação social, não importa quão estranha a sociedade possa ser, é uma questão de tempo antes que eles aprendam tudo sobre a civilização, inclusive suas armadilhas. Dado seus antecedentes primitivos, o grau com o qual os Moogles dominam disciplinas como engenharia e alquimia assim que exposto a elas é miraculoso; sua habilidade latente com mecanismos é também tão impressionante que muitas raças utilizam o termo 'Moogle-Confecção' para se referirem sobre suas criações. Sobre aqueles que deram suas costas para o mundo exterior, entretanto, os Moogles civilizados não medem esforços para trazer as maravilhas do progresso de volta para seus vilarejos. Como resultado, cada Moogle possui o direito de ter a sua própria idéia de felicidade, seja desfrutando dos prazeres da antiga árvore ou viajando em uma aeronave.

Devido às suas peregrinações individuais, estas pequenas criaturas podem ser encontradas em praticamente qualquer lugar do mundo. Apesar de sua natureza dispersante, os Moogles ainda procuram sustentar uma rede de relacionamento social, para isso trocando notícias e fofocas de uma cidade para outra. Esta rede chamada de "MogNet" gera uma incrível quantidade de informações, tanto que muitas vezes todo o serviço de correios cresce baseado somente nas correspondências entre vários Moogles.

INTERPRETAÇÃO

A essência da raça dos Moogle reside em sua adaptabilidade. Moogles selvagens sobrevivem lidando com uma influência de calmaria quase que inconsciente, um tipo de compulsão física que mantêm as criaturas selvagens distantes. Seus inimigos naturais são aquelas criaturas imunes a este poder, o mais assustador deles é o chamado Devorador de Moogle. Em ambientes civilizados, o talento dos Moogles se manifesta de maneira diferente; uma intensa habilidade em agradar, um estranho senso de empatia, e uma afabilidade natural que permite que os Moogles sintam-se bem-vindos em qualquer lugar.

Apesar de travessos, vivos e ocasionalmente sarcásticos, os Moogles são incapazes de verdadeira malícia ou crueldade, uma raridade entre os seres inteligentes. Emoções principais como ódio, inveja e violência nunca são presenciados em um Mogri, nome antigo da raça. Talvez por isto, os Moogles sejam os mais confiáveis companheiros, porém

"confiável" não seja traduzido como "estúpido" – eles não possuem paciência com charlatões e fraudadores, e sempre entrarão na frente de qualquer um que tentar tirar vantagem de sua boa natureza.

Apesar do fato de sua língua nativa utilizar apenas uma única palavra, Moogles possuem uma grande aptidão com linguagens, e muitos falam a Língua Comum. Seu único problema é uma tendência à inserção da palavra "kupo" em intervalos aleatórios, uma peculiaridade lingüística que mesmo aqueles com muito tempo na língua não são capazes de deixar de fazer. Tradicionais nomes de Moogles são baseados em mudanças de "Mog" ou "Kupo", como Moguta, Kumop, Mogryo, Kupek, Mogrika, e Chimomo que são todos exemplos disso. Moogles expatriados, por outro lado, adotam um único nome mais em linha com a sociedade onde vive como Artemicion, Gurdy, Nono, Pilika ou Horne.

NU MOU

O Nu Mou é um indefinível grupo de criaturas semelhantes a cachorros. Eles estão entre as raças que possuem maior longevidade; conforme eles atingem a adolescência, os Nu Mou rapidamente perdem a firmeza e flexibilidade muscular, gradualmente se tornando adultos curvos e parados, incapazes de se moverem rapidamente. Devido a estas limitações físicas, eles se tornaram sábios e intelectuais de primeiro nível, canalizando a energia que a demais raças dedicam a seus corpos em suas mentes aguçadas.

Apesar de compartilharem um mesmo nome, existe uma significativa quantidade de variedade física entre os Nu Mou – tanto que muitos naturalistas acreditam que a raça seja composta de duas raças completamente diferentes. Os Nu Mou mais frequentemente encontrados são os de pele marrom ou cinza, com longas orelhas caídas e com grande racho em cada uma, semelhantes até com as dos elefantes, e narinas de ambos os lados da face. Outros são menores e de pele mais clara, com nariz marrom semelhantes aos dos ursos, e notável pelos faciais. Outros ainda misturam as características de ambos, apesar de algumas constantes físicas; além dos corpos curvados, todas as subespécies compartilham longas e pesadas caudas cobertas por uma camada de pelos, pequenas mãos com quatro dedos e pés com três.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Ivaness *(FFXII)*, Ezel Berbier *(FFTA)*.

Altura Padrão: 0.8 – 1.1m (Homens e Mulheres).

Peso Padrão: 80 – 90 kg (Homens e Mulheres).

Cor do Cabelo: Branco e loiro.

Cor dos Olhos: Castanhos.

Habitat: Montanhas, pântanos, planícies, colinas, desertos e cidades.

Tempo de Vida: 200 - 250 anos.

Jovem - 8 – 18anos.

Adulto - 50 – 100 anos.

Velho - 150 – 200 anos.

SOCIEDADE

A civilização Nu Mou é baseada na educação, onde laços de aprendizagem são mais importantes do que laços de sangue. Espera-se que um Nu Mou deixe sua família logo cedo e encontre um mentor mais velho e experiente de sua escolha, treinando sob sua tutela até que ele esteja pronto para educar outros também. Estes mentores não precisam ser necessariamente Nu Mou; qualquer ser com sabedoria excepcional e conhecimento pode se adequar a este papel, desde que ele também esteja disposto a aceitar o estudante. Apesar de que nem toda busca por conhecimento leva a um Nu Mou, as outras raças também reverenciam estes seres por seu alto conhecimento e aptidão como magos.

Os relacionamentos entre instrutor e aluno costumam ser quase que familiares: ao estudante é dado um nome, roupas, alimento e cuidado, enquanto o professor recebe respeito e obediência como se fosse um verdadeiro "pai". Em caso de morte, todos os bens do instrutor são divididos entre todos seus aprendizes vivos: livros, pergaminhos e outros textos são herdados pelos membros da "família" intelectual, com a compreensão de que eles devem continuar os estudos iniciados por seu professor. A maioria dos Nu Mou somente treinarão um ou dois alunos por vez, apesar de que os mais renomados e inteligentes serem capazes de possuírem até uma dúzia de alunos vivendo sob seu teto.

III - RAÇAS

Devido ao grande gasto para sustentar uma família, não é incomum para um Nu Mou mais velho praticar alguma forma de artesanato ou troca com base sempre em seu intelecto, sobrevivendo algumas vezes com alquimia, analisando relíquias antigas ou confeccionando itens mágicos. Outros podem se tornar mercenários mágicos, alugando seus serviços para aventureiros e caçadores de monstros que precisam de um mago em seu grupo. Entretanto, os Nu Mou são sempre cuidadosos quando se lida com limites étnicos – lucro é sempre a consideração secundária.

Devido à sua pequena população, a sociedade Nu Mou raramente sai além dos limites de suas vilas e cidades. Acampamentos quase sempre se desenvolvem ao redor do lar de um grande professor, acumulando mais habitantes conforme os alunos começam a assumir aprendizes também, até que o local se torne uma comunidade completa. Nem todo Nu Mou é sedentário; surpreendentemente muitos adultos optam por uma vida de viagens, embarcando em grandes odisséias através do mundo em busca de conhecimento. Uma mente cética, entretanto, poderia discutir que estes nômades possuem outras motivações – assim como uma pedra rolante, um Nu Mou viajante raramente precisa se preocupar com aprendizes bem intencionados lhe implorarem para ensiná-los nos caminhos da sabedoria.

INTERPRETAÇÃO

O comportamento de um Nu Mou é altamente influenciado pelos seus professores. Aqueles ensinados por outros Nu Mou são gentis e apaixonantes; já outros intelectuais criam os outros como distantes ou impacientes. Devido às limitações de seu corpo, eles possuem uma grande desaprovação para a violência física, e quase nunca entram em combates físicos. Se pressionados para se defenderem, eles preferem magia ou diplomacia, particularmente através de subornos mentais. Esta grande quantia de sabedoria que eles possuem lhe confere uma significativa superioridade sobre as demais raças, e eles não hesitam em utilizá-la se a necessidade surgir, apesar de sempre estarem atentos para não revelar muito de uma única vez.

Conforme envelhecem, os "verdadeiros" Nu Mous se tornam mais preocupados com a "grande imagem". Sua longevidade permite que eles utilizem sua sabedoria para prever os possíveis eventos que serão desencadeados com cada ação e como eles influenciam o curso da história, estabelecendo uma grande nação ou levando à ruínas todas as pessoas. Por esta razão, eles frequentemente assumem o manto de pastores da história, guardando artefatos antigos, observando rituais obscuros e intervindo, quando necessário e discretamente, no fluxo natural dos eventos para se assegurarem que as forças negras não ganhem controle da situação. É por isso que suas ações e motivações geralmente pareçam inescrutáveis para as demais raças que não possuem a visão de futuro que os Nu Mous possuem.

Um Nu Mou ensinado por Humanos ou outra raça, entretanto, costumam ingerir a aparência e comportamento de seu instrutor. Por começarem sua educação muito cedo, é muito provável que estes Nu Mous acabem se tornando mercenários de um mago negro ou servos do mal que gradualmente envolvem seus alunos, os transformando em criaturas de pura malevolência. Como resultado de sua natureza mágica, não se ouviu ainda histórias sobre Nu Mous que tenham se transformado em demônios, apesar de que estes indivíduos seriam certamente mortos pelos demais de sua raça que consideram a morte como um ato de misericórdia.

Nu Mous se beneficiam de seus sentidos mágicos altamente desenvolvidos, e somente eles possuem a habilidade de ver claramente o fluxo da energia elemental fundamental de todos os lançadores de magia. Isto os torna particularmente bons em reconhecer áreas de significativo poder e identificar itens e artefatos mágicos que não são óbvios a primeira vista.

O nome de um Nu Mou lhe é conferido logo cedo pelo seu professor, resultando em uma grande diversidade de nomes. Tradicionalmente, entretanto, os nomes da raça possuem três sílabas de extensão, com um apostrofo logo após a primeira sílaba. Uma limitada variedade de sons é utilizada no nome, criando nomes únicos que geralmente são indistinguíveis um do outro, como em Ma'kenroh, Roh'kenmou, e Ma'kleou.

III - RAÇAS

QU

Rechonchudas criaturas brancas com faces de palhaço, olhos parecidos com botões e grandes línguas, os assexuados Qu devem ser com certeza uma das raças mais estranhas que existem. Onívoros por natureza, os Qu sobrevivem em seus pântanos nativos sendo capazes de comer qualquer coisa, não importa quão repulsivo possa ser; apesar de preferirem os sapos dos pântanos, no cardápio de um Qu é possível encontrar árvores, rochas, animais selvagens, monstros... Apesar dos rumores dizerem o contrário, os Qu não mais acrescentam seres inteligentes ao seu menu, geralmente.

Como deve ser esperado, seus corpos se adaptaram para as necessidades do ambiente e tipo de vida. Longas e fortes línguas envolvem e capturam sua presa, enquanto três estômagos separados (cada um capaz de se expandir até cinco vezes seu tamanho original) e sucos digestivos, ácidos o suficiente para fazerem um buraco no mais resistente material, fazem todo o resto do trabalho.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Quina Quen *(FFIX)*, Master Quale *(FFIX)*.

Altura Padrão: 1.5 – 1.8m.

Peso Padrão: 160 – 200 kg.

Cor do Cabelo: Ausente.

Cor dos Olhos: Brancos.

Habitat: Pântanos.

Tempo de Vida: 40 – 60 anos.

Jovem - 7 – 8 anos.

Adulto - 15 – 20 anos.

Velho - 40 – 50 anos.

SOCIEDADE

As tribos Qu fazem seus lares em pântanos espalhados por todo o mundo, alcançando número que variam de poucas dúzias até algumas centenas, tudo dependendo de quantos Qu famintos a área é capaz de suportar. A sociedade Qu é hedonista, com poucas preocupações além de comer e procriarem – ainda bem que a reprodução destas criaturas bizarras é um livro fechado para o resto do mundo. Como resultado, sua cultura se atrofiou a um ponto onde a filosofia de vida de um Qu possa ser resumida a uma frase: *"O mundo só possui duas coisas: coisas que você pode comer e coisas que você não pode comer"*. Interações sociais entre tribos são limitadas a trocas mensais de receitas e ingredientes; durante o resto do ano, cada tribo vive isolada, cuidando de seus próprios afazeres.

Os jovens Qu são ensinados por um Mestre mais experiente logo cedo em sua vida, sob sua tutela eles devem aprender toda a importância da "arte de comer" – encontrar, preparar e consumir todas as variedades de alimentos. Durante este tempo, o aprendiz só pode comer o que ele mesmo captura e cozinha; desta maneira, os mais jovens são encorajados a serem auto-suficientes e não dependerem sempre dos mais velhos. Assim que este conhecimento é considerado suficiente, os aprendizes se tornam verdadeiros Mestres, prontos para passar suas próprias técnicas de culinária para uma próxima geração de Qu. Entretanto, este processo pode levar anos, talvez até décadas; aqueles que falham são geralmente expulsos do pântano com o intuito de que uma mudança de ambiente possa colocar o aluno no caminho correto, sempre na esperança de que talvez uma culinária internacional seja mesmo o que ele precisava.

"Devo tentar comer antes de desistir!"

Quina Quen - FINAL FANTASY IX

Os Mestres também podem deixar o pântano em busca de delícias raras ou iluminação culinária; tais odisséias são consideradas parte e parcela dos deveres de um Mestre para com sua arte, e servem como principal relação da tribo com o mundo

exterior. Como resultado, não é difícil encontrar um errante Qu trabalhando como chefe de cozinha e cozinheiro, aprendendo e comendo tudo que uma cozinha estrangeira possui para oferecer.

INTERPRETAÇÃO

Devido à importância que a comida desempenha na cultura Qu, um Qu normal é um chefe de cozinha natural. Qus que se unem a grupos de aventureiros são quase sempre na intenção de buscar por novos sabores e excitantes experiências culinárias; o material para se cozinhar possui pouca importância para um Qu, exceto quando eles ajudam a acelerar o processo de cozimento ou para darem um sabor extra. Jovens Qu ignorarão quase qualquer perigo por um saboroso petisco, apesar de que isto tenda a diminuir conforme o aluno avança no caminho da maestria culinária.

Existem exceções: existem aqueles que rejeitam a "arte do comer" em busca de uma verdade maior, escolhendo por exílio próprio a esperar que seus companheiros o expulsem por ele imaginar que a vida é mais do que capturar coisa e devorá-las. Entretanto, eles são sempre a minoria; os próprios Qu recusam a idéia de existirem tais "pervertidos".

Alunos e Mestres da arte se vestem com chapéu de chefe de cozinha e aventais para refletir o seu status, manejam armas adaptadas de utensílios para comer como garfos e facas. Eles se adaptam a outros ambientes com facilidade se for necessário viajar, já que preferem permanecer em seus lares. Por não existir um conceito de sexo na sociedade Qu, eles não se identificam como homem ou mulher; em grupos de aventureiros, a companhia de um Qu pode inconscientemente designar uma identidade masculina ou feminina para ele.

Qus costumam possuir uma compreensão pobre da Língua Comum, especialmente referente a gramática. Isto, combinado com sua fixação por comida, lhes dá uma reputação entre as demais raças de criaturas pouco inteligentes. Os nomes de um Qu sempre são compostos de duas partes, a primeira sendo o nome verdadeiro a segunda sendo o nome da tribo, ambas começando sempre com "Qu".

RONSO

O Ronso é uma raça de leões humanóides altos e orgulhosos. Menos magicamente ativo quanto fisicamente impressionante, suas garras afiadas e fortes corpos musculosos deixam pouca dúvida de suas proezas em combate. Os homens da espécie ostentam jubas e geralmente grandes barbas também, assim como um grande chifre que cresce em sua testa. O Ronso valoriza seu chifre como um símbolo de masculinidade, os vendo como fonte de poder de um guerreiro; sua perda é tratada tão seriamente quanto a de um braço ou perna. Guerreiros desonrados possuem seus chifres cortados como punição, apesar disto somente ser realizado nos crimes mais sérios. Não é de espantar que o Ronso alvo deste ritual de "castração" sempre acabe por se exilar. As mulheres, apesar de menores e mais compactas, não são menos agressivas em combate, sendo ótimas em luta e caça.

Ambos os sexos vestem-se de modo simples, também por questão de modéstia; jóias, amuletos e faixas, que possuírem significado oculto, é parte comum da vestimenta de um Ronso. Guerreiros mais supersticiosos também aplicam óleos mágicos sobre seus corpos antes das batalhas, acreditando que isto os protegerá do perigo.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Kimahri Ronso *(FFX)*.

Altura Padrão: 2.4 – 2.6m (Homens) / 2.1 – 2.3m (Mulheres).

Peso Padrão: 125 – 150 kg (Homens) / 95 – 115 kg (Mulheres).

Cor do Cabelo: Negro, cinza, castanho, ruivo, loiro e branco.

Cor dos Pelos: Azul, bronze, dourado-terra e marrom.

Cor dos Olhos: Amarelos, azuis, verdes e castanhos.

Habitat: Montanhas e tundras.

Tempo de Vida: 50 – 70 anos.

Jovem - 5 – 10 anos.

Adulto - 15 – 30 anos.

Velho - 50 – 60 anos.

III - RAÇAS

SOCIEDADE

Ronsos vivem em tribos familiares chamadas de *Brios*, sobrevivendo como caçadores guiados por um único ancião. Eles raramente adquirem muitas posses, mantendo somente o que eles necessitam e se mudando para onde a comida e a oportunidade os levarem. Status social dentro da tribo é derivado das proezas de combate e aparência física, e determina os direitos da pessoa na divisão da comida e na reprodução. Ao mais forte e bonito vão sempre as melhores pilhagens; apesar das demais raças acharem isto errado, os Ronso acreditam que isso é essencial para manter a força da tribo.

Ronsos começam seu treino como caçadores logo que atingem a puberdade. Para os homens, este evento é chamado de "*crescimento do chifre*", durante o qual a última camada do chifre cai para dar lugar para um maior e mais resistente chifre de adulto crescer. Jovens caçadores aprendem suas técnicas de sobrevivência imitando os membros mais velhos do Brio durante alguns anos. Seu ritual de passagem requer que eles igualem seus professores em combate, ou que pelo menos realizem uma luta respeitável o suficiente para provar aos mais velhos que eles estão prontos para serem levados para os rigores da caça. Desafios como estes pontuam o progresso do Ronso dentro da tribo; aqueles que querem a liderança devem lutar duramente por ela, e lutar ainda mais para manté-la.

Ronsos fracos demais para garantirem-se em combate são reprovados, e podem ser expulsos se os demais membros do Brio acharem que sua fraqueza é prejudicial à sobrevivência da tribo. Exceções são realizadas para os mais velhos, que frequentemente se tornam conselheiros e professores; Ronsos mais velhos que não mais podem defender seu poder geralmente o abandona voluntariamente ao invés de arriscarem-se à humilhação de serem derrotados por um desafiante mais jovem.

"Pegue um lugar. Cale-se. Aguarde."

Kimahri Ronso - FINAL FANTASY X

Se competição dentro do Brio é feroz, competição entre Brios é brutal. Cada tribo clama um território e o defende até a morte; apesar de alianças entre tribos serem comuns, estas ligações são mutáveis, algumas vezes durando pouco mais que uma caçada. Casamento entre Brios é raro, e envolve muita competição entre os dois grupos tentando superar a força de seu oponente. A menos que os brios sejam igualmente comparáveis, existe então uma pequena chance da união ser consentida; nenhum brio aceita reduzir sua força trazendo um sangue mais fraco para junto deles. Do mesmo modo, altruísmo é algo raro – uma tribo que se descobre em perigo não pede e nem espera por ajuda das demais.

Esta atitude também se estende à religião. Os Ronsos são adeptos de uma antiga fé primitiva que vê o mundo dominado por grandes e invisíveis espíritos. Tais forças nunca são amigáveis e são temidas por suas naturezas volúveis; apesar de grandes guerreiros inevitavelmente atraírem estes poderes sobrenaturais, os Ronsos os vê com certa desconfiança. Lendas tribais falam sobre os dias quando os guerreiros possuíam a habilidade de se comunicarem com os espíritos nativos através de seus chifres; mesmo se tais lendas fossem verdades, este é um conhecimento que há muito tempo caiu na obscuridade.

INTERPRETAÇÃO

Devido ao seu crescimento rígido, Ronsos dão grande importância nas demonstrações de força e proezas marciais, e vão longe para assegurar que seus corpos cheguem aos seus extremos. Grupos de aventureiros que tiverem um Ronso consigo descobrirão que eles são guerreiros dedicados e honrados, e quando agressivos são combatentes ferozmente leais a suas causas e amigos. Ao mesmo tempo, demonstram pouca paciência com fraquezas e liderança indecisa, e podem causam muitos conflitos no grupo por isso. O medo de perderem e serem zombados faz com que eles aceitem mais do que podem suportar, já que raramente os Ronsos aceitam facilmente seus limites.

Os Ronsos possuem uma alta temperatura corporal, permitindo que eles sobrevivam em

climas mais frios; outras raças estranhamente os sentem quentes ao toque, algumas vezes desconfortavelmente demais. Em climas mais quentes, seu prodigioso sistema de transpiração mantém os homens-leões salvos do superaquecimento, criando um poderoso odor de almíscar em seu corpo que também ajuda a repelir criaturas sensíveis ao cheiro. Os chifres dos Ronsos são sensíveis às energias mágicas, e podem tremer ou vibrar levemente na presença de tais forças.

Apesar de poderem aprender a Língua Comum, a maioria dos Ronsos a fala de uma maneira cortada e áspera, gastando apenas as palavras necessárias. Os nomes Ronsos são curtos, raramente excedendo duas sílabas de comprimento; alguns exemplos de primeiros nomes incluem Biran, Zamzi, Gazna, Argai e Zev. O sobrenome deles é geralmente o nome da tribo, e compartilhado com todos os outros membros do respectivo Brio.

TARUTARU

Uma diminuta raça de seres magicamente ativos. Os Tarutaru, ou apenas Taru, são caracterizados por faces de crianças, grandes olhos, protuberantes orelhas élficas e feições de ursos. A proporção de seus corpos é equivalente ao das crianças humanas, com grandes cabeças no topo de corpos de membros curtos, uma combinação que aparenta ser inofensiva até o ponto em que as bolas de fogo começam a voar. Alguns dizem que a maestria destas criaturas com a magia é um tipo de aquisição necessária para sua sobrevivência; não possuindo a resistência e força para serem guerreiros, eles não tinham outra coisa para se protegerem dos perigos do mundo. Por este fato, os Tarutaru dizem que isto foi um favor divino, provando que um poder maior os observa e lhes cedeu um modo poderoso de se cuidarem sozinhos.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Shantotto *(FFXI)*, Tosuka-Porika *(FFXI)*.

Altura Padrão: 0.8 – 1.0m (Homens e Mulheres).

Peso Padrão: 34 – 38 kg (Homens) / 32 – 36 kg (Mulheres).

Cor do Cabelo: Castanho, loiro, ruivo, azul, cinza e verde.

Cor dos Olhos: Azuis e Castanhos.

Habitat: Florestas.

Tempo de Vida: 20 – 40 anos.

Jovem - 4 – 6 anos.

Adulto - 10 – 15 anos.

Velho - 30 – 35 anos.

SOCIEDADE

Os Taru vivem em uma geniocracia, uma sociedade regida pelos cientistas, sábios, pensadores e outros peritos das questões do mundo. Pelos olhos de um Taru, o que uma pessoa sabe define tudo: prestígio, posição social, privilégios e afins. Por isso, competição por sabedoria é feroz e aqueles em posição de autoridade vivem em constante medo de serem usurpados por indivíduos mais jovens e com mais conhecimento. Por outro lado, isto cria uma grande pressão para se adquirirem novas idéias e inovações, que serve como máquina intelectual que permite que a sociedade Tarutaru progrida. Apesar dos estudiosos Tarus voltarem suas atenções a muitos objetivos, o estudo da magia é com certeza o mais importante; lançadores de magia compõem a primeira linha de defesa desta geniocracia.

Os Tarus viajam quase que somente por avanços sociais, atraídos pelas perspectivas de magias esquecidas, ingredientes de alquimia raros, ou antigos grimórios de poder lendário. Por mais que eles possam viver competindo entre si, eles também acreditam firmemente no mantra "força dos números". Tribos geralmente se unem em grandes federações por proteção, criando um conselho predominante composto pelos membros mais sábios de cada tribo. O líder deste conselho é o membro que seja eleito como o mais sábio de todos por unanimidade; este papel é mais apreciado por seus prestígios do que pelos poderes conferidos, que não são tantos assim. Devido a isto, as tribos ativamente requisitam este papel de líder, chamando e substituindo seus representantes sempre que um candidato mais apropriado surge.

Como deve ser esperado, a magia

também é um fato diária na vida de um Taru; ela fornece energia para suas construções mecânicas, dá nova vida aos campos destruídos, melhora a plantação e também protege suas roupas e ferramentas. Embora menos grandioso do que utilizar suas magias ofensivas em nome da nação Tarutaru,alguns magos capazes fazem carreiras rentáveis pelo mundo com o uso de sua magia. Somente o trabalho com metal é evitado; como regra, os Tarutaru preferem utilizar materiais orgânicos como madeira e rochas, já que encontrar tais recursos é muito mais fácil do que alterar com magia as propriedades do metal. Como resultado, quase todo item metálico utilizado pelos Taru costuma ser produto de mãos que não pertencem à raça.

INTERPRETAÇÃO

Apesar dos corpos de crianças, os Tarutaru são seres altamente inteligentes, que possuem uma curiosidade ilimitada sobre qualquer coisa e tudo da vida. Um Taru que não se respeite perderá a chance de obter novos conhecimentos ou mostrar os frutos de seus estudos quando a oportunidade surgir. Apesar de eles fazerem pouca distinção entre o trivial e o "salvador de vidas" onde uma informação puder ser obtida, a postura intelectual destas pequenas criaturas sempre surge quando é necessária.

Os grupos podem ver sua paciência atingindo os limites pelas vozes estridentes deles. Apesar de serem fluentes na Língua Comum, os Taru possuem a infeliz tendência de substituir a letra "t" final das palavras por "taru", e também fazem constantemente inserções de rimas infantis com algumas palavras, deste modo, resultados como este não-joão são difíceis de surgirem da imaginação-são-são deles.

Como a sociedade Tarutaru enfatiza os benefícios do trabalho em grupo, não é de se surpreender que estas pequenas criaturas percorram grandes distâncias para encontrarem seus companheiros ou que vão ainda mais longe para manter os que já possuem. Apesar de não serem completamente descrentes no avanço da tecnologia como os Mithras, Tarutarus costumam ser cuidadosos na presença de máquinas não-mágicas; para eles, engrenagens, vapor e alavancas são desumanos, não possuindo o calor natural e vitalidade dos aparelhos movidos a magia.

É um fruto das tradições místicas de séculos atrás que até os nomes dos Taru devem possuir um significado oculto. Nomes masculinos combinam palavras de sons semelhantes extraídos de antigos rituais de encantamentos, dando origem a nomes como Yung-Yaam, Jatan-Paratan, Baren-Moren e Kyume-Romeh. Tais nomes não são escolhidos apenas por seu valor estético; os Taru acreditam que dar a um garoto um poderoso nome mágico aumenta suas chances de se tornar um grande lançador de magia no futuro. Os nomes femininos são mais do que nomes duplos, eles sempre terminam com a repetição da ultima sílaba do nome, que é escolhido pelos pais de acordo com a hora de nascimento da criança. Estes sílabas finais dizem que são como indicadores de futura personalidade e carreira, e garotas nascidas durante tempos afortunados serão de profissões altas. Exemplos de nomes femininos incluem Finene, Chomomo e Kerutoto.

VARG

Algumas vezes erroneamente chamados de Lobisomens, os Varg são delgados e poderosos homens-lobos, um mistura de humano com características bestiais. Apesar de andarem sobre duas patas, as longas caudas, a cabeça lupina e o elegante pelo não deixam dúvidas sobre suas origens. Comparados aos humanos, os Varg possuem uma visão, audição e olfato muito mais desenvolvidos; eles podem claramente reconhecer objetos e movimento a grandes distâncias, apesar da sua habilidade de perceber cores ser significativamente mais reduzida.

Como os humanos, Vargs se sentem em casa em uma vasta variedade de habitats. Apesar de serem mais frequentemente encontrados em climas temperados, subespécies desta raça podem ser encontradas nas savanas tropicais e até em bravas condições árticas. As cores dos pelos e sua espessura variam muito também, simultaneamente servindo como isolante térmico e camuflagem apropriada para o ambiente que envolve o Varg.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Kelger Vlondett *(FFV)*, Lone Wolf *(FFV, FFVI)*.

Altura Padrão: 1.7 – 2.1m (Homens) / 1.5 – 1.9m (Mulheres).

Peso Padrão: 80 – 97 kg (Homens) / 73 – 94 kg (Mulheres).

Cor dos Pêlos: Cinza, bronze, marrom, branco, vermelho e preto.

Cor dos Olhos: Amarelos, verdes e castanhos.

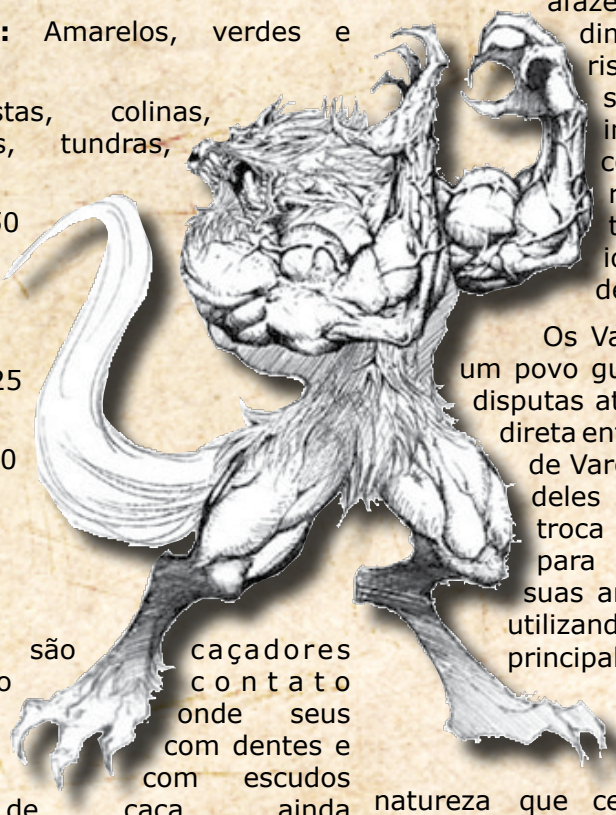
Habitat: Florestas, colinas, montanhas, gramados, tundras, desertos e pântanos.

Tempo de Vida: 50 – 65 anos.

Jovem - 5 – 10 anos.

Adulto - 15 – 25 anos.

Velho - 40 – 50 anos.



SOCIEDADE

Vargs são caçadores domesticados pelo lento contato com a civilização; onde seus ancestrais lutavam com dentes e garras, hoje eles lutam com escudos e espadas. A matilha de caça ainda permanece sendo a unidade básica que compõe a sociedade Varg, criando um grupo que varia entre dez a quinze indivíduos, dependendo do tipo de ambiente e disponibilidade de alimento. Matilhas que renunciam a vida nômade tendem a fazer isso secretamente, vivendo o mais longe possível das outras raças; os lares são escolhidos tanto por suas propriedades defensivas quanto pelos recursos naturais. Se puderem escolher, eles prefeririam optar por cavernas; construções são geralmente feitas nas fendas e aberturas para se aproveitarem da face da rocha. Outros habitats requerem um pouco mais de trabalho; em terras altas as elevações de terra são transformadas em habitações, em pântanos e florestas as grandes árvores servem como base para a maioria das construções. As paredes, entretanto, são onipresentes, erguidas com qualquer material que puder ser encontrado.

Em um nível social, as matilhas são associações aonde o bem da comunidade sempre vem antes do indivíduo. De toda a matilha é esperado que trabalhem em grupo para assegurar que as necessidades de todos os membros sejam supridas. Egoísmo é tratado como pecado capital, e "parasitas" rapidamente são mandados ao ermo para se virarem sozinhos. Por outro lado, aqueles que contribuem muito para a matilha apreciam um status mais alto, um fato que permite que os machos maiores e mais fortes dominem os afazeres comuns. Entretanto, a influência deles acaba se eles falharem em manter seus afazeres; se suas contribuições diminuírem muito, eles correm o risco de serem desbancados por seus companheiros. Questões de importância para toda a matilha, como punições ou disputas, são resolvidas em nível comum, com todo membro da matilha com idade dando o seu voto sobre a decisão.

Os Vargs são raramente vistos como um povo guerreiro, preferindo acertar suas disputas através de mediação. Competição direta entre matilhas é rara; se dois grupos de Varg clamam pela mesma coisa, um deles deverá ceder sua exigência em troca de ajuda para conseguir outro para si. Matilhas desembainharão suas armas se a situação assim pedir, utilizando seus caçadores como linha principal de defesa.

Embora não sejam religiosos, eles mantêm fortes ligações com os espíritos da natureza que cercam seus lares para segurança pessoal, clamando por proteção espiritual através de uma grande variedade de rituais e danças selvagens e rústicas. Estas são conduzidas pelos membros da matilha que não possuem idade suficiente para caçarem, e geralmente sob tutela de um supervisor mais velho e magicamente dotado. Cerimônias mais animalescas acompanham nascimentos e mortes; funerais podem ser assustadores para forasteiros conforme a matilha se une em um "uivo de morte" que pode ser ouvido a quilômetros de distância.

Culturalmente, os Varg emprestaram muito das outras raças. Como artesões, os homens lobos são suficientes em suas necessidades; porém, a maioria dos luxos e manufaturas da vila se originou de fora da matilha. Se tratando de costura, as demais raças não apreciam a idiossincrática moda dos Varg; devido a sua visão das cores ser pouco desenvolvida, os homens-lobos frequentemente vestem roupas com muitas tonalidades brilhantes e fortes que a maioria das raças acharia desconfortável. Como a maiorias das cores são importadas com grande custo, as vestes mais coloridas são reservadas aos grandes membros da matilha.

III - RAÇAS

INTERPRETAÇÃO

Vargs aventureiros podem ser divididos em duas categorias: forasteiros e os outros. Aquele que foi rejeitado pela sociedade Varg, geralmente por crimes contra a matilha, possui pouca escolha a não ser adotar um modo de vida nômade. Outras matilhas tendem a ser desconfiadas com estes abandonados e somente os aceitam nas mais raras circunstâncias.

Alguns forasteiros utilizam sua independência como sinal de orgulho, se aliando àqueles que eles designam como "espíritos livres": criminosos, rebeldes e tudo de semelhante. Outros sentem grande arrependimento pelo exílio, e tentam se melhorar através de mérito e valor. Qualquer um destes caminhos pode levar um Varg forasteiro em contato com o grupo de aventureiros, apesar de poderem também ser um problema para o grupo; os espíritos livres se recusam a qualquer coisa que não sirva aos seus interesses, enquanto os reformados opõem-se contra qualquer coisa que seja repreensível ou de moral duvidosa.

Os Vargs tradicionais são relutantes em sair de suas vilas, exceto quando estão em grandes números. Sua isolação os torna descrentes contra aqueles de fora da vila; mesmo visitantes amigáveis são tratados como inimigos em potencial e alvos de intensas examinações minuciosas até que seus motivos se tornem claros. Assim que alguém mereceu a confiança da matilha, os Varg fariam quase de tudo para ajudá-lo, mas chegar neste ponto é uma batalha difícil. Força e idade também impõem certo respeito nos círculos dos Vargs, mas o egoísmo nunca é bem visto – qualquer aventureiro com fama de caridoso e humilde se tornará bem posicionado em fazer amizades verdadeiras entre os homens lobos. Negociantes espertos podem tentar explorar as cores para sua vantagem, já que os Varg valorizam roupas que possam ver nitidamente, que são vistas como marcas de status.

Vargs falam a Língua Comum com uma gutural e profunda ênfase nas letras "r"s. Sua própria linguagem, uma herança dos dias das feras, predominantemente utiliza uivos, rugidos e latidos para comunicação. Inserindo tais formas de comunicação na Língua Normal, os Varg são capazes de incorporarem mensagens codificadas na maioria das conversações. Seus nomes costumam ter um som Nórdico ou Alemão, como nos exemplo Arnlaug, Eriulf, Horst e Vegeir. Nomes das famílias não são utilizados na sociedade Varg, apesar de alguns receberem um segundo nome para comemorar algum feito em particular. Onde necessário, apelidos como "Garras" são utilizados para distinguir os homens lobos que compartilham o mesmo nome.

VIERA

Os enigmáticos Vieras são esguios moradores das florestas com cabelos prateados, praticamente idênticos aos humanos salvo algumas diferenças notáveis. A mais visível de todas são as grandes orelhas de coelho que se posicionam no topo das cabeças, dando a eles uma precisão suficiente para ouvirem as vozes dos espíritos e da natureza. Combinado com uma visão aguçada, isto permite que os Vieras rastreiem movimentos a cerca de dez quilômetros de distância com precisão, um detalhe que a maioria das raças pode apenas sonhar em ter.

Outras características marcantes são as pernas e dedos longos, os pés possuem apenas três dedos e uma elevação na parte traseira dos pés tão alta que faz dos sapatos de salto alto uma necessidade ortopédica bem vinda. As cores da pele dos Vieras variam desde bronze até o marrom, dependendo da espécie; os Veena, que possuem "sangue puro", possuem pele marrom clara, enquanto os *Rava* são mais escuros em coloração.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Fran *(FFXII)*, Shara *(FFTA)*.

Altura Padrão: 1.6 – 1.8m (Homens e Mulheres, excluindo as orelhas).

Peso Padrão: 70 – 90 kg (Homens e Mulheres).

Cor do Cabelo: Universalmente pratas.

Cor dos Olhos: Vermelhos, verdes e azuis.

Habitat: Florestas.

Tempo de Vida: 220 – 240 anos.

Jovem - 8 – 15 anos.

Adulto - 40 – 130 anos.

Velho - 180 – 200 anos.

III - RAÇAS

SOCIEDADE

Os Vieras são habitantes das florestas por muitas gerações, vivendo em elegantes vilas feitas em plataformas suspensas acima do solo. Tais acampamentos são criados com a defesa sendo a primeira prioridade, escondidos dos olhos curiosos por uma fina camada de pó alucinógeno e protegidos contra invasões por barricadas localizadas com intervalos regulares, permitindo que os arqueiros da vila possam defender a vila de qualquer lugar.

Apesar de dirigidos por um chefe, Vieras tomam suas direções através das Leis da Floresta, regras rígidas e regulamentos que todo Viera deve seguir. Estas Leis exigem que a floresta seja tratada com cuidado e respeito, e violadores desta Lei são convidados a abandonarem a floresta, independente da razão; em retorno, a floresta irá proteger e nutrir os Vieras enquanto tudo permanecer nestas condições. Como resultado, a maioria dos Vieras vivem suas vidas inteiras nos confinamentos da floresta, contentes com o isolamento com o resto do mundo. Devido a esta isolação auto-imposta, Vieras geralmente não seassociam a outras raças; visitantes são expulsos na maioria das vezes e os invasores são aniquilados com garras, arcos ou energia místicas da própria floresta.

Poucos desejam mais do que isso para as suas vidas; levados por uma curiosidade sem limites, eles abandonam a existência protegida para assumir uma incerta e imprevisível. Tais atos carregam consequências severas; aqueles que se aventuram no mundo exterior não mais são considerados Vieras pelos seus companheiros, e são tratados com rispidez pelas demais raças, se não for pior ainda.

Devido a sua beleza física, Vieras forasteiros possuem poucos problemas em se unir às sociedades humanas; eles rapidamente criam relacionamentos com os humanos, e podem até mesmo se tornarem romanticamente envolvidos com eles. Além disso, Vieras sem pátria são muitos unidos entre si, graças à história que compartilham e sua longevidade padrão; qualquer cidade com uma significativa presença dos Viera os verão como comunidades unidas fortemente em apenas pouco tempo de relacionamento.

INTERPRETAÇÃO

Os Viera podem ser agrupados em duas categorias abrangentes: aqueles que vivem no Mundo Verde e aqueles que o abandonaram para explorar o mundo e expandir seus horizontes. Existe pouco amor perdido entre ambos; os que abandonaram as florestas geralmente vêem os que moram nas matas com uma cega xenofobia oculta, enquanto os tradicionalistas se recusam a aceitar a existência e decisão daqueles que deixaram a floresta para trás. Vieras aventureiros costumam ser estes viajantes, embora seja possível para um grupo batalhar ao lado de um tradicional Viera em circunstâncias extraordinárias.

Um observador de fora enxergará os Viera como seres muito inteligentes, talvez até demais. Seu tempo de vida longo lhe confere a habilidade de adquirir muito conhecimento de uma maneira organizada e focalizada; eles possuem tempo suficiente para concentrarem-se na maestria de um tema completamente antes de partirem para um próximo, gradualmente construindo um vasto conjunto de habilidades com o passar das décadas. Viera envelhecem lentamente, dando a elas uma aparência jovem por muito tempo; um Viera com a face e corpo de trintas anos poderia facilmente ter as experiências e memórias de dois humanos. Por isso, eles são criaturas de muitos segredos e surpresas, com um profundo conhecimento que geralmente pode ser confuso para as outras raças não cientes de sua longevidade.

Todos os Vieras nascem com a habilidade de ouvir e falar a "língua" da sua floresta nativa através de uma forma de comunicação física conhecida como a Palavra Verde. Utilizando este talento, um Viera pode se comunicar-se com as plantas e árvores locais, permitindo que eles rastreiem a passagem de indivíduos dentro da floresta tão bem quanto fora dela. Esta habilidade, entretanto, começa a atrofiar quando o Viera deixa a floresta; quanto maior sua ausência, maior o risco de que a Palavra Verde seja silenciada completamente para ele. Vieras também são sensíveis ao fluxo da magia, e podem se descobrir envolvidos pela forte energia do ambiente. Na presença de particular magia poderosa, o resultado faz com que eles possam perder controle de seus sentidos, entrando em frenesi descontrolado.

Vieras falam a Língua Comum com fluência e eloquência, apesar de um leve sotaque. Devido ao fato de possuírem pouco interesse na linha do tempo, seus nomes são sempre simples e com quatro letras apenas; e a letra "J" é frequentemente utilizada no lugar de uma vogal. Alguns exemplos de nomes Viera incluem Rena, Ktjn, Jote e Rael.

III - RAÇAS

YETI

Grandes, musculosos e peludos, os Yeti são tão poderosos e impiedosos quanto uma avalanche. Lidando com os extremos da civilização, estes humanóides com aparência de macacos são perfeitamente adaptados à vida na difícil tundra e picos das montanhas congeladas; seus membros são fortes e suas mãos poderosas o suficiente para se agarrarem ao gelo, suas garras são capazes de cavar tudo até mesmo as rochas mais duras, seus dentes são afiados e grandes, ótimos para dilacerar e cortar. Pés grandes fornecem um apoio melhor sobre a neve e evita que eles afundem; por esta razão, o Yeti também é conhecido como *Pé-grande* em muitos lugares. Outros nomes que o Yeti recebe são: Sasquatch, Homem das Neves e Wendigo.

Apesar de possuírem uma pele fina e uma camada de grandes pelos, a verdadeira defesa de um Yeti contra o frio é a baixa temperatura natural de seu corpo; quanto mais frio o ambiente, mais baixa é sua temperatura. Membros desta espécie que vivem em climas abaixo de zero são capazes de respirar partículas de gelo, e podem até mesmo soprar pequenas nevascas dos seus pulmões congelados.

INFORMAÇÃO VITAL

Representantes: Umaro *(FFVI)*.

Altura Padrão: 2.0 – 2.2m (Homens) / 1.9 – 2.0m (Mulheres).

Peso Padrão: 180 – 220 kg (Homens) / 170 - 190 kg (Mulheres).

Cor dos Pêlos: Branco, marrom, vermelho e dourado.

Cor dos Olhos: Amarelos, negros, castanhos e vermelhos.

Habitat: Montanhas, florestas, tundra e subsolo.

Tempo de Vida: 25 – 30 anos.

Jovem - 1 – 2 anos.

Adulto - 4 – 15 anos.

Velho - 20 – 25 anos.

SOCIEDADE

A sociedade dos Yeti começa onde a maioria das demais desiste: picos traiçoeiros de montanhas e outros locais cobertos por neve onde somente as formas de vida mais resistentes sobrevivem. Nestas condições, civilização é supérflua; comida é caçada e morta, abrigo vem das cavernas naturais e buracos cavados nas neves mais sólidas, e as posses são limitadas àquilo que pode ser carregado, algumas vezes nada além de uma arma ou um colar de troféus.

As condições severas servem para manter o número de moradores pequeno. Tribos nômades raramente ultrapassam dez a quinze indivíduos, que caçam sempre em grupos de dois ou três, mesmo que sendo muito individualistas. Até mesmo as famílias são temporariamente arranjadas, durando apenas desde o acasalamento até a época em que os filhos sejam capazes de sobreviverem sozinhos, o que geralmente se dá em torno de um a dois anos. Neste ponto, os jovens Yetis abandonam suas famílias e o casal se separa até a próxima estação de acasalamento.

Devido ao seu habitat isolado, Sasquatches raramente entram em contato com outras raças, dando a eles certo status de míticos. Aqueles que vivem nos locais mais frios, costumam atacar os humanos que surgirem à vista, os tratando como se fossem animais ou monstros. Em ambientes mais agradáveis, esta agressão é trocada por reclusão da raça, e isto é bem justificável; visto sua natureza monstruosa, não é raro os Yetis serem usados como alvo de caçadas por caçadores inescrupulosos ou serem atacados por aldeões assustados. Yetis que se aproximam da área de uma comunidade costumam ser criaturas extremamente cautelosas, ficando longe do alcance dos olhos e voltando para a segurança de seus lares somente sob a proteção da noite ou das nevascas.

INTERPRETAÇÃO

Yetis são pensadores descomplicados e voltados a uma única linha. Alguns poderiam categorizá-los como burros, mas é melhor vê-los como sobreviventes; a simplicidade brutal da existência diária na sociedade Yeti não lhes deixa pensar muitas coisas mais intelectuais do que "Onde

arrumo comida?". Sua força e vigor excepcional fazem da força uma parte natural do processo de comunicação; debates são frequentemente resolvidos por aquele que desferir os ataques mais fortes. Ganhar o respeito de um Yeti exige que se tenha força necessária para derrotá-lo em um combate homem-a-homem, apesar de a bravura ser um substituto aceitável – Yetis acreditam que qualquer um com confiança suficiente para fitá-los sem ceder é digno de ser ouvido.

Do mesmo modo, Yetis simplesmente não possuem a imaginação ou sofisticação para choques culturais. Se inserido em uma sociedade de alta tecnologia, com certeza eles irão quebrar ou esmagar os aparelhos que encontrarem ao invés de tentarem aprender a manuseá-los. Esta atitude agitada pode ser uma grande ajuda aos grupos de aventureiros; quando deparados com situações não-familiares e que chocariam aos demais, Yetis geralmente são mais aptos a manter suas cabeças no lugar do que as demais raças.

Como a linguagem tem pouca utilização para eles, quando falam a Língua Comum é de modo muito grosseiro. Yetis preferem substituir as palavras dos outros por rugidos ou pelo movimento de sua arma. Eles são criaturas de pouca sutileza como dá para se perceber, sempre buscando a solução mais rápida para uma situação; coitados dos diplomatas que tiverem de interrogá-los. Os nomes dos Yetis são curtos, construídos em blocos de sílabas que sempre terminam com uma vogal. Esta construção é livre, permitindo que estes nomes sejam gritados, uma sílaba por vez, através das montanhas para maximizar o efeito do eco e a distância que o som alcançará. Exemplos deste estilo de nome incluem Akuna, Kisatu e Nuka.

DIFERENCIANDO AS RAÇAS

Para simplificação, as raças de **FFRPG** diferem-se apenas em seus Atributos, aparência e background. Isto permite que as raças sejam balanceadas em campanhas onde não-humanos sejam normais, não deixando que nenhuma raça seja melhor que a outra. Em campanhas onde personagens não-humanos são comuns, entretanto, deve ser importante diferenciá-las, dando-lhes fisiologia e habilidades especiais dentro do jogo. As regras opcionais nesta sessão oferecem sugestões de como os Mestres podem lidar com isto.

HABILIDADES

Devido às grandes diferenças na fisiologia, algumas raças são melhores ou piores em certas atividades do que as outras. Um pequenino Taru, por exemplo, teria mais problemas para levantar uma grande rocha do que um Yeti, enquanto uma ágil Mithra teria muito mais coordenação do que um desajeitado Qu.

A maioria destas diferenças é refletida nos Atributos da raça, mas existem algumas coisas que vão além disso. Para refletir tais habilidades, personagens não-humanos podem receber **Modificadores Raciais** para certas Verificações de Tarefas. Um Modificador Racial pode ser tanto um bônus quanto uma penalidade, e pode ser acumulado com outros bônus e modificadores. Abaixo se segue uma lista de sugestões de modificadores para várias raças.

CREIMIRE

PERNAS DE DUPLA ARTICULAÇÃO

Devido à estrutura de suas pernas, os Creimire podem saltar mais longe e sobreviverem a quedas altas melhor do que as demais raças. Creimire ganham um Modificador Racial de +20 em qualquer teste de *Acrobacia* e *Escalada* quando estes modificadores forem benéficos.

ANÃO

CORPO DENSO

Anões possuem grande dificuldade para nadarem como conseqüência da natural densidade de seus corpos. Anões sofrem uma penalidade de -30 de Modificador Racial em todos os testes de *Natação*, independente da situação.

TOLERÂNCIA AO CALOR

Um Anão pode suportar as altas temperaturas melhor do que as demais raças, pois eles estão acostumados com o calor da lava derretida. Anões ganham um Modificador Racial de +40 em testes de *Sobrevivência* realizados em desertos e ambientes vulcânicos. Porêm, esse bônus somente se aplica quando a sua própria sobrevivência estiver em questão.

III - RAÇAS

MOOGLE

TAMANHO PEQUENO

Devido ao seu diminuto tamanho, Moogles ganham um modificador Racial de +20 em testes de *Furtividade* e Verificações de Atributo onde sua estatura for benéfica.

QU

COMER QUALQUER COISA

Um Qu pode nutrir-se de qualquer coisa, digerindo desde rochas e areia até mesmo a mais fina torrada. Qu ganham um Modificador Racial de +40 em testes de *Sobrevivência* realizados para buscarem alimento, embora isso sirva apenas para eles, já que as outras raças não teriam estômago suficiente para isso.

RONSO

TOLERÂNCIA AO FRIO

Devido à alta temperatura dos corpos dos Ronsos, eles podem suportar os climas frios com mais facilidade do que as demais raças. Ronsos ganham um Modificador Racial de +20 em testes de *Sobrevivência* realizados em ambientes árticos e frios, apesar de apenas a própria sobrevivência ser garantida com o sucesso.

TARUTARU

TAMANHO PEQUENO

Devido ao seu diminuto tamanho, Tarutarus ganham um modificador Racial de +20 em testes de *Furtividade* e Verificações de Atributo onde sua estatura for benéfica.

YETI

HOMEM DAS NEVES

Um Yeti é capaz de viver confortavelmente em temperaturas abaixo de zero, e não possuem medo deste tipo de clima. Yetis ganham um Modificador Racial de +40 em testes de *Sobrevivência* realizados em ambientes árticos e frios, apesar de apenas sua própria sobrevivência ser garantida com o sucesso.

SENTIDOS

Em situações onde os sentidos entram em jogo, personagens de **FFRPG** utilizam sua perícia *Prontidão* para determinar o que eles conseguem perceber. Como esta perícia abrange todos os sentidos, a visão, olfato e audição de um personagem seriam igualmente bons ou não. Como as descrições vistas durante este capítulo tornam claro, este não é o caso de todas as raças.

Tabela 3-2: Sentidos Raciais

RAÇA	Visão Diurna	Visão Noturna	Olfato	Audição	Sentido de Vida	Sentido de Magia
Humano	0	0	0	0	---	---
Bangaa	-20	-20	0	+20	---	---
Creimire	-10	-10	+10	+10	---	---
Anão	-10	+10	0	0	---	---
Elfo	0	0	0	0	---	---
Galka	0	0	0	0	---	---
Mithra	0	+10	+10	+10	---	---
Moogle	0	0	0	0	---	0
Nu Mou	0	0	0	0	---	+20
Qu	0	0	0	0	---	---
Ronso	0	0	0	0	---	0
Tarutaru	0	0	0	0	---	0
Varg	-10	+10	+10	+10	---	---
Viera	+10	+10	0	+20	---	**0**
Yeti	0	0	0	0	---	---

Para refletir isto, os Mestres devem aplicar Modificadores Raciais aos testes de *Prontidão* dos personagens não-humanos dependendo dos sentidos sendo utilizados. A Tabela 3-2 a seguir apresenta uma lista de modificadores sugeridos, dividindo assim a *Prontidão* nos seis sentidos utilizados também pelos monstros no **Apêndice II** e oferecendo Modificadores Raciais apropriados para cada um. Qualquer sentido com um hífen (-) indica que não está disponível para a raça em questão.

PECULIARIDADES

Finalmente, algumas raças podem ser diferenciadas com o uso de Peculiaridades. Apesar de algumas habilidades especiais das raças poderem ser cobertas com o uso das peculiaridades Avançadas apresentada no **Apêndice IV**, outras são melhores representadas com as novas criadas especialmente para cada raça.

MOOGLE

VÔO LIMITADO

Efeito: Moogles possuem pequenas asas em suas costas, apesar de não poderem voar, somente planar e mesmo assim, somente quando tiverem situação adequada para isso. Voar com elas é um processo cansativo, limitando assim o tempo que um Moogle pode pairar no ar.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, um personagem Moogle pode utilizar suas asas para voar sobre obstáculos, evitar armadilhas, ultrapassar terrenos impassáveis ou escapar de uma situação perigosa.

YETI

SOPRO DE GELO

Efeito: Apesar de não ser potente o suficiente para ser utilizado como arma, o sopro de um Yeti é ainda frio suficiente para congelar objetos, desde que eles não sejam grandes demais.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, um personagem Yeti pode utilizar seu sopro de gelo para ajudar a si mesmo e o grupo.

VIERA

CRIANÇA DA FLORESTA

Efeito: Vieras possuem uma relação íntima com suas florestas nativas, e estão em significativa vantagem quando se encontram em seus lares.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, um personagem Viera pode reconhecer e evitar o pó utilizado para ocultar as vilas dos intrusos.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto quando estiver em sua floresta nativa, um personagem Viera pode se comunicar com as árvores para localizar qualquer outro Viera nativo da floresta, mesmo se ele não estiver mais na área. Localizações obtidas desta maneira serão mais vagas do que diretas ("*Esle passou através das montanhas geladas indo para a gruta da grande batalha*") e pode exigir muito raciocínio para ser compreendido e então utilizado pelo grupo. Também é possível ser utilizado para encontrar qualquer forma de vida Viera ou não dentro da floresta, assim como aqueles que recentemente passaram por ela. Este efeito deve ser limitado ao Viera que deixou sua floresta recentemente apenas, e não disponível para os exilados de longo tempo.

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo para rápida referência.

Modificador Racial: Um modificador imposto pelo Mestre a uma Verificação de Tarefa como resultado da fisiologia única da raça.

FINAL FANTASY
RPG

IV - OS JOBS

"Lembre-se que apenas você pode escolher o caminho no qual você caminha."

EIDOLON RAMUH – FINAL FANTASY IX

Alguém não se torna um mestre das espadas ou um lendário mago por sorte e sozinho: treino e experiência desempenham uma parte importante na formação do herói.

Cada uma das 4 Classes em **FFRPG** (Guerreiro, Expert, Adepto e Mago) obtém seu poder de uma forma diferente do outro. Os Guerreiros confiam em seu grande poder físico e seu chi; os Magos utilizam a força natural da magia, os Experts vivem pelas suas técnicas e ingenuidade, e os Adeptos é uma combinação dos três.

Cada uma destas quatro Classes ainda se divide em várias profissões distintas entre si, mas ainda pertencentes ao arquétipo geral da Classe. Estas **Jobs**, como são chamadas, são muito reconhecidas nos heróis e heroínas das séries de **Final Fantasy**, como os sábios Engenheiros, os furtivos Ladrões, os Ninjas mortais, os nobres Dragoons e muitas outras Jobs, que são apresentadas aqui.

FORMATO

Os Jobs apresentados neste Capítulo seguem um formato padrão. Depois de uma breve introdução, cada um possui um "perfil do Job" contendo os detalhes mais importantes dele. Os termos comuns à todos estão listado a seguir.

Bônus de Atributo: é apresentado antes do perfil propriamente dito. Adicionado ao Máximo Racial do personagem, eles determinam o extremo para os Atributos do personagem como um todo, como já explicado no **Capítulo 2.**

Representantes: listam personagens das séries de **Final Fantasy** que são membros conhecidos do Job em questão ou que se adequam à ele de alguma maneira. O jogo ao qual ele pertence é apresentado entre parênteses.

Dado de Vida: é utilizado para calcular o HP do Job no momento da criação do personagem e sempre que obter um Nível, como explicado no **Capítulo 2**.

Dado de Magia: é utilizado para calcular o MP do Job no momento da criação do personagem e sempre que obter um Nível, como explicado no **Capítulo 2**.

Armas: apresenta uma lista dos tipos de Armas com as quais este Job é proficiente. Os tipos de Armas não listadas no perfil do Job não podem ser manejados por este personagem a menos que ele tenha a Vantagem *Treino Especial*. A única exceção para isto são as Armas de Arremesso, que podem ser utilizadas por todos os Jobs.

Armadura: apresenta uma lista dos tipos de Armaduras com as quais este Job é proficiente. Os tipos de Armaduras não listadas no perfil do job não podem ser utilizados por este personagem a menos que ele tenha a Vantagem *Treino Especial*.

Bônus de Ataque: varia de um Job para outro, e é utilizado para calcular a Precisão do personagem como explicado no **Capítulo 2**.

Pontos para Perícias: fornece o número de Pontos de Perícias que o personagem deste Job pode gastar no momento de criação do personagem.

Aptidão com Perícias: indica a Categoria de Perícias que o personagem pode adquirir com metade do custo.

O Conjunto de Habilidades do Job é listado depois do perfil, e apresenta cada uma das Habilidades individuais do Job de maneira de fácil leitura. Para os Jobs com a habilidade de lançar Magias, o Conjunto de Habilidades também possuirá uma tabela que indica quando novas Magias são ganhas, se aplicável.

! – Habilidades e Duas Armas

A menos que sua descrição diga o contrário, todas as Habilidades ofensivas estão limitadas a uma única Arma por vez. Se o personagem possui mais do que uma Arma equipada, ele deve decidir qual delas irá usar.

IV - OS JOBS

CLASSE GUERREIROS

Os guerreiros sempre formam a linha de frente de qualquer combate, entrando sem medo na luta. Sua habilidade de causar e receber dano em grandes quantidades os tornam essenciais para proteger os membros do grupo mais fracos – e uma força formidável por si própria.

Quase todos os Jobs de Guerreiros derivam seu poder da manipulação do *chi*, a energia natural que flui através de todas as coisas vivas. Reunindo uma porção de seu próprio chi ou abrindo seu corpo para o fluxo do ambiente, os Guerreiros ganham a habilidade de imbuir seus ataques com poder adicional ou realizar atos sobre-humanos de atletismo. Isto permite a ele utilizar seus talentos quase que indefinidamente, ou até que retirem seu último suspiro.

ARQUEIROS

São mestres atiradores, capazes de canalizar imensos poderes através das flechas que disparam. Onde alguns acreditam na força bruta, o forte dos Arqueiros reside na sua precisão e rapidez. Treinados como atiradores, caçadores ou rangers, a maioria dos Arqueiros aprende a trabalhar sozinho desde cedo em suas carreiras. Isto lhes confere a flexibilidade necessária para conseguirem alvos em toda oportunidade, disparando dos cantos inesperados com toda intenção voltada a fim de tornar o primeiro tiro como o único. Para eles, o alvo em questão pode ser um monstro, animal ou humano; assim que um alvo foi encontrado, o Arqueiro somente pensa na eliminação rápida e eficiente. Estas características exigem que um Arqueiro seja paciente e cabeça fria; pois somente em um estado de calma absoluta é que o verdadeiro poder de um Arqueiro é revelado.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+15	+10	+15	+10	+5	+5

PERFIL DO JOB

Representantes: Archer Job (*FFIII, FFT, FFTA*), Ranger Job (*FFXI*), Hunter Job (*FFV*, *FFXI*, *FFTA*), Sniper Job (*FFTA*), Barret Wallace (*FFVII*), Mustadio Bunanza (*FFT*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Boomerangs, Arcos, Bestas, Rifles.

Armaduras: Bracelete, Chapéu, Vestes, Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos para Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Selvagem.

ATIRADOR

O talento de um Arqueiro com uma arma de alcance é incomparável. Com o mínimo de esforço, ele pode focalizar sua vontade em um projétil, desferindo ataques imobilizantes, ou liberando uma rajada de fogo contra seus oponentes.

MIRANDO [Nível 1]

Alvo: Único - **Tipo:** Ação Lenta (2).

O Arqueiro entra em um estado de concentração absoluta, focalizando toda sua energia em mirar os movimentos do alvo para atingí-lo com precisão absoluta. *Mirando* inflige **100%, Armadura** de dano Físico no combatente, atingindo-o automaticamente. Além disso, se a Arma utilizada no ataque possuir uma Habilidade de Equipamento que permita infligir alguma Condição de Status, sua CdS aumenta em **+30**. Isto não afetará qualquer Imunidade que o alvo possa possuir.

Diferentemente das demais habilidades, esta não ignora as Habilidades de Equipamento conferidas pelas *Munições*. O Arqueiro pode escolher qual munição (se tiver alguma) para utilizar contra o alvo. Qualquer outra Munição utilizada com esta habilidade é consumida normalmente.

CARGA [Nível 8]

Alvo: Único - **Tipo:** Ação Lenta (TC varia).

Acumulando energia chi enquanto ele aguarda pelo tiro perfeito, um Arqueiro pode acertar com maior poder e força quando ele finalmente realiza seu ataque.

O poder desta Habilidade varia de acordo com o Nível do Arqueiro e quanto tempo ele gasta para preparar o ataque. No Nivel 8, o Arqueiro pode realizar dano de **125%, Armadura** com Tempo de Carga de 4, atingindo automaticamente. Nos Níveis superiores ele ganha a habilidade de carregar por mais tempo a fim de causar um dano maior, mas ele pode sempre escolher por uma Carga com Tempo de Carga menor afim de um dano mais reduzido.

Tipo	Nível	Bônus de Dano	Tempo de Carga
Carga +1	8	+25%	4
Carga +2	29	+50%	10
Carga +3	43	+75%	14
Carga +4	64	+100%	20

TIRO NAS PERNAS [Nível 15]

Alvo: Único - **Tipo:** Ação Lenta **(6).**

O Arqueiro mira nas pernas do alvo, disparando um tiro com a intenção de restringir a movimentação do alvo. *Tiro nas Pernas* possui uma CdS de **Destreza, Evasão** do alvo de infligir a Condição de Status *Immobilize* **(4)**.

TIRO NOS BRAÇOS [Nível 22]

Alvo: Único - **Tipo:** Ação Lenta **(8)**.

O Arqueiro dispara um tiro bem exato, tentando restringir a habilidade de luta de seu alvo. *Tiro nos Braços* possui uma CdS de **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Disable* **(4)**.

ATAQUE MENTAL [Nível 29]

Alvo: Único - **Tipo:** Ação Lenta **(10)**.

O Arqueiro reúne o chi de seu corpo, criando uma bola brilhante e irradiante de energia vital, a disparando em seu inimigo com um movimento único. *Ataque Mental* inflige **100%** de dano Físico subtraído diretamente do MP do alvo, e não do seu HP.

TIRO REVERSO [Nível 36]

Alvo: Único - **Tipo:** Ação Lenta **(12)**.

Um Arqueiro experiente pode fazer com que a armadura do inimigo se volte contra ele, desferindo ataques onde eles não são esperados. Esta habilidade causa **100% + Armadura do Alvo** de dano Físico no combatente alvo, atingindo automaticamente.

EVITAR FLECHAS [Nível 43]

Alvo: Próprio - **Tipo:** Habilidade de Suporte.

Um Arqueiro que se tornou mestre na arte dos disparos pode predizer onde – e quando – seus oponentes irão disparar. *Evitar Flecha* confere ao Arqueiro um bônus de Evasão igual ao seu Nível atual contra ataques À Distancia. Isto somente afeta ataques modificados pela Evasão – aqueles que tenham alvo como Grupo ou modificados pela Evasão Mágica são resolvidos normalmente.

CHUVA DE FLECHAS [Nível 50]

Alvo: Grupo - **Tipo:** Ação Lenta **(16)**.

Entrando em um estado de pura percepção e canalizando chi em seus moviemntos, o Arqueiro pode abrir fogo contra uma formação inteira de inimigos, criando uma sequência devastadora de ataques. *Chuva de Flechas* inflige **100%, Armadura** de dano Físico em todos os alvos legíveis do grupo alvo, atingindo automaticamente. Diferentemente das demais Habilidades, esta não ignora Habilidades de Equipamento conferidas pela munição. O Arqueiro pode escolher qual munição ele deseja utilizar contra cada alvo. Qualquer munição utilizada é consumida normalmente.

INFRAÇÃO TRIPLA [Nível 57]

Alvo: Único - **Tipo:** Ação Lenta **(18)**.

Invocando suas reservas *chi*, o Arqueiro dispara três tiros rápidos em um oponente, com a intenção de enfraquecê-lo e o desorientar com

os tiros bem-colocados. *Infração Tripla* possui um Cds de **Destreza, Evasão** de infligir as Condições de Status *Confuse* **(6)**, *Disable* **(6)** e *Silence* **(6)**; role separadamente para cada Status.

TIRO ILIMITADO [Nível 64]

Alvo: Grupo - **Tipo:** Ação Lenta **(20)**.

Em seu ápice, a arte do Arqueiro lhe permite canalizar sua energia em um contínuo raio de mísseis de fogo, indiscriminadamente atingindo seus inimigos tiros após tiro. *Tiro Ilimitado* permite ao Arqueiro realizar uma série de ataques diminuindo sua precisão, com cada ataque atingindo um oponente aleatório com **100%, Armadura** de dano Físico. O primeiro ataque possui uma CdS de **100%**; esta diminui um valor de **10** em cada ataque subsequente ao primeiro até que o Arqueiro erre o alvo, finalizando a habilidade. Devido a Regra do 10, esta CdS nunca será menor que 10.

"A pressão do momento... Um instante de pressão... É isso... Que tenho de encarar sozinho..."

IRVINE KINNEAS – FINAL FANTASY VIII

CAVALEIRO

Rígido e poderoso, o Cavaleiro é um mestre das armas pesados, treinado desde cedo a se mover normalmente em pesadas armaduras nos lugares onde a batalha é mais feroz. A armadura, entretanto, esconde um metal mais profundo na alma – um verdadeiro Cavaleiro é um símbolo universal de guardião, considerado uma fortaleza, a vontade inabalável de um general, e a força destrutiva de uma máquina. Para aqueles que ele protege, o Cavaleiro moveria céus e montanhas em nome de sua missão; para aqueles que se opõem a ele, a morte é rápida e certa. Nem todo Cavaleiro é um ápice de virtudes; existem aqueles que perderam suas esperanças e propósitos, que saíram do camindo e caíram na corrupção. Mas no geral, nem mesmo o mais correto espírito possui a firmeza de um Cavaleiro que nenhum outro guerreiro se compararia.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+15	+15	+10	+10	+5	+5

PERFIL DO JOB

Representantes: Adalbert Steiner (*FFIX*), Auron (*FFX*), Knight Job (*FFIII*, *FFV*, *FFT*), Leo (*FFVI*), Soldier Job (*FFTA*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Machados, Espadas, Bastardas, Chicotes, Luvas, Facas, Armas de Haste.

Armadura: Manoplas, Elmos, Armaduras, Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícia: 240.

Aptidão com Perícias: Perícias com Armas.

ARTE DA GUERRA

Cavaleiros são mestre da destruição, na quebra de armaduras, força e espírito com seus ataques bem colocados antes de acabarem com seus oponentes com seu poderoso arsenal de movimentos finais.

LIFE BREAK [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

Um Cavaleiro ferido pode transformar seu *chi* em poder, canalizando sua força de vida perdida em sua arma para um ataque especial. *Life Break* inflige **(HP Máximo do Cavaleiro – HP Atual do Cavaleiro)** de dano Físico, atingindo automaticamente. O dano infligido por esta Habilidade pode somente ser afetado com efeitos do tipo Barrier – Condições como *Power Up* e *Power Break* não tem nenhum efeito.

ARMOR BREAK [Nível 8]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

A arma do Cavaleiro é banhada em uma luz dourada conforme ele a

direciona para o ataque, despedaçando as defesas do alvo em uma explosão de fragmentos. *Armor Break* possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Armor Break* **(6)**.

MENTAL BREAK [Nível 8]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

A arma do Cavaleiro é envolvida por um brilho esverdeado que explode quando entra em contato com o alvo, despedaçando suas defesas mágicas em um ataque único. *Mental Break* confere uma CdS igual à **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Mental Break* **(6)** em seu alvo.

SPEED BREAK [Nível 15]

Tipo: Ação Lenta **(6)** - **Alvo:** Único.

A arma do Cavaleiro brilha azulada antes de atingir o alvo, destruindo seus reflexos e coordenação. *Speed Break* inflige **125%, Armadura** de dano Físico, atingindo automaticamente. Além disso, ele possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Agility Break* **(6)** em seu alvo.

POWER BREAK [Nível 22]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

A arma do Cavaleiro brilha em tom escarlate, atingindo a força e poder do alvo. *Power Break* possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Power Break (6)*.

MAGIC BREAK [Nível 22]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

A arma do Cavaleiro assume nuances de violeta escuro, brilhando em intensidade conforme ele atinge o alvo e fere seu mana. *Magic Break* possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Magic Break* **(6)**.

"Você dá muita confiança as suas magias."

AURON – FINAL FANTASY X

MIND BREAK [Nível 29]

Tipo: Ação Lenta **(6)** - **Alvo:** Único.

O Cavaleiro brilha na cor azul escuro quando ele ataca, partindo o espírito do alvo com um único ataque. *Mind Break* inflige **125%, Armadura** de dano Físico, atingindo seu alvo automaticamente. Além disso, ele possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Spirit Break* **(6)**.

CORTE ELÉTRICO [Nível 36]

Tipo: Ação Lenta **(12)** - **Alvo:** Único.

O Cavaleiro mergulha contra seu oponente, com sua arma erguida para o céu quando nuvens pesadas pairam sobre sua cabeça. Surgem raios elétricos que atingem a lâmina do Cavaleiro no exato momento do impacto; o resultado é um grande dano da arma incrementado com uma corrente elétrica que percorre o corpo do oponente. *Corte Elétrico* inflige **150%, Armadura** de dano Elemental por Eletricidade em um inimigo, atingindo automaticamente.

CLIMHAZZARD [Nível 43]

Tipo: Ação Lenta **(14)** - **Alvo:** Grupo.

O Cavaleiro enfia profundamente sua arma no oponente antes de saltar, arrastando sua arma consigo para despedaçar a força vital de seu inimigo em um brilhante rasgo de energia. *Climhazzard* inflige **125%, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes no grupo alvo, atingindo automaticamente.

ATAQUE IAI [Nível 50]

Tipo: Ação Lenta **(16)** - **Alvo:** Único.

O Cavaleiro salta contra o alvo, abaixando sua arma para produzir uma caótica explosão de energia *chi*. *Ataque Iai* possui uma CdS fixa de **30%** de instantaneamente reduzir o alvo para 0 HP, indendentemente dos valores de HP, Armadura ou Armadura Mágica; sendo assim considerado como sendo de efeito Death. Se o alvo sobreviver, esta Habilidade inflige **100%, Armadura** de dano Físico, atingindo automaticamente.

CHOQUE [Nível 57]

Tipo: Ação Lenta **(18)** - **Alvo:** Grupo.

O Cavaleiro ergue sua arma, canalizando seu chi na sua lâmina até que ela começa a crepitar com tanto poder dentro de si. Um balanço congela a energia estocada, criando uma explosão cataclísmica que devora os inimigos em uma luz branco-azulada. *Choque* inflige **150%, Armadura**

de dano Físico em todos os combatentes do grupo do alvo, atingindo automaticamente.

STOCK BREAK [Nível 64]

Tipo: Ação Lenta **(20)** - **Alvo:** Grupo.

O Cavaleiro salta para frente e ataca com grande ferocidade, extraindo cada gota de seu chi e os transformando em uma explosão de energia bruta. *Stock Break* possui uma CdS de **Destreza, Evasão** de infligir as Condições de Status *Armor Break* **(6)**, *Mental Break* **(6)**, *Power Break* **(6)** e *Magic Break* **(6)**. Role separadamente para cada combatente ativo no grupo alvo – se bem sucedido, todas as Condições de Status listadas serão conferidas.

DRAGOON

Também conhecidos como Cavaleiros Dragões, os Dragoons foram, em sua história passada, associados à antiga ordem dos montadores de dragões, renomados por sua habilidade no combate aéreo. Sua montaria escolhida, o Wind Drake, era um pequeno e ágil dragão capaz de voar em grande velocidade e executar devastadores ataques que literalmente derrubava os inimigos lá do alto.

Entretanto, os tempos mudaram, e as montarias dos Dragoons nada mais são do que memórias distantes agora. Para compensar, os Dragoons aprenderam a copiar os poderes de seus antecessores mortos, canalizando o Espírito do Dragão através de seus corpos para recriarem técnicas e ataques antigos.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+15	+12	+10	+10	+8	+5

PERFIL DO JOB

Representantes: Dragoon Job (*FFIII, FFV, FFXI, FFT, FFTA*), Uhlan Job (*FFXIIZI*), Kain Highwind (*FFIV*), Cid Highwind (*FFVII*), Ward Zabac (*FFVIII*), Freya Crescent (*FFIX*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Machados, Facas, Armas de Haste, Espadas.

Armaduras: Manoplas, Elmos, Armaduras, Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Perícias com Armas.

ARTE DOS DRAGÕES

Invocando os espíritos dos antigos Wind Drakes e os lendários Seis Dragões, um Dragoon pode canailzar os poderes draconianos em um brutal conjunto de ataques aéreos e terrestres. A maioria dos Dragoons prefere lanças e javelins em combate, particularmente como forma de respeito aos modos antigos, e também pela incrível capacidade de absorver a energia cinética de seus ataques de salto.

SALTO [Nível 1]

Tipo: Ação Lenta (TC Especial) - **Alvo:** Único.

Invocando o espírito do Wind Drake, um Dragoon ganha a habilidade de quebrar as leis da gravidade e ter os céus como o único limite. *Salto* pode levar o Dragoon até 30 metros verticalmente, horizontalmente ou uma combinação de ambos. Se utilizado como um ataque, ele inflige **200%, Armadura** de dano Físico no alvo, atingindo automaticamente.

Essencialmente, esta habilidade funciona como uma Ação Lenta. Assim que o Dragoon saltar, ele aterrisará na terra durante sua próxima ação, independentemente que seja na mesma Rodada ou em outra seguinte. Enquanto no ar, o Dragoon gera sua Iniciativa normalmente, mas se move rápido demais para ser alvo de alguém; ele então não será alvo de nenhum ataque contra o grupo seu e de seus aliados. Condições de Status continuam afetando

o Dragoon e será contabilizado normalmente como se estivesse "dentro da batalha".

Como qualquer Ação Lenta, qualquer coisa que venha prevenir que o Dragoon complete seu salto – como seu HP ser reduzido para 0 ou menos - irá automaticamente cancelar seu salto, retornando então para o campo de batalha. O uso de *Salto* pode ser restrito em áreas com teto baixo, embora isso deva ser decidido pelo Mestre.

FLORES DE CEREJEIRA [Nível 8]

Tipo: Ação Lenta **(4)** - **Alvo:** Grupo.

O Dragoon carrega sua arma com o Dragão Espírito, reunindo uma grande quantidade de energia antes de arremessá-la contra seus inimigos. Quando a arma atinge o solo, a carga libera uma série de perigosas explosões em todos na área ao seu redor. *Flores de Cerejeira* atinge automaticamente, infligindo **75%, Armadura** de dano Físico em todos os oponentes do grupo selecionado.

CÍRCULO ANTIGO [Nível 15]

Tipo: Ação Lenta **(6)** - **Alvo:** Aliados.

O Dragoon sabe que nem tudo com escamas é um amigo. Criando um círculo de poder ao redor do grupo, o Dragoon pode imbuir todas as armas na área com o Espírito do Dragão, permitindo à elas atingir profundamente todo tipo de dragão. Quando utilizado, *Círculo Antigo* confere a toda arma equipada no Dragoon e seus companheiros a Habilidade de Equipamento *Matador Dragão* **(4)**, permitindo que eles atinjam os inimigos draconianos com **+100%** de dano.

LANCER [Nível 22]

Tipo: Ação Lenta **(8)** - **Alvo:** Único.

Invocando os poderes do Dragão Vermelho, o Dragoon salta para frente com uma força devastadora. *Lancer* inflige **125%, Armadura** de dano Físico no alvo, atingindo automaticamente. Além disto, **50%** do dano causado é subtraído no MP do alvo, e este dano especial não é reduzido pela Armadura nem Armadura Mágica.

VENTO DE REIS [Nível 29]

Tipo: Ação Lenta **(10)** - **Alvo:** Aliados.

O Dragoon invoca os poderes de Reis, o Dragão Sagrado. O espírito dela envolve o grupo, lentamente curando todas as feridas, conferindo o Status *Regen* **(4)**.

CORAÇÃO DE DRAGÃO [Nível 36]

Tipo: Reação – **Alvo:** Próprio.

O Dragoon banha-se no poder do Dragão Espírito, que confere ao Dragoon sua vida. Quando acionado, *Coração de Dragão* possui uma CdS fixa de **30%** de conferir a Condição de Status *Reraise* **(∞)**. Esta Habilidade pode ser somente utilizada uma única vez por batalha ou Cena.

Trigger: Dano Físico ou Dano Mágico.

EXTRAÇÃO BRANCA [Nível 43]

Tipo: Ação Lenta **(14)** - **Alvo:** Único/Aliados.

O Dragoon clama pelos poderes do Dragão Branco em uma névoa branca que circunda o inimigo, drenando suas energias mágicas antes de dissipar em uma chuva de partículas cheias de mana. *Extração Branca* inflige **100%, Armadura Mágica** de dano Mágico ao MP do alvo. Assim que o dano tenha sido calculado, cada personagem ativo com Dado de Magia no grupo ganha um número de MP igual a (**MP Drenado / Número de Personagens Ativos no Grupo com Dado de Magia)**.

SUPER SALTO [Nível 50]

Tipo: Ação Lenta **(TC Especial)** - **Alvo:** Especial.

O Dragoon se especializa em seus saltos, ficando hábil a lançar poderosos ataques vindos do céu onde se encontra. *Super Salto* pode levar o Dragoon ate 60 metros – verticalmente, horizontalmente ou uma combinação de ambos.

Em essência, esta Habilidade é como se fossem três Ações Lentas contra um único alvo, cada uma com um TC de **16**. A Primeira Ação é quando o Dragoon se lança aos céus. A Segunda Ação se passa no turno seguinte e o Dragoon permanece no ar, disparando projéteis dourados de chi contra o grupo inimigo. Estes disparam infligem **150%, Armadura Mágica** de dano a todos os combatentes do grupo; mas utilize a Magia do Dragoon, e não a sua Força, para calcular este dano. A Terceira Ação ocorre na próxima rodada, quando o Dragoon dispara outra rodada de projéteis de Chi, calculada do mesmo modo que o anterior. Assim que os danos tenham sido calculados, o Dragoon cai sobre seu alvo original, infligindo **200%, Armadura** de dano Físico. Além

disso, *Super Salto* está sujeito às mesmas regras e restrições de *Salto*.

SOPRO DOS DRAGÕES [Nível 57]

Tipo: Ação Lenta **(18)** - **Alvo:** Único.

O Dragoon clama pelos poderes do dragão mais raro, o de duas cabeças, cujas cabeças espectrais surgem nos ombros do Dragoon e consomem o inimigo com ondas de fogo mágico. *Sopro dos Dragões* possui uma CdS de **Destreza, Evasão Mágica** de infligir: **HP máximo do Alvo – HP Atual do Alvo** de dano Físico. Este dano não é modificado pela Armadura, porém não pode exceder 999 HP.

CHIFRE DO DRAGÃO [Nível 64]

Tipo: Ação Lenta **(TC Especial)** - **Alvo:** Grupo.

A Maestria do *Salto* dos Dragoons lhe confere controle incomparável sobre suas aterrissagens, transformando um simples impacto mortal em uma série de ataques brutais e imprevisíveis. *Chifre do Dragão* pode levar o Dragoon até 40 metros, verticalmente, horizontalmente ou uma combinação de ambos.

Esta Habilidade possui um Tempo de Carga inicial de **20** antes que o Dragoon salte; durante este tempo, ele pode ainda ser considerado alvo normal, e portanto será ainda vulnerável a ataques. No fim do Tempo de Carga, o Dragoon salta ao ar. Ele não pousará imediatamente na sua próxima rodada, mas apenas 20 marcadores de tempo depois; em essência, esta seria uma Segunda Ação Lenta com outro Tempo de Carga de **20**.

Assim que aterrizar, o Dragoon atinge seu alvo inicial automaticamente com **200%, Armadura** de dano Físico, e então utiliza a força de seu impacto para se projetar novamente no ar para outro ataque. Role um d8 e consulte a tabela abaixo para determinar quantas vezes o Dragon ataca novamente depois da aterrizagem inicial.

Rolagem	Número de Saltos
1	1
2 – 4	2
5 – 7	3
8	4

Cada ataque subsequente atinge automaticamente um combatente aleatório do grupo do alvo inicial, infligindo **75%, Armadura** de dano Físico em cada ataque. Além disto, esta Habilidade também é sujeita às mesmas regras e restrições de *Salto* e *Super Salto*.

ESGRIMISTA

O Esgrimista é o vento. Embora sejam facilmente incompreendidos pelos outros que não os conhecem, o Esgrimista é um fera completamente diferente do que se vê. Trançando e se esquivando entre os inimigos, a mobilidade deles sempre é uma ameaça considerável para outros guerreiros; suas armas que carregam sempre são cheias de estilo e graça. Além de tudo, os Esgrimistas preferem armas rápidas como rapiers, armaduras mais leves em combate, já que confiam muito mais em seus reflexos e movimentos rápidos.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+10	+10	+15	+15	+5	+5

PERFIL DO JOB

Representantes: Fencer Job (*FFTA*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Facas, Espadas Leves, Espadas.

Armadura: Bracelete, Chapéu, Vestes, Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

ESGRIMA

Alguns combatentes confiam na força bruta para derrotar seus inimigos; outros utilizam sua energia interior ou poder mágico. As ferramentas de um Esgrimista são velocidade e persistência, tornando simples ataques em um lindo movimento capaz de confundir e destruir qualquer oponente.

ATAQUE DE ENXAME [Nível 1]

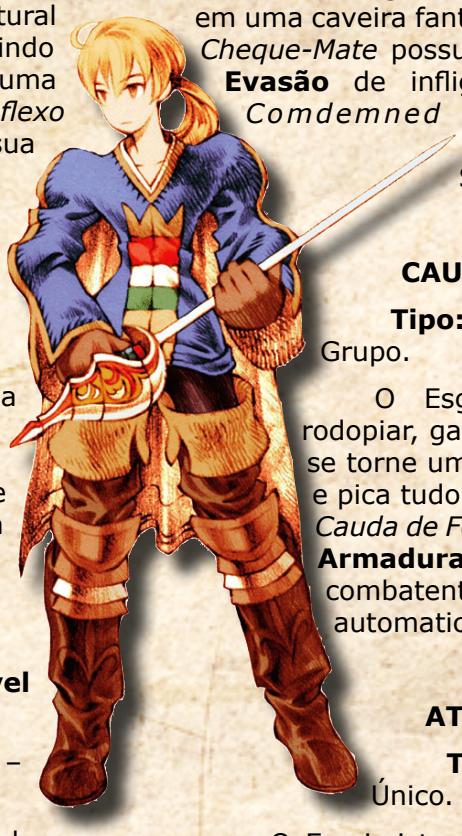
Tipo: Ação Lenta **(2)** - **Alvo:** Único.

O Esgrimista balança sua espada para frente com um flash de *chi*, criando barulhento enxame de insetos que atacam o inimigo com picadas e ferrões. *Ataque de Enxame* possui uma CdS de **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Poison* **(∞)**.

REFLEXO [Nível 8]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Único.

Esgrimistas com um pouco de experiência em seus cintos ganham um olho sobrenatural para salva-los do perigo, permitindo que eles reajam aos ataques com uma velocidade quase sobrenatural. *Reflexo* confere ao Esgrimista um bônus em sua Evasão igual a **(Nível \ 2)**.



GOLPE DE PENAS [Nível 15]

Tipo: Ação Lenta **(6)** - **Alvo:** Único.

O Esgrimista balança sua espada ao seu redor, criando um rastro de penas brancas cortantes que voam contra o alvo. *Golpe de Penas* inflige **(10 x AGI) + 3d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Ar, atingindo automaticamente.

VELOCIDADE SUPERIOR [Nível 22]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Um habilidoso Esgrimista aprender a atacar com maior suavidade do que força, transformando seus ataques em golpes rápidos e imprevisíveis que chegam a tirar a consciência do alvo do que foi que aconteceu ali. *Velocidade Superior* permite que as Ações de Ataque do Esgrimista ignorem qualquer Reação que elas pudessem acionar normalmente; seus ataques são simplesmente rápidos demais para permitir que o oponente reaja contra eles.

PERFURAÇÃO DAS SOMBRAS [Nível 29]

Tipo: Ação Lenta **(10)** - **Alvo:** Único.

O Esgrimista balança sua lâmina ao redor do alvo, chamando a própria sombra do oponente, para que ela se erga e devore seu inimigo. *Perfuração das Sombras* inflige **(14 x AGI) + 4d8, Armadura** de dano por Trevas, atingindo automaticamente. Além disto, ele também possui uma CdS de **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Agility Break* **(4)**.

CHEQUE-MATE [Nível 36]

Tipo: Ação Lenta **(12)** - **Alvo:** Único.

Utilizando somente a ponta de sua lâmina, o Esgrimista desenha o contorno da cabeça da morte ao redor de seu oponente. Assim que a última linha é feita, a imagem se solidifica, se transformando em uma caveira fantasmagórica que devora o alvo. *Cheque-Mate* possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de infligir as Condições de Status *Comdemned* **(4)** e *Slow* **(4)**; rolando separadamente para cada Status.

CAUDA DE FOICES [Nível 43]

Tipo: Ação Lenta **(14)** - **Alvo:** Grupo.

O Esgrimista começa a girar e rodopiar, ganhando velocidade até que ele se torne um devastador furação que corta e pica tudo no seu caminho até o inimigo. *Cauda de Foices* inflige **(16 x AGI) +5d8, Armadura** de dano Físico em todos os combatentes do grupo do alvo, atingindo automaticamente.

ATAQUE À MANA [Nível 50]

Tipo: Ação Lenta **(16)** - **Alvo:** Único.

O Esgrimista se lança para frente, parando sua lâmina bem próxima do alvo; neste instante, as reservas de mana do alvo são extraídas e solidifica-se na frente da lamina, partindo em milhões de fragmentos quando a lâmina o atravessa. *Ataque à Mana* inflige **(20 x AGI) + 4d12, Armadura Mágica** de dano, atingindo automaticamente; o total é subtraído o MP do alvo, e não de seu HP.

ÁGUIA DAS TREVAS [Nível 57]

Tipo: Ação Lenta **(18)** - **Alvo:** Único.

O Esgrimista balança sua lâmina e cria uma agitação negra que instantaneamente se solidifica em um raio de poder, vindo lá dos céus, atingindo o

alvo. *Águia das Trevas* inflige **(27 x AGI) + 5d12, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Trevas, atingindo automaticamente.

PERFURAÇÃO PROFUNDA [Nível 64]

Tipo: Ação Lenta **(20)** - **Alvo:** Único.

Unindo chi, o Esgrimista anda para frente e ataca, criando uma força crescente de energia que atravessa as defesas do alvo. *Perfuração Profunda* inflige **(32 x AGI) + 5d12** de dano Físico, ignorando a Armadura do alvo e atingindo automaticamente.

GUERREIRO

O Guerreiro é o combatente sem restrições ou bases, com variações abrangendo desde os soldados corruptos e mercenários até os aventureiros que vivem a vagar pelo mundo. Outros combatentes gastam suas vidas aperfeiçoando uma única técnica ou seu talento em um tipo particular de arma; Guerreiros simplesmente aprendem a sobreviver, aproveitando cada truque e tática que ele possa aprender. Embora seus ataques não possuam a "finesse" que outros possuem, um Guerreiro experiente é sempre uma presença formidável em qualquer situação de combate.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+15	+15	+10	+10	+5	+5

PERFIL DO JOB

Representantes: Fighter Job (*FFI*, *FFIII*), Warrior Job (*FFXI*), Squire Job (*FFT*), Gladiator Job (*FFTA*).

Dado de Vida: d12.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Machados, Chicotes, Facas, Armas de Haste, Luvas, Cajados, Bastões, Espadas, Bastardas, Espadas Leves, Katanas, Garras, Arcos, Facas Ninjas, Swallows, Boomerangs, Bestas.

Armaduras: Manoplas, Elmos, Armaduras, Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

HABILIDADE DE BATALHA

O forte de um Guerreiro é sua versatilidade, não técnica. Um bom Guerreiro utiliza todas as armas à sua disposição e toda lâmina que ele possa encontrar em nome da vitória, um fato que se reflete em suas habilidades.

ATAQUE PODEROSO [Nível 1]

Tipo: Ação Lenta **(2)** - **Alvo:** Único.

Se concentrando em um único oponente, o Guerreiro reúne sua força, preparando para desferir um ataque de tudo-ou-nada na esperança de conseguir atingir um ponto fraco do alvo – uma fresta na armadura, uma placa solta, uma parte desprotegida.

Role os dados normalmente como para uma Ação de Ataque normal; a Precisão do Guerreiro é reduzida pela metade antes de ser modificado pela Evasão. Se o ataque for bem sucedido, *Ataque Poderoso* inflige **200%, Armadura** de dano Físico ao alvo. Habilidades de Equipamento podem ser utilizadas neste ataque, e os efeitos que aumentam a chance de um Acerto Crítico afetam a CdS de *Ataque Poderoso* na mesma quantia - **+5** ou **+10** para *Arma Símbolo*; **+10** ou **+20** para *Crítico+* ou *Crítico++* e, por fim, a Condição de Status Cr*itical Up* confere um bônus de **+10**. Entretanto, esta Habilidade sozinha não é capaz de obter Acertos Críticos.

TERCEIRO OLHO [Nível 8]

Tipo: Habilidade Rápida – **Alvo:** Próprio.

Entrando em um estado de concentração absoluta, o Guerreiro pode presentir ataques contra ele e certificar-se de que ele saia do ataque. *Terceiro Olho* permite que um Guerreiro automaticamente se esquive do próximo ataque Físico que o atinja com sucesso, independente de sua Evasão

atual. O efeito possui uma duração de **(2)** depois que o Guerreiro utiliza *Terceiro Olho*, ou até que um ataque seja evitado. Quando este ataque acontecer, *Terceiro Olho* não terá mais efeito até que esta Habilidade seja utilizada novamente.

GRITO [Nível 15]

Tipo: Ação Rápida – **Alvo:** Único.

Com um grito de batalha ensurdecedor, o Guerreiro libera suas reservas de chi em explosão de poder na cor vermelho-sangue, embuindo cada fibra de seu corpo com essa energia. *Grito* confere a Condição de status *Power Up* **(4)** e *Agility Up* **(4)**.

ATAQUE RÁPIDO [Nível 22]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

O Guerreiro parte para o ataque em um borrão de movimento, atingindo e voltando à sua posição um segundo depois. *Ataque Rápido* inflige **75%, Armadura** de dano Físico no oponente, atingindo automaticamente. Além disso, o Guerreiro ganha um bônus de **+8** na sua rolagem de Iniciativa; este efeito é fixo, e não se melhora com usos consecultivos desta Habilidade. Habilidades de Equipamento podem ser utilizadas neste ataque.

DUPLO CORTE [Nível 29]

Tipo: Habilidade Lenta **(10)** - **Alvo:** Único.

O Guerreiro se move com grande velocidade e precisão, desferindo dois ataques dois-em-um contra um alvo. *Duplo Corte* consiste em dois ataques separados, cada um atingindo automaticamente o oponente com **100%, Armadura** de dano Físico. Habilidades de Equipamento podem ser utilizadas neste ataque.

PRIMEIRO GOLPE [Nível 36]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Um Guerreiro treinado está pronto para o combate no momento em que ele for notado. *Primeiro Ataque* permite que o Guerreiro atue sempre na Rodada Pré-Emptiva, mesmo se os demais combatentes não puderem. Assim que a Rodada Pré-Emptiva terminar, geram-se Iniciativas normalmente.

ESMAGADOR DE OSSOS [Nível 43]

Tipo: Reação – **Alvo:** Único.

Embora lenta para provocar, os reflexos do Guerreiro o torna capaz de retaliar seus oponentes desatentos com uma força capaz de esmagar até os ossos do inimigo. Quando acionado, *Esmagador de Ossos* possui uma CdS de **(Nível \ 3) + Agilidade** de permitir que o Guerreiro realize um Ação de Ataque imediatamente contra o combatente que o atingiu. Role o ataque normalmente e se bem sucedido, o ataque inflige **150%, Armadura** de dano Físico. Habilidades de Equipamento podem ser utilizadas com este ataque.

Trigger: O Guerreiro sofrer dano físico.

CORTAR A TODOS [Nível 50]

Tipo: Ação Lenta **(16)** - **Alvo:** Grupo.

Reunindo seu chi, o Guerreiro se dissipa em um borrão em movimento, cercando seus oponentes com uma chuva de ataques por todos os lados e ângulos. *Cortar a Todos* permite que o Guerreiro inflija **100%, Armadura** de dano Físico em todo combatente ativo no grupo alvo, atingindo automaticamente. Habilidades de Equipamento podem ser utilizadas nestes ataques.

ATAQUE FINAL [Nível 57]

Tipo: Reação – **Alvo:** Especial.

Reunindo suas últimas reservas de energia, o Guerreiro pode ignorar até mesmo os mais severos ferimentos, desferindo um ataque final quando não se espera. Quando acionado, *Ataque Final* permite que o Guerreiro realize uma Ação. Aplicam-se os efeitos desta Ação imediatamente, mesmo se isso pudesse exigir um Tempo de Carga. Assim que ele for feito, o Guerreiro cai *Inconsciente*; a única maneira de evitar que isso aconteça é com o uso de *Ataque Final* em um efeito que cancele o estado de *Inconsciente*. Atente que durante os efeitos desta ação, o Guerreiro é considerado como já estando com 0 HP e já caído – uma Potion iria falhar em manter o Guerreiro vivo, mas uma Phoenix Down seria necessária para manter o Guerreiro com 1 HP.

Trigger: O HP do Guerreiro ser reduzido a 0 ou menos por um dano Físico ou Mágico – não pode ser acionado por Condições de Status.

"Isso não pode terminar..."

BALTHIER – FINAL FANTASY XII

TOQUE FINALIZADOR [Nível 64]

Tipo: Ação Lenta **(20)** - **Alvo:** Único.

Girando sua arma em um movimento rápido, o Guerreiro cria um vórtice feroz de chi que devora o alvo. *Toque Finalizador* possui uma CdS de **Destreza, Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo para 0 HP, independente dos valores de HP atual, Armadura ou Armadura Mágica; trata-se como se fosse um efeito do tipo Death. Se o alvo sobreviver, *Toque Finalizador* possui uma CdS adicional de **Destreza, Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Stone* **(∞)** e *Stop* **(4)** no alvo. Role separadamente os dados para cada Condição de Status.

MESTRE DAS ESPADAS

Apesar de muitas profissões manejarem espadas, ninguém se devota tanto ao seu estudo com elas quanto um Mestre das Espadas. Como os Arqueiros, eles derivam suas habilidades de focus únicos, trocando a versatilidade por poder. Um Mestre das Espadas atinge com tanta precisão e força que muitos chegam a se render apenas vendo um Mestre das Espadas erguendo sua lâmina de metal puro.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+15	+15	+10	+10	+5	+5

PERFIL DO JOB

Representantes: Cyan Garamonde (*FFVI*), Cloud Strife (*FFVII*), Squall Leonhart (*FFVIII*), Tidus (*FFX*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Katanas, Facas, Espadas Leves, Espadas, Bastardas.

Armadura: Manoplas, Elmos, Armaduras, Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

TÉCNICAS COM ESPADAS

Ser mestre de uma espada significa ser mestre nas habilidades físicas e mentais. Somente quando disciplina, força e velocidade estão em perfeita harmonia é que o verdadeiro poder de um Mestre das Espadas se revela.

ATAQUE DE ATRASO [Nível 1]

Tipo: Ação Lenta **(2)** - **Alvo:** Único.

Canalisando energia *chi* em sua espada, o Mestre das Espadas parte para um golpe desorientador, com intenção de tirar a noção de tempo do alvo por alguns momentos. *Ataque de Atraso* inflige **100%, Armadura** de dano Fisico em um combatente alvo, atingindo automaticamente. Além disto, ele reduzirá a Iniciativa do combatente na Rodada atual em **50%**. Se utilizado contra um oponente em processo de execução de uma Ação Lenta – ou qualquer outra com um Tempo de Carga – esta Habilidade cancela a Ação; o alvo é então considerado como estando em uma Ação de Defesa até que ele possa novamente escolher uma próxima Ação. Ataques de monstros com a habilidade especial *Contagem Regressiva* são imunes a *Ataque de Atraso*.

DESPACHAR [Nível 8]

Tipo: Ação Lenta **(4)** - **Alvo:** Único.

Embuindo sua lâmina com pequenas quantidades de *chi*, o Mestre das Espadas pode desferir um golpe rápido e devastador quando é necessário. *Despachar* inflige **125%, Armadura** de dano Físico, atingindo automaticamente.

CÍRCULO DA DESTRUIÇÃO [Nível 15]

Tipo: Ação Lenta **(6)** - **Alvo:** Grupo.

O Mestre das Espadas reúne energia conforme ele gira sua espada, formando um círculo perfeito no exato momento em que seu chi explode. O resultado é uma onda de energia surgindo de todas as direções,

detonando onde quer que entre em contato com um oponente. *Círculo da Destruição* inflige **75%, Armadura** de dano Físico em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente.

PROVOCAÇÃO [Nível 22]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

Através do uso de gestos e insultos, o Mestre das Espadas pode deixar o inimigo em fúria, os distraindo, tornado-os alvos mais vulneráveis. *Provocação* possui uma CdS igual a **(50 + Nível + ESP x 2), Evasão M.** de provocar o alvo; se bem sucedido, todos os seus ataques deverão ser destinados para o Mestre das Espadas ou – se for efeito para todo um grupo – o grupo do Mestre das Espadas até que ele ou o monstro esteja incapacitado. Se o Mestre das Espadas não puder ser o alvo válido, o alvo de *Provocação* pode escolher um alvo normalmente. Esta habilidade pode ser tratada como sendo de um Status do tipo Mystify.

"Palavras valorozas para um homem prestes a ser cortado pela minha lâmina como um porco gordo e suculento!"

SIEGFRIED – FINAL FANTASY VI

CORTE CRUZADO [Nível 29]

Tipo: Ação Lenta **(10)** - **Alvo:** Único.

O Mestre das Espadas corre contra seu inimigo, com sua arma repleta de chi ao alto; quando dentro da área para um ataque a distância, ele desfere dois cortes brutais capazes de partir um corpo ao meio. *Corte Cruzado* inflige **150%, Armadura** de dano Físico automaticamente. Além disso, existe uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Disable* **(4)**.

CORTE ESPIRAL [Nível 36]

Tipo: Ação Lenta **(12)** - **Alvo:** Único.

O Mestre das Espadas realiza rapidamente vários saltos mortais na direção do oponente. No último deles, o Mestre das Espadas desfere um poderoso ataque que ultrapassa a armadura do inimigo. *Corte Espiral* inflige **150%** do dano Físico, atingindo automaticamente.

FEIXE DE LÂMINA [Nível 43]

Tipo: Ação Lenta **(14)** - **Alvo:** Especial.

O Mestre das Espadas começa a reunir seu chi, carregando seu corpo até o máximo antes bater sua lâmina no solo para liberar a energia acumulada, criando uma onda de força cortante em forma de arco. *Feixe de Lâminas* inflige **150%, Armadura** de dano Físico, atingindo automaticamente. Além disso, **50%** do dano infligido depois de ser modificado pela Armadura são automaticamente causados a todos os demais alvos válidos no grupo do alvo original.

STRIKEBACK [Nível 50]

Tipo: Reação - **Alvo:** Próprio.

Um bom Mestre das Espadas aprende a explorar as aberturas deixadas por um ataque mal feito, acertando seus oponentes quando eles menos esperam. Quando acionado, *Strikeback* dá ao Mestre das Espadas uma CdS fixa de **30%** de evitar os efeitos do ataque de acionamento e lançar uma Ação de Ataque imediatamente contra o oponente que o atingiu. Role normalmente então para o ataque e, se bem sucedido, o ataque inflige **100%, Armadura** de dano Físico.

Trigger: Ações de Ataques corporal que causem dano Físico e tenha o Mestre das Espadas como alvo.

FLURRY [Nível 57]

Tipo: Ação Lenta **(18)** - **Alvo:** Grupo.

O Mestre das Espadas salta no meio dos inimigos, com sua lâmina brilhando conforme ele salta de inimigo para inimigo, atingindo onde a oportunidade lhe permite. *Flurry* permite ao Mestre das Espadas atacar quatro vezes, atingindo aleatoriamente um oponente do grupo alvo com **100%, Armadura** de dano Físico em cada um.

CLEAVE [Nível 64]

Tipo: Ação Lenta **(20)** - **Alvo:** Grupo.

A última técnica de um Mestre das Espadas é a mais conhecida de todas; o golpe perfeito, um ataque de tal pureza e foco que pode partir qualquer oponente sem dificuldade, transformando um simples balanço da espada em um arco de destruição. *Cleave* possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de instantaneamente reduzir todos oponentes no grupo alvo para 0 HP,

independente dos valores atuais de HP, Armadura ou Armadura Mágica; considere como sendo um efeito do tipo Death.

MONGE

Monges são mestres do combate desarmado, lutando com habilidades formadas com anos de exercícios duros e treino rigoroso. Diferentemente dos demais guerreiros, os Monges são tão mortais de mãos vazias quanto armadas, atacando seus oponentes com pés, punhos e qualquer outra parte do corpo que eles possam utilizar no ataque. Entretanto, estes talentos exigem que o Monge cumpra algumas regras, o não uso de armaduras pesadas, o que não lhe seria de nenhum benefício. Um Monge experiente, portanto, aprende a confiar apenas em sua própria fortitude e nunca em um pedaço de equipamento de proteção.

Outro detalhe é sobre o modo de vida eremita, com ênfase na vida simples e em regimento apenas de demanda, exercícios repetitivos, o que não agrada os muitos jovens e impacientes. Apenas um em cada dez alunos chega a atingir o nível de Karateka e se tornar um grande mestre, visto que a grande maioria desiste de continuar progredindo nestas artes e para apenas com sua faixa na cintura.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+15	+15	+7	+8	+10	+5

PERFIL DO JOB

Representantes: Amaranth Coral (*FFIX*), Monk Job (*FFIII*, *FFV*, *FFT*), Sabin Rene Figaro (*FFVI*), Tifa Lockheart (*FFVII*), Yang Fang Leiden (*FFIV*) e Zell Dincht (*FFVIII*).

Dado de Vida: d12.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Garras, Cajados, Chicotes, e Luvas.

Armadura: Bracelete, Chapéus, Vestes.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

ARTES MARCIAIS

Como um mestre do combate desarmado, o corpo do Monge é uma arma perigosa como qualquer espada ou magia. As artes marciais de um Monge são combinações de socos com as mãos, espetaculares ataques de energia, e disciplina espiritual para realizarem efeitos devastadores. As Habilidades do conjunto de Artes Marciais podem ser utilizadas em conjunto com qualquer arma que utilize d6 ou d8 como Dado de Dano.

LUTADOR [Nível 1]

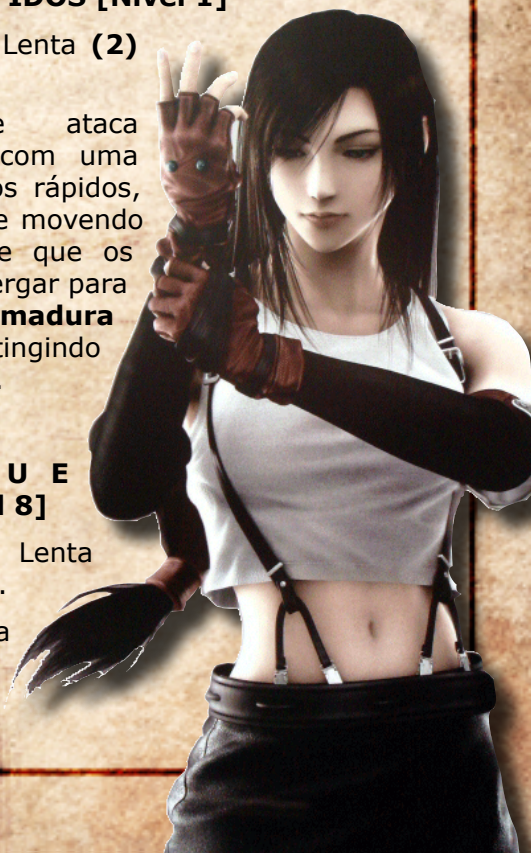
Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

No treino de qualquer outra profissão, a luta com as mãos limpas é sempre um último recurso. Aos monges, entretanto, são ensinados a confiar em seus punhos desde o primeiro dia, e através do tempo honrando sua proficiência ao ponto onde até mesmo um simples soco pode se tornar uma força muito poderosa para ser tida como ameaça. *Lutador* permite que o Monge atinja seu alvo duas vezes quando realizando uma Ação de Ataque contra um alvo utilizando de seu Chicote ou Cajado, ou um conjunto de Garras ou Luvas. Calcule o dano como se o Monge possuísse dois ataques separados, rolando os dados para cada um deles. Esta habilidade não trabalha em conjunto com a perícia Duas *Armas*.

SOCOS RÁPIDOS [Nível 1]

Tipo: Ação Lenta **(2)** - **Alvo:** Único.

O Monge ataca um único alvo com uma descarga de socos rápidos, com os punhos se movendo mais rapidamente que os olhos podem enxergar para infligir **150%, Armadura** de dano Físico, atingindo automaticamente.



ATAQUE METEORO [Nível 8]

Tipo: Ação Lenta **(4)** - **Alvo:** Único.

Com uma demonstração impressionante

de força, o Monge ergue um oponente acima de sua cabeça antes de violentamente arremessá-lo ao solo, infligindo **150%, Armadura** de dano Físico, atingindo automaticamente. Além disso, a força do impacto de *Ataque Meteoro* possui uma CdS de **Destreza, Evasão** de infligir a Condição de Status *Confuse* **(4)** no alvo.

CORTE DA TERRA [Nível 15]

Tipo: Ação Lenta **(6)** - **Alvo:** Grupo.

O Monge bate no solo com a palma de sua mão, enviando um violento tremor através da terra antes de explodir em uma chuva de rochas e poeira. *Corte da Terra* inflige **(10 x MAG) + 3d6, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Terra em todos os alvos, atingindo automaticamente.

CONTRA-ATAQUE [Nível 22]

Tipo: Reação – **Alvo:** Único.

Mantendo um olho sempre em seus oponentes, o Monge é capaz de contra-atacar no momento em que percebe um ataque contra si. Quando acionado, *Contra-Ataque* possui uma CdS igual a **(Nível / 2) + (AGI x 2)** para permitir que o Monge realize imediatamente uma Ação de Ataque contra o inimigo que o atingiu. Role os dados normalmente; se bem sucedido, o ataque inflige **100%, Armadura** de dano Físico. Atente que esta Habilidade será acionada somente uma vez por Ataques ou Habilidade, mesmo se isso consistir múltiplos ataques individuais.

Trigger: O Monge sofrer dano Físico corpo-a-corpo.

AURA CANNON [Nível 29]

Tipo: Ação Lenta **(10)** - **Alvo:** Único.

Reunindo seu *chi*, o Monge dispara um poderoso raio de energia azul e branca da palma de suas mãos, atingindo o alvo com **(19 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Luz, atingindo automaticamente.

DANÇA DO FOGO [Nível 36]

Tipo: Ação Lenta **(12)** - **Alvo:** Grupo.

O Monge libera seu chi em uma onda de calor e chamas, enviando linhas de fogo através de todo o campo de batalha para infligir **(17 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Fogo em todos os inimigos, atingindo automaticamente.

ESPIRAL DA ALMA [Nível 43]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Aliados.

O Monge começa a girar no mesmo lugar, ganhando velocidade conforme ele focaliza energia vital em ondas de partículas verdes que banham todos os seus aliados. *Espiral da Alma* restaura HP aos aliados do Monge em troca do seu próprio; o jogador do Monge deve declarar quanto HP ele deseja sacrificar quando esta habilidade é utilizada. A quantia restaurada depende da Vitalidade do Monge; reduza o HP do Monge na quantia escolhida, então consulte a tabela abaixo para ver quando HP o resto do grupo ganha. Por exemplo, um Monge com Vitalidade 22 sacrificando um total de 40 HP através de *Espiral da Alma* poderia restaurar 200 HP para todos os seus aliados.

Tabela 4 – 2: Efeitos de Soul Spiral

VIT do Monge	HP Restaurado para Aliados
01 – 04	(HP Sacrificado)
05 – 09	(HP Sacrificado x 2)
10 – 14	(HP Sacrificado x 3)
15 – 19	(HP Sacrificado x 4)
20 – 24	(HP Sacrificado x 5)
25 – 29	(HP Sacrificado x 6)
30	(HP Sacrificado x 7)

RAJADA CORTANTE [Nível 50]

Tipo: Ação Lenta **(16)** - **Alvo:** Grupo.

O Monge entra em um giro lento, carregando seu chi para liberá-lo em séries rápidas de rajadas de ar cortantes contra seus inimigos. *Rajada Cortante* inflige **(21 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Ar em todos os combatentes ativos, atingindo automaticamente.

DEMI SHOCK [Nível 57]

Tipo: Ação Lenta **(18)** - **Alvo:** Único.

Estendendo uma mão, o Monge libera esferas de chi para comprimir o ar ao redor do alvo, criando uma esfera de força gravitacional. *Demi Shock* possui uma CdS igual a **Mente, Evasão Mágica** de causar dano igual a **50%** do HP Máximo do Monge, não modificado por Armadura nem Armadura Mágica. Independente de quanto HP o alvo possui no momento, *Demi Shock* nunca pode infligir mais do que 999 de dano. Trate isto como um efeito do tipo Gravity.

PHANTON RUSH [Nível 64]

Tipo: Ação Lenta **(20)** - **Alvo:** Único.

Reunindo suas reservas de *chi* mais profundas, o Monge ataca o alvo em uma velocidade ofuscante, mudando de lugares tão rapidamente que um observador externo iria enxergar vários fantasmas do Monge indo atacar seu alvo. *Phanton Rush* inflige **300%, Armadura** de dano Físico, atingindo automaticamente; este ataque ignora o Limite de Dano, e, portanto pode exceder 999 de dano.

SAMURAI

Os Samurais são guerreiros limitados por sua tradição e que possuem uma inclinação mística. Embora habilmente guerreiros por treinamento, o verdadeiro segredo do sucesso de um Samurai reside na escolha de sua arma: a Katana. O metal de uma katana aprisiona um espírito natural, ou Kami, aprisionado à arma durante seu processo de criação; aprendendo a libertar estes espíritos aprisionados, um Samurai também ganha a habilidade de canalizar estes espíritos em seu ataque.

Aqueles Samurais que se distinguem dos demais através dos seus feitos em batalhas irão aprender com certeza a expandir este talento para aproveitarem do poder do kami da terra e dos elementos restantes em efeitos ainda mais devastadores. Poucos foram além dessa união, podendo caminhar sobre lagos com a ajuda dos espíritos das águas, ou podem viajar nas regiões mais frias com a ajuda de um kami do fogo para aquecê-lo. Tais maestrias, entretanto, são vistas como excessões e não como normalidades; um Samurai com tais habilidades é apenas um entre centenas.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+13	+12	+10	+10	+10	+5

PERFIL DO JOB

Representantes: Auron (*FFX*), Samurai Job (*FFV*, *FFT*, *FFX-2*, *FFXI*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Katana, Espadas, Facas.

Armaduras: Manoplas, Elmos, Armaduras.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

BUSHIDO

A palavra "Bushido" literalmente é traduzida como "o caminho de um bravo guerreiro". Ele engloba o código de conduta marcial do Samurai, que exige coragem, honra e autodisciplina tanto dentro quanto fora de batalha. Grande parte dos efeitos de Bushido refere-se a "exaurir a lâmina" – isto automaticamente inflige a Condição de Status *Curse* **(4)** no Samurai, mesmo se o Samurai fosse imune a este efeito. Realiza-se a rolagem depois de que os efeitos da habilidade tenham sido aplicados; através da Regra do 10, a CdS nunca será inferior a 10, independente do Nível do Samurai.

IAIDO [Nível 1]

Tipo: Ação Lenta **(Variável)** - **Alvo:** Variável.

Um Samurai pode chamar pelo espírito que reside em uma Katana para auxiliá-lo em dado momento da batalha. Entretanto esta Habilidade possui seu preço. Cada uso de *Iaido* possui uma CdS igual a **(30 + Valor de Draw Out) – Nível de Samurai** de exaurir a lâmina.

Cada Katana possui um efeito único de *Iaido* que somente pode ser acessado enquanto a Arma em questão permanecer equipada. A tabela abaixa mostra os efeitos de *Iaido* de cada Katana.

ESPÍRITO DA LÂMINA [Nível 1]

Tipo: Ação Lenta (Variável) - **Alvo:** Único.

Acalmando o poder do espírito da lâmina, um Samurai aprende como liberar a energia aprisionada em sua Katana para infligir Condições de Status negativas em seus inimigos. *Espírito das Lâminas* possui uma CdS igual a **Mente, Evasão Mágica** de infligir uma certa Condição de Status listada na Tabela 4 – 4. Cada vez que esta Habilidade é utilizada, existe uma CdS igual a **(20 + Valor de Draw Out) – Nível do Samurai** de exaurir a Lâmina.

Tabela 4 – 4: Efeito de Espírito da Lâmina.

Katana	Tipo	Valor	Efeito
Ashura	Lenta **(2)**	1	*Berserk* **(6)**
Oborotsuki	Lenta **(2)**	1	*Blind* **(6)**
Kotetsu	Lenta **(3)**	5	*Confusion* **(6)**
Moutsurugi	Lenta **(3)**	5	*Spirit Down* **(6)**
Namakura	Lenta **(5)**	10	*Sleep* **(6)**
Mukademeru	Lenta **(5)**	10	*Poison* **(∞)**
Kagemitsu	Lenta **(7)**	18	*Silence* **(6)**
Raikoumaru	Lenta **(7)**	18	Fraqueza Elemento (Eletricidade) **(6)**
Bizen's Pride	Lenta **(8)**	24	*Slow* **(6)**
Onikiri	Lenta **(8)**	24	*Disable* **(6)**
Murasame	Lenta **(9)**	35	*Sap* **(6)**
Ikuzatachi	Lenta **(9)**	35	*Armor Break* **(4)**
Kiyomori	Lenta **(10)**	44	Como *Dispel*
Jyurokusakura	Lenta **(10)**	44	*Condemned* **(4)**
Heaven's Cloud	Lenta **(11)**	50	*Curse* **(4)**
Kageshibari	Lenta **(11)**	50	*Stop* **(4)**
Shiranui	Lenta **(12)**	55	*Meltdown* **(2)**
Chaos Blade	Lenta **(12)**	55	*Charm* **(4)**
Masamune	Lenta **(14)**	60	*Slow* **(6)** e *Agility Break* **(6)**
Genji Blade	Lenta **(14)**	60	*Power Break* **(6)** e *Magic Break* **(6)**

Tabela 4 – 3: Efeitos de Iaido

Nome	Tipo	Draw Out	Alvo	Efeito
Ashura	Lento **(2)**	1	Grupo	Inflige **(2 x MAG) +2d6, Armadura Mágica** de dano Mágico.
Oborotsuki	Lento **(2)**	1	Único	Inflige **(4 x MAG) + 2d6, Armadura Mágica** de dano Mágico e CdS fixa de **30%** para causar a Condição de Status *Blind* **(4)**.
Kotetsu	Lento **(4)**	5	Grupo	Inflige **(4 x MAG) + 3d6, Armadura Mágica** de dano Mágico.
Moutsurugi	Lento **(4)**	5	Único	CdS igual à **Mente, Evasão Mágica** para infligir à condição *Magic Break* **(6).**
Namakura	Lento **(6)**	10	Único	Confere Condição de Status *Regen* **(6)**.
Mukademeru	Lento **(6)**	10	Único	Inflige **(8 x MAG) + 4d6, Armadura Mágica** de dano Mágico e possui CdS fixa de **30%** para causar a Condição de Status *Poison* **(∞).**
Kagemitsu	Lento **(8)**	18	Grupo	Inflige **(12 x MAG) + 4d6, Armadura Mágica** de dano Mágico ao MP.
Raikoumaru	Lento **(8)**	18	Grupo	Inflige **(12 x MAG) + 4d6, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Eletricidade.
Bizen's Pride	Lento **(10)**	24	Único	Confere a Condição de Status *Haste* **(6).**
Onikiri	Lento **(10)**	24	Único	Inflige **(15 x MAG) + 5d6, Armadura Mágica** de dano Mágico.
Murasame	Lento **(12)**	35	Aliados	Restaura **(15 x MAG) + 5d6** de HP ao Samurai e todos os aliados.
Ikuzatachi	Lento **(12)**	35	Grupo	Inflige **(16 x MAG) + 5d6, Armadura Mágica** de dano Mágico.
Kiyomori	Lento **(14)**	44	Aliados	Confere as Condições de Status *Shell* **(6)** e *Protect* **(6).**
Jyurokusakura	Lento **(14)**	44	Único	CdS fixa de **30%** dde reduzir para 0 HP (efeito tipo Death) e dano de **(19 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Não-Mágico.
Heaven's Cloud	Lento **(16)**	50	Grupo	Inflige **(24 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Mágico.
Kageshibari	Lento **(16)**	50	Único	Inflige **(27 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Mágico e CdS fixa de **30%** de causar Condição de Status *Stop* **(4)**.
Shiranui	Lento **(18)**	55	Único	Inflige **(30 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** como dano Mágico.
Chaos Blade	Lento **(18)**	55	Grupo	CdS fixa de **30%** de causar Condições de Status: *Blind* **(6)**, *Poison* **(∞)**, *Confusion* **(6)**, e *Slow* **(6)**. Role separadamente para cada Condição.
Masamune	Lento **(20)**	60	Grupo	Inflige **(35 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Mágico.
Genji Blade	Lento **(20)**	60	Aliados	Confere as Condições de Status *Haste* **(6)** e *Regen* **(6).**

MINEUCHI [Nível 8]

Tipo: Ação Lenta **(4)** - **Alvo:** Único.

Carregando sua Katana com *chi*, o Samurai desfere um corte, batendo com a parte sem corte da arma, deixando o alvo contundido. *Mineuchi* possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de forçar o alvo a desistir de seu próximo turno na Rodada. Se o alvo não possuir nenhum Ação na Rodada atual, *Mineuchi* não possui efeito. Entretanto, cada uso de *Mineuchi* possui uma CdS igual a **(28 – Nível do Samurai)** de que a Katana fique exausta com o ataque.

MEATBONE SLASH [Nível 15]

Tipo: Reação - **Alvo:** Único.

Um Samurai ferido é uma critura perigosa – perto da morte, a sua agressão e determinação dobram. Quando acionado, *Meatbone Slash* possui uma CdS fixa de **50%** de permitir que o Samurai realiza uma Ação de Ataque imediata contra o combatente que o feriu. Faça o teste normalmente para atingir; se bem sucedido, o ataque inflige **(HP Máximo do Samurai)** de dano Físico.

Trigger: O Samuria ser alvo de dano Físico quando estiver com **25%** ou menos de seu HP máximo.

GARRAS DO DRAGÃO [Nível 22]

Tipo: Lenta **(8)** - **Alvo:** Grupo.

O Samurai enfia sua lâmina na terra, liberando um furioso enxame de espíritos do fogo que cobrem seus oponentes. *Garras do Dragão* inflige **(14 x MAG) + 5d6, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, o ataque também tem uma CdS fixa de **30%** de reduzir a Iniciativa de cada alvo afetado em **50%**, rolando separadamente para cada um do grupo de inimigos. Assim como com *Iaido*, cada vez que *Garras do Dragão* é utilizada, existe uma chance igual a **(62 – Nível do Samurai)** de que a Katana fique exausta com o ataque.

DUAS MÃOS [Nível 29]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Manejando uma arma com as suas mãos, o Samurai pode adicionar um poder adicional aos seus ataques. *Duas Mãos* permite que qualquer Ação de Ataque realizada enquanto o Slot de Escudo estiver desocupado inflija **125%, Armadura** de dano Físico antes de qualquer Habilidade de Equipamento ser aplicado.

ESTRELA CADENTE [Nível 36]

Tipo: Ação Lenta **(12)** - Alvo: Único.

O Samurai corre para frente, invocando todo o poder de sua lâmina para desferir um ataque poderoso o suficiente para jogar o inimigo longe. *Estrela Cadente* inflige **(18 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Eletricidade, atingindo automaticamente. Além disso, há uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de que aplicar *Eject* no alvo. Assim como com *Iaido*, cada vez que *Estrela Cadente* é utilizada, existe uma chance igual a **(76 – Nível do Samurai)** de que a Katana fique exausta com o ataque.

SHIRAHADORI [Nível 43]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

A maestria com katana é tanto sobre defesa quanto sobre ofensiva. Com isto em mente, um Samurai experiente pode desviar golpes com a lâmina e com a superfície plana da lâmina, aumentando sua habilidade de desviar de ataques. *Shirahadori* confere ao Samurai um bônus de Evasão igual a **(Nível Atual do Samurai)** contra Ações de Ataque que o tenha como alvo único; ataques contra grupo e à Distância acertam normalmente.

LÂMINA DA BANIÇÃO [Nível 50]

Tipo: Ação Lenta **(16)** - **Alvo:** Único.

Um brilho sinistro envolve a lâmina do samurai conforme ela reúne poder, invocando espíritos das trevas ao redor da arma antes de liberar a horde negra com um violento e caótico poder. *Lâmina da Banição* inflige **(28 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Mágico, atingindo automaticamente. Além disto, possui uma CdS igual a **Destreza, Evasão** de infligir as Condições de Status *Armor Down* **(6)**, *Mental Down* **(6)**, *Power Down* **(6)** e *Magic Down* **(6)**; role separadamente para cada Status. Assim como com *Iaido*, cada vez que *Lâmina da Banição* é utilizada, existe uma chance igual a **(90 – Nível do Samurai)** de que a Katana fique exausta com o ataque.

TORNADO [Nível 57]

Tipo: Ação Lenta **(18)** - **Alvo:** Grupo.

O Samurai ergue sua lâmina ao céu, envolvendo a si mesmo com um vórtice de espíritos

do vento antes de enviá-los contra o inimigo com um balanço de sua arma. Assim que o furacão devora os inimigos do Samurai, ele finca sua espada na terra para liberar um enxame de *kami* do fogo na direção do tornado. Os dois grupos de espíritos se fundem, criando um vórtice flamejante que atinge os inimigos com **(14 x MAG) + 3d10** de dano Mágico por Fogo e **(14 x MAG) + 3d10** de dano Mágico por Ar em dois ataques separados, todos atingindo automaticamente e ignorando qualquer Armadura. Assim como com *Iaido*, cada vez que *Tornado* é utilizado, existe uma chance igual a **(97 – Nível do Samurai)** de que a Katana fique exausta com o ataque.

MEIKYO SHISUI [Nível 64]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Invocar o espírito de uma espada pode ser um processo lento e trabalhoso – muito poder de uma única vez, e a lâmina parte-se quase que instantaneamente. Entretanto, existem situações onde o samurai não tem tempo para esperar. *Meikyo Shisui* permite a um Samurai ignorar o Tempo de Carga de uma habilidade do Conjunto de Habilidados Bushido, transformando todas as Ações Lentas em Ações Rápidas. Entretanto, fazer isso automaticamente exaurirá a lâmina, infligindo Condição de Status *Curse* **(4)** no processo; este Status não pode ser cancelado antes que se expire sozinho.

CLASSE EXPERTS

Onde os Guerreiros derivam seus poderes das armas e tradições marciais, os Experts obtêm de suas habilidades e talentos especiais. Os Alquimistas, por exemplo, derivam seus poderes do estudo da alquimia, Ladrões do roubo de bolsos e movimentos furtivos, e Bardos de suas músicas e instrumentos. O resultado é um membro de grupo mais detalhado com ápices em determinadas situações e cujo forte reside no suporte. Apesar de serem capazes de se manterem em combate, os Experts são mais fortes quando em conjunto com um grupo bem balanceado.

BARDO

Existem aqueles que poderiam dizer que o Bardo é a verdadeira essência do heroísmo aventureiro. Certamente, guerreiros podem querer ser lembrados na história e canção, mas é o Bardo quem escreve as palavras e afina as notas, dando os toques especiais que eles precisam para entrar propriamente na história.

"Seu bardo intrometido!"

TELLAH – FINAL FANTASY IV

Embora se sintam mais a vontade em um bar lotado do que em um campo de batalha, os Bardos podem ser de muito valor para qualquer grupo aventureiro, que pode ser um grande amigo ou inimigo, mas sempre com um repertório que parece tocar a parte mais profunda das emoções de alguém. Suas canções imbuídas com magia oferecem uma versatilidade somente comparada pelos magos mais eficientes; com uma mera nota de uma flauta, um Bardo pode encorajar os espíritos de seus companheiros durante combate ou enviar notas de devastação sônica contra seus inimigos.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+7	+7	+11	+11	+12	+12

PERFIL DO JOB

Representantes: Edward Chris Van Muir (*FFIV*), Bard Job (*FFIII, FFV, FFT, FFXI*), Songstress Dress Sphere (*FFX-2*)

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Instrumentos, Facas e Arcos.

Armaduras: Bracelete, Chapéu, Robes e Vestes.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Artística.

Fórmula de Expert: Canto = (Perícia *Canto* / 2) + Nível + (Espírito x 2)

CANÇÃO DE BARDO

A arma de um Bardo é sua música; em suas mãos, um simples acorde se torna uma força grande e terrível.

ESCONDER-SE [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

Contar uma grande história em poema e canção implica que o Bardo esteja presente até o seu final, mesmo quando as coisas na batalha ficarem feias. Esconder-se permite que um Bardo desista de todas outras Ações na Rodada e retire-se para sua segurança, reaparecendo no início da próxima Fase de Status. Até lá, o Bardo não é considerado um alvo válido e, portanto não pode ser considerado um alvo.

ELEGIA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica **(2)** - **Alvo:** Grupo.

A mórbida melodia desta canção traz memórias de mortes sem sentido e vidas perdidas em vão, convidando o ouvinte a lidar com isso por alguns momentos preciosos. *Elegia* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de reduzir a Iniciativa dos alvos em **25%**. Role separadamente para cada combatente ativo no grupo alvo.

ETUDE LÓGICA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica **(2)** - **Alvo:** Aliados.

O bardo toca uma canção que exige muita atenção, prendendo a atenção do ouvinte à sua melodia e ritmo. *Etude Lógica* confere a Condição de Status *Spirit Up* **(4)**.

MAMBO [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica **(2)** - **Alvo:** Aliados.

Um ritmo de dança entusiasmante, esta canção inspira aqueles que a ouvem para dançar, deixando seus ouvintes balançando e rodando contra sua própria vontade. *Mambo* confere a condição *Agility Up* **(4)**.

WATER RONDO [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica **(2 TC)** - **Alvo:** Grupo.

Subindo como uma onda, notas em cascatas invocam reservatórios de água subterrâneos para explodirem embaixo dos inimigos. *Water Rondo* inflige **(1 x MAG) + 1d12, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Água em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente.

MELODIA ESOTÉRICA [Nível 10]

Tipo: Habilidade Mágica **(4)** - **Alvo:** Aliados.

Uma melodia harmoniosa começa, crescendo em ritmo magnificientemente, parando então de modo repentino, deixando um terrível silêncio que parece sugar a energia do próprio ar. *Melodia Esotérica* confere a Condição de Status *Mental Up* **(4)**.

CANÇÃO DE NINAR [Nível 10]

Tipo: Habilidade Mágica **(2)** - **Alvo:** Grupo.

Em tempos antigos, esta canção era utilizada para colocar crianças para dormir; hoje, sua pacífica melodia ainda vive, acalmando até os mais ameaçadores dos inimigos. *Canção de Ninar* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Sleep* **(4)**. Role separadamente para cada alvo presente no grupo alvo.

MINNE [Nível 10]

Tipo: Habilidade Mágica **(4)** - **Alvo:** Aliados.

Fragmentos desta antiga canção formaram as bases de muitas canções durante eras, mas nenhuma se compara ao poder mágico conjurado pelas notas lentas e primárias desta canção original. *Minne* confere a Condição de Status *Armor Up* **(4)**.

RÉQUIEM DO INIMIGO [Nível 10]

Tipo: Habilidade Mágica **(4)** - **Alvo:** Grupo.

Notas dissonantes são tocadas aparentemente sem ritmo ou razão, cada uma liberando então uma

onda de trevas para abalar o inimigo. *Réquiem do Inimigo* inflige **(4 x MAG) + 1d12, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Trevas nos inimigos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, *Réquiem do Inimigo* também possui uma CdS fixa de **30%** de infligir a Condição de Status *Curse* **(4)**; role separadamente para cada alvo ativo no campo de batalha.

GRITO DE GUERRA [Nível 19]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** - **Alvo:** Grupo.

As notas com raiva desta canção assemelham-se aos tambores de guerra e as marchas das legiões. *Grito de Guerra* confere a Condição de Status *Power Up* **(4)**.

RÉQUIEM DO CREPÚSCULO [Nível 19]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** - **Alvo:** Grupo.

O Bardo conjura uma melodia amarga e de escárnio, que parece ir direto para o coração daquele que a ouve. *Réquiem do Crepúsculo* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Poison* **(∞)**em todos os combatentes ativos no grupo alvo.

ETUDE [Nível 19]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** - **Alvo:** Aliados.

A mudança súbita de acordes desta canção e seus estranhos passos constroem uma espessa barreira de som que parece envolver seus ouvintes. *Etude* confere a Condição de Status *Magic Up* **(4).**

CANÇÃO DO SILÊNCIO [Nível 19]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** - **Alvo:** Grupo.

O Bardo realiza um movimento para começar uma canção, mas nenhuma melodia surge – somente um silêncio a incomodar e que gradualmente devora todo o som do campo de batalha. *Canção do Silêncio* inflige com **(7 x MAG) + 2d12, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS fixa de **30%** para infligir a Condição de Status *Silence* **(4)**; role separadamente para cada combatente.

DESERT ARIA [Nível 28]

Tipo: Habilidade Mágica **(8)** - **Alvo:** Grupo.

Repleta de sons que giram, esta canção relembra a força poderosa e opressiva de um furacão com potência máxima. *Desert Aria* inflige **(10 x MAG) +2d12** de dano Mágico em todos os combatentes inimigos ativos no campo de batalha, atingindo automaticamente. O dano ignora Armadura Mágica e todas demais Condições de Status defensivas, exceto *Shield*.

CÂNTICO DOS ELEMENTOS [Nível 28]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** - **Alvo:** Aliados.

Um conjunto de canções ricas com o poder dos elementos, com momentos tão imprevisíves quanto um raio, outros tão claros como a mais pura luz, e outros tão frios e desolados como o gelo. *Cântico dos Elementos* confere a Condição de Status *Elemento Resistência* **(4)** para um Elemento à escolha do Bardo. O Elemento deve ser declarado quando se utilizada esta Habilidade.

MINUETO DOS ELEMENTOS [Nível 28]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** - **Alvo:** Aliados.

Uma série de notas semelhantes a sinos ressoam através do ar, aumentando em intensidade a cada repetição até que as armas dos aliados começam a vibrar. Finalmente, um acorde repentino traz um fim à canção, liberando uma onda de poder Elemental sobre o grupo. *Minueto dos Elementos* permite ao Bardo adicionar a Habilidade de Equipamento *[Elemento] Ataque* **(4)** para um dos Elementos à escolha do Bardo para todas as armas equipadas atualmente. O Elemento deve ser declaro no momento que se utiliza esta habilidade.

ASSUSTAR [Nível 28]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** - **Alvo:** Grupo.

O Bardo toca uma serio de notas grosseiras e ameaçadoras, fazendo com que os inimigos fracos batam em retirada. *Assustar* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de aplicar *Eject* em todos os combatentes com **25%** ou menos de seu HP máximo restando. Role separadamente para cada combatente.

ELEGIA DO MASSACRE [Nível 37]

Tipo: Habilidade Mágica **(10)** - **Alvo:** Grupo.

O som desta canção caótica e dissonante é poderoso o suficiente para parar qualquer exército, conjurando imagens de assassinatos brutais e derrotas esmagadoras. *Elegia do Massacre* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de reduzir a Iniciativa dos alvos em **50%**. Role separadamente para cada combatente ativo no campo de batalha.

FLORESTA NOTURNA [Nível 37]

Tipo: Habilidade Mágica **(10)** - **Alvo:** Grupo.

Esta série de canções conjura imagens de bestas a feras surgindo do solo. *Floresta Noturna* inflige **(13 x MAG) + 3d12, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, essa canção também possui uma CdS fixa de **30%** de infligir a Condição de Status *Slow* **(4)**; role separadamente para cada combatente ativo no campo de batalha.

SWORD MADRIGAL [Nível 37]

Tipo: Habilidade Mágica **(10)** - **Alvo:** Aliados.

Reminiscência dos sons de um combate corporal, as notas agudas repentinamente estabelecem um ritmo para guiar as lâminas e ataques dos aliados do Bardo. *Sword Madrigal* confere a Condição de Status *Critical Up* **(4)** em todos os aliados ativos. Ele também aumenta a Precisão para **255** por um tempo de **(4)**.

RODADA DE PROTEÇÃO [Nível 37]

Tipo: Habilidade Mágica **(10)** - **Alvo:** Aliados.

Subindo e descendo em turnos, as notas desta canção crescem em poder com cada repetição até que o som engole tudo mais, deixando o grupo em um oásis de calmaria no meio da batalha. *Rodada de Proteção* confere as Condições de Status *Status Imunidade (Berserk)* **(4)**, *Status Imunidade (Blind)* **(4)**, *Status Imunidade (Poison)* **(4)**, *Status Imunidade (Sleep)* **(4)**, *Status Imunidade (Zombie)* **(4)**.

CANÇÃO SEM NOME [Nível 46]

Tipo: Habilidade Mágica **(12)** - **Alvo:** Aliados.

Com as origens desta melodia perdidas no tempo, gerações de Bardos aprenderam a improvisar as lacunas na música original. Por esta razão, dizem que duas performances desta canção nunca serão iguais. *Canção sem Nome* confere uma Condição de Status aleatória; role um d8 para cada membro ativo do grupo e consulte a tabela abaixo.

1 - *Shell* **(4)**

2 - *Protect* **(4)**

3 - *Regen* **(4)**

4 - *Reraise* **(∞)**

5 - *Aura* **(4)**

6 - *Float* **(4)**

7 - *Haste* **(4)**

8 - *Vanish* **(4)**

OPERETTA [Nível 46]

Tipo: Habilidade Mágica **(12)** - **Alvo:** Grupo.

Uma melodia assustadora surge em existência, lançando ondas de mana vindas dos inimigos conforme ela atinge seu clímax. *Operetta* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de reduzir o MP dos alvos em **50%** de seu valor atual, independentemente dos valores de Armadura ou Armadura Mágica. Role separadamente para cada combatente ativo no grupo alvo.

REQUIEM [Nível 46]

Tipo: Habilidade Mágica **(12)** - **Alvo:** Grupo.

Triste, porém pacífica, esta elegante canção é um apelo ao coração e fala sobre mortos sem descanso vagando por este mundo, privados de seu descanso eterno. Contra alvos do tipo Morto-Vivo, *Requiem* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de reduzir o HP dos alvos em **50%** do seu valor atual, independentemente dos valores de Armadura ou Armadura Mágica. Role separadamente para cada combatente ativo no grupo alvo.

CANÇÃO DO SERAFIM [Nível 46]

Tipo: Habilidade Mágica **(12)** - **Alvo:** Aliados.

Cobertos por uma onda de harmonias exuberantes, os aliados do Bardo se encontram re-energizados, curados das feridas de batalha e com vigor renovado. *Canção do Serafim* confere a Condição de Status *Regen* **(4)**.

HINO DA DEUSA [Nível 55]

Tipo: Habilidade Mágica **(14)** - **Alvo:** Aliados.

O ritmo estranho e cadência desta canção movem todos os elementos da magia, influenciando o poder do ambiente para envolver os aliados do Bardo. *Hino da Deusa* confere a Condição de Status *MP Quarter* **(4)**.

PEQUENA CANÇÃO [Nível 55]

Tipo: Habilidade Mágica **(14)** - **Alvo:** Grupo.

O ritmo estranho e cadência desta canção movem todos os elementos da magia, influenciando o poder do ambiente para envolver os aliados do Bardo. *Pequena Canção* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Mini* **(4)**. Role separadamente para cada combatente ativo no grupo desejado.

SERENATA DE AMOR [Nível 55]

Tipo: Habilidade Mágica **(14)** - **Alvo:** Grupo.

Mais parecido com um furacão do que com uma melodia, esta música parece soar alto sobre paixões enterradas e turbilhões de emoções. *Serenata de Amor* inflige **(19 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes, atingindo automaticamente. Além disso, *Serenata de Amor* possui uma CdS fixa igual a **30%** para infligir a Condição de Status *Confusion* **(4)**; role separadamente para cada combatente ativo no grupo alvo.

FANTASIA BRILHANTE [Nível 55]

Tipo: Habilidade Mágica **(14)** - **Alvo:** Aliados.

Com um hino repetitivo quase hipnótico, o Bardo invoca raios de luz vindos dos céus para envolverem seus aliados e o protegerem do perigo. *Fantasia Brilhante* confere a Condição de Status *Protect* **(4)** e *Shell* **(4)**.

BLUES DA TERRA [Nível 64]

Tipo: Habilidade Mágica **(16)** - **Alvo:** Grupo.

As notas profundas desta melodia tremem a terra bem no seu núcleo, conjurando pilares de rocha e poeira. *Blues da Terra* inflige **(22 x MAG) + 5d12, Armadura Mágica** de dano Mágico pelo Elemento Terra em todos os alvos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também há uma CdS fixa de **30%** de infligir a Condição de Status *Petrify* **(4)**; role separadamente para cada combatente ativo no grupo alvo.

RIMA DO HERÓI [Nível 64]

Tipo: Habilidade Mágica **(16)** - **Alvo:** Aliados.

Esta canção majestosa conjura imagens de antigos guerreiros e poderosos acordos celebrados através das décadas, elevando a todos que a ouvem a sentirem grande determinação. *Rima do Herói* confere as Condições de Status *Power Up* **(4)**, *Magic Up* **(4)**, *Armor Up* **(4),** Mental Up **(4),** *Agility Up* **(4)** e *Spirit Up* **(4)**.

ÚLTIMA CANÇÃO [Nível 64]

Tipo: Habilidade Mágica **(16)** - **Alvo:** Aliados.

Começando com poucas notas gentis, esta canção rapidamente se transforma em um furacão de acordes e notas, testando as habilidades do Bardo ao máximo. Última Canção confere a Condição de Status *Haste* **(4)**.

THRENODY [Nível 64]

Tipo: Habilidade Mágica **(16)** - **Alvo:** Grupo.

Trazidos pela melodia do Bardo, um uivante grupo de espíritos elementais desce sobre os inimigos, os cobrindo rapidamente antes de sumir. *Threnody* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Elemento Fraqueza* **(4)**, sendo o Elemento escolhido pelo Bardo; role separadamente para cada combatente ativo no grupo escolhido.

ALQUIMISTA

No mundo de um Alquimista, o frasco é mais poderoso que uma espada. Apesar de raramente desarmado, um Alquimista prefere deixar seus frascos e garrafas fazerem seu trabalho. Com um extenso conhecimento sobre ervas e alquimia, estes acadêmicos aventureiros podem criar uma impressionante variedade de poções e venenos que possuem efeitos variando desde simples cicatrizações até bolas de fogo tão grandes quanto uma casa. Apesar dos Alquimistas utilizarem ingredientes mágicos em suas preparações, seus métodos são exclusivamente científicos – as equações e proporções envolvidas em suas misturas obedecem a sérias leis e regras, e isso é questão de orgulho para um Alquimista.

IV - OS JOBS

Em um mundo onde a magia geralmente ocupa o palco central, é missão do Alquimista é provar a seus companheiros (e, talvez mais importante ainda, a seus inimigos) que moldar a realidade é uma habilidade poderosa, mas não se compara ainda a fazer a realidade trabalhar para você.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+8	+8	+12	+12	+12	+8

PERFIL DO JOB

Representantes: Rikku (*FFX*), Chemist Job (*FFV*, *FFT*, FFTA).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Facas, Cajados, Luvas, Arcos e Rifles.

Armadura: Bracelete, Chapéu, Vestes e Robes.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Técnicas.

Fórmula de Expert: Alquimia = (Perícia *Alquimia* / 2) + Nível + (MAG x 2).

AZOTH

A principal área especialização de um Alquimista é com poções e itens. Aqui, a experiência ganha com as muitas horas gastas com tentativas pode produzir efeitos e utilizações muito estranhas.

FARMACOLOGIA [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Os Alquimistas podem maximizar a potência da maioria dos itens, aumentando seus poderes benéficos além das intenções de seu criador. *Farmacologia* é automaticamente aplicado a qualquer Item de Recuperação utilizado pelo Alquimista, substituindo os efeitos apresentados no **Capítulo 6** por aquele listado na tabela abaixo. Efeitos apresentados com um "+" são adicionados juntamente com o efeito normal do item.

Tabela 4 – 4: Efeito de Espírito da Lâmina.

ITEM	EFEITO
Tonic	Restaura 50 HP.
Potion	Restaura 100 HP.
Hi-Potion	Restaura 250 HP.
Mega Potion	Restaura 200 HP.
Hyper Potion	Restaura 500 HP.
X-Potion	Restaura HP ao máximo.
Ultra Potion	Restaura 400 HP.
Tincture	Restaura 30 MP.
Ether	Restaura 60 MP.
Hi-Ether	Restaura 150 MP.
Hyper Ether	Restaura 300 MP.
X-Ether	Restaura 600 MP.
Elixir	---
Megalixir	---
Phoenix Down	+ Restaura HP para 25% do seu máximo.
Phoenix Pinion	---
Mega Phoenix	+ Restaura HP para 25% do seu máximo.
Antidote	+ Imunidade para Poison (4) e Venom* (4).
Eye Drops	+ Imunidade para Blind (4).
Echo Herbs	+ Imunidade para Silence (4).
Tranquilizer	+ Imunidade para Berserk (4).
Bandage	+ Imunidade para Disable (4) e Immobilize (4).
Alarm Clock	+ Imunidade para Sleep (4) e Unaware (4).
Cornucopia	+ Imunidade para Mini (4).
Maiden's Kiss	+ Imunidade para Toad (4).
Golden Needle	+ Imunidade para Stone (4) and Petrify (4).
Holy Water	+ Imunidade para Curse (4) and Zombie* (4).
Chronos Tear	+ Imunidade para Slow (4), Stop (4), e Sap (4).
Remedy	+ Imunidade para os Status Negativos (4) curados por Remedy.

TRATAMENTO [Nível 11]

Tipo: Habilidade Rápida - **Alvo:** Aliados.

O Alquimista direciona um fraco raio de energia vital sobre seus companheiros, criando uma nuvem de partículas azuis para aliviar suas dores e doenças. *Tratamento* reprime os efeitos de todas as Condições de Status negativas ativas afetando os Aliados até o fim da próxima Fase de Status. Isto não protege o grupo de Condições de Status infligidas depois do uso de *Tratamento*, nem estas Condições podem ser canceladas por outros meios enquanto seus efeitos estiverem oprimidos. Marcadores de tempo dos Status continuam caindo normalmente com a excessão de *Petrify* e *Condemned* – estas Condições não diminuem seus contadores durante a Fase de Status se oprimidas durante a Rodada.

DISTRIBUIR [Nível 22]

Tipo: Reação - **Alvo:** Aliados.

O Alquimista é um mestre em calcular dosagens, permitindo a ele balancear praticamente os efeitos máximos de qualquer curativo. Quando acionado, *Distribuir* permite ao Alquimista pegar o excesso de HP ou MP que ultrapasse os valores máximos do alvo e os divida igualmente entre o resto dos aliados, com o Alquimista incluso. Por exemplo, se o Alquimista utiliza um Hi-Potion em um aliado com 340 HP e seu valor máximo de HP seja 400, somente 60 dos 125 HP que Hi-Potion restaura são necessários para maximizar o HP deste alvo. Os 65 HP restantes são arredondados para 63 e então divididos igualmente entre os três outros membros da equipe, com cada um recebendo 21 HP. Se estes resultados novamente excederem o HP ou MP máximos de um novo membro, este excesso é perdido.

Com itens como Elixir, que restauram o HP do alvo ao seu valor máximo, o excesso é igual ao valor atual de HP que o personagem possui antes do item ser utilizado. Por exemplo, um Elixir utilizado em um aliado com HP atual igual a 240 e um HP Máximo de 604, dá ao Alquimista uma quantia de 240 HP para dividir entre seus companheiros.

Se o item que acionou *Distribuir* possui alvo do tipo Grupo, selecione *um* dos aliados afetados quando decidir quanto HP ou MP a ser distribuído.

Trigger: O Alquimista utilizar um Item de Recuperação em um membro Aliado cujos efeitos de cura restaurem HP ou MP além de seus valores máximos.

MISTURA [Nível 34]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Varia.

Combinando dois items de uso único, o Alquimista pode criar uma potente mistura várias vezes mais poderosa do que seus ingredientes. *Mistura* permite que o Alquimista combine dois Itens de Batalha de seu Slot de Inventário em um item combinado mais poderoso – regras completas para isso podem ser encontradas no **Apêndice I**.

W-ITEM [Nível 47]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Quando a situação aperta, o Alquimista se torna capaz de arremessar item rápido o suficiente para ver seus amigos fora de perigo. *W-Item* permite ao Alquimista realizar duas Ações de Item consecultivas com o custo de uma única Ação.

AUTO-POTION [Nível 61]

Tipo: Reação - **Alvo:** Próprio.

No extremo de seus poderes, a maestria do Químico com suas poções e curativos é ligado com reflexos instantâneos de sobrevivência; assim que um ferimento é causado, o Químico já deve ter em mão o item correto para ser administrado. Quando acionado, *Auto-Potion* permite ao Alquimista imediatamente utilize um Item de Recuperação do seu Slot de Inventário em si mesmo. Se um Status aciona esta habilidade, o item utilizado deve ser aquele que cancela este Status; se um dano o aciona, o item deve recuperar seu HP perdido. *Auto-Potion* será acionado somente uma vez por ataque, mesmo se o ataque infligir dano e uma Condição de Status; neste caso, o Alquimista deve decidir qual ele prefere curar.

Trigger: Alquimista sofrer dano Mágico ou Físico, ou ser afligido por uma Condição de Status negativa.

DANÇARINA

Nos dias atuais, o nome Dançarina frequentemente está associado à imagens de perfumadas mocinhas e atendentes de bares, mas a sua profissão possui uma longa e sagrada história. Em uma antiguidade distante, dançarinas de templos e sacerdotisas invocavam poderes divinos através dos movimentos de seus corpos, sol, ondas, vida, e morte em elaboradas e cuidadosas cerimônias coreografadas. E para dedicarem suas vidas inteiras a esta arte, elas começavam seu treino muito jovens ainda e atuando até que a idade começasse a prejudicar na flexibilidade; neste ponto, elas recuavam para trás das cortinas, guiando as carreiras de suas sucessoras.

Com o tempo as velhas religões caíram de moda, mas o poder contido nestas cerimônias sobreviveu; praticados por uma nova geração de dançarinas. Embora poucas pratiquem da maneira tradicional, as Dançarinas de hoje estão longe de suas raízes, utilizando suas habilidades para plantar discórdia ao invés de intervir por favores divinos.

Uma coisa, entretanto, não mudou: a profissão continua predominantemente feminina. As razões para isso são mais biológicas do que culturais: poucos homens podem controlar a agilidade e graça necessária para executar com sucesso as danças mais complexas; menos ainda possuem a cabeça aberta para aceitarem posteriores comentários ridículos sobre a escolha de sua carreira.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+10	+5	+14	+14	+9	+8

PERFIL DO JOB

Representantes: Penelo (*FFTA2*), Dancer Job (*FFV*, *FFT*), Songstress Dressphere (*FFX-2*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Facas, Garras, Luvas, Cajados, Bastões e Chicotes.

Armadura: Bracelete, Vestes, Robes e Chapéu.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Fórmula de Expert: Dança = (Perícia *Dança* / 2) + Nível + (AGI x 2).

DANÇA

Como uma Dançarina, cada movimento tem um propósito. A posição de um pé, o tempo do passo, o giro da cintura ou pescoço – todas estas coisas combinadas liberam um reservatório gigantesco de poderes místicos.

FLERTE [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida **- Alvo:** Único.

Uma Dançarina não está incapacitada de explorar seus dotes femininos para ganhar vantagens em combate. *Flerte* possui uma CdS igual a **Mente, Evasão Mágica** de prevenir que o alvo tenha a Dançarina como alvo de seus ataques e efeitos **(4)**. Efeitos com alvo do tipo Grupo e Todos funcionam normalmente, e não são afetados por *Flerte*. Considere esta habilidade como sendo do tipo Mystify.

PERFORMANCE [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida – **Alvo:** Como Efeito.

Tradicionalmente, a maioria das danças é estruturada, mas a Dançarina prefere fazer as coisas rápidas, improvisando passos e emoções seguindo pelo seu espírito. Quando a Dançarina escolhe por realizar uma *Performance*, seu jogador deve escolher qual Rank que ela deve dançar. No Nível 1, somente o Rank 1 está disponível, mas conforme a Dançarina sobe de Nível, Ranks adicionais são liberados.

Depois de selecionar o Rank apropriado, o jogador rola um d6. Na rolagem de 1 a 5, a Dançarina executa a dança dada por aquele número no Rank; aplique os efeitos conforme apresentados. Por exemplo, se a Dançaria executando uma Performance de Rank 1 e obteve 4 no dado, ele deverá executar *Witch Hunt*. Se a Dançarina for realizar uma *Performance* de Rank mais baixo do que o mais alto que ela pode realizar, a rolagem

de 1 ate 5 significa que ela pode escolher qualquer uma das cinco danças do Rank inferior escolhido.

Uma rolagem de 6 em qualquer Rank significa que a Dançarina falhou em invocar poder suficiente em sua dança. Ela então deverá realizar uma Ação de Ataque imediata contra um combatente ativo de sua escolha dentro do grupo alvo, atingindo automaticamente com **75%, Armadura** de dano Físico.

Devido ao fato de que a Dançarina precisa estar sentindo alguma coisa, ela estará incapacidata de dançar quando sofrer com *Curse* e *Immobilize*. Além disso, como cada dança possui alvos de tipos diferentes, a Dançarina não precisa inicialmente declarar seu alvo, apenas o declara quando a dança for escolhida.

DANÇAS DE RANK 1 [Nível 1]

1 - Sleepy Shuffle

Alvo: Único.

A Dançarina começa uma dança de modo bem energético, mas a cada movimento a velocidade diminui. Nenhuma palavra é necessária: a Dançarina faz o alvo adormecer com a sua dança. *Sleepy Shuffle* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Sleep* **(4)**.

2 - Ochu Dance

Alvo: Único.

Girando e girando rapidamente, a Dançarina roda e gira em uma dança louca e caótica em seus movimentos. A dança é tão confusa, que os espectadores irão se sentir mal com tantos giros. *Ochu Dance* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** para infligir a Condição de Status *Poison* **(∞)**.

3 - Temptation Tango

Alvo: Único.

Esta dança rodopiante imita a dança de acasalamento os Chocobos, repleta de movimentos que são tentadores, surpresos e enigmáticos ao mesmo tempo, combinados com luzes coloridas intensas. De tão desorientadora que esta dança é, aqueles que a contemplam perdem o chão ao seu redor. *Temptation Tango* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Confusion* **(4)**.

4 - Witch Hunt

Alvo: Único.

A Dançarina canaliza forças místicas em seus passos, liberando ondas mágicas na direção do alvo quando bate seus pés no chão. *Witch Hunt* inflige **50%** de dano Físico no combatente alvo, atingindo automaticamente. Qualquer dano causado por *Witch Hunt* é subtraído do MP e não do HP do alvo; e os cálculos e danos utilizam a Agilidade da Dançarina, independentemente da Arma atualmente equipada.

5 - Darkness Dance

Alvo: Único.

Apesar da maioria dos movimentos das danças serem dramáticos e ardentes, a essência verdadeira desta aqui está nos movimentos lentos. De tempo em tempo nesta dança agressiva e apaixonante, a Dançarina irá balançar suas pernas pelo chão, chutando uma nuvem de poeira no campo de visão do alvo. *Darkness Dance* possui uma Cds igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Blind* **(4)**.

DANÇAS DE RANK 2 [Nível 15]

1 - Slow Dance

Alvo: Único.

Começando rapidamente, os movimentos da Dançarina começam a desacelerar e desacelerar conforme a dança começa parecer devorar o tempo para si. *Slow Dance* possui uma Cds igual **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Slow* **(4)**.

2 - Jitterbug

Alvo: Único.

Dançando rapidamente e com passos furiosos, a Dançarina suga a vitalidade do alvo utilizando-a para aumentar sua própria. *Jitterbug* inflige **50%** de dano Físico no combatente alvo, atingindo automaticamente. A Dançarina reganha um número de HP igual ao dano infligido; cálculos de dano utilizam a Agilidade da Dançarina, independente da arma equipada.

3 - Misdirecting Masque

Alvo: Único.

A Dançarina, se balançando e esquivando, se move para o lado de seu oponente, e começa a dançar ao redor dele, ficando tão perto quanto for possível para prendê-lo no ritmo de sua dança. *Misdirecting Masque* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão** de permitir que a Dançarina compartilhe o espaço físico do alvo. Neste caso, qualquer ataque à Distância e Físicos Corporais quem tiverem a Dançarina como alvo, afetarão a vítima do *Misdirecting Masque*. Efeitos do tipo Grupo e Todos que normalmente afetariam a Dançarina ou o alvo afetam ambos; neste caso, tanto a Dançarina quanto seu alvo serão afetados uma vez normalmente.

4 – Disarming Dervish

Alvo: Único.

Balançando e girando, a Dançarina roda loucamente em um furacão de movimentos confusos e giros intensos. A dança imprevisível confunde o alvo, fazendo com que o inimigo deixe seus pontos fracos expostos. *Disarming Dervish* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de cancelar todas Condições de Status do tipo Barrier atualmente ativas no alvo, exceto *Shield*.

5 – Wicked Waltz

Alvo: Único.

Esta maligna dança envia a Dançarina em círculos ao redor do alvo, em conjuntos de três passos. Cada terceiro passo envia uma rajada de energia negra para o alvo, retirando parte da sua força vital. *Wicked Waltz* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão M.** de reduzir o HP atual do combatente em **33%** do seu valor máximo. Independentemente de quanto HP o alvo possua atualmente, esta habilidade nunca pode infligir mais do que 999 de dano. Considere como sendo um efeito do tipo Gravity.

DANÇAS DE RANK 3 [Nível 30]

1 - Borrowed Time

Alvo: Único.

Com movimentos aos trancos e repentinos movimentos velozes espaçados com outros sem movimento, a Dançarina é capaz de abalar a percepção do alvo e sua posição no tempo. *Borrowed Time* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Sap* **(6)**.

2 - Wiznaibus

Alvo: Grupo.

Furiosamente girando em círculos, a Dançarina se move em grande velocidade, tornando-se um ímã vivo. Quando ela cessa de repente, esta energia que foi atraída é liberada para todos os oponentes próximos. *Wiznaibus* inflige **100%, Armadura** de dano Físico em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente. O dano deste ataque é calculado com base no Atributo Agilidade da Dançarina, independente da arma que ela maneja no momento.

3 - Brake Dance

Alvo: Único.

Batendo seu pé no chão, a Dançarina faz um gêiser de rochas e poeira emergir embaixo do alvo. *Break Dance* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Petrify* **(4)**.

4 - Polka

Alvo: Grupo.

A Dançarina exibe sua agilidade, desiludindo o alvo da idéia de que o poder do músculo é melhor. *Polka* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Power Down* **(4)** em todos os combatentes ativos do grupo alvo. Se a rolagem obtida no teste for 20 ou outro valor inferior, o alvo é infligido com *Power Break* **(4)**.

5 – Heathen Frolick

Alvo: Grupo.

A Dançarina dança uma melodia agitada, a exuberância de seus movimentos parece cortar a concentração de seus oponentes como uma faca. *Heathen Frolick* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Magic Down* **(4)**. Se a rolagem obtida no teste for 20 ou outro valor inferior, o alvo é infligido com *Magic Break* **(4).**

DANÇAS DE RANK 4 [Nível 45]

1 - Forbidden Dance

Alvo: Grupo.

Esta dança nunca teve um nome nem uma forma – nem mesmo a Dançarina sabe o que acontece quando ela lança seus primeiros passos, movendo-se puramente por seus próprios instintos para banhar seus inimigos em calamidade. *Forbidden Dance* automaticamente inflige uma Condição de Status aleatória em todos os combatentes ativos no campo de batalha. Role 1d8 apara cada combatente afetado e consulte a tabela abaixo para determinar por qual Condição de Status eles serão infectados. Imunidades a Status aplicam-se normalmente, e uma Resistência significa que *Forbidden Dance* possui uma CdS fixa de **50%** de infligir a Condição em questão.

1 - *Poison* **(∞)**

2 - *Blind* **(6)**

3 - *Silence* **(6)**

4 - *Slow* **(6)**

5 - *Stop* **(4)**

6 - *Toad* **(∞)**

7 - *Confuse* **(6)**

8 - *Sleep* **(6)**

2 – Dueto Mortal

Alvo: Único.

A Dançarina gira ao redor do alvo com sua arma empunhada. Quando um círculo completo se forma, a arma da Dançarina assume um brilho vermelho; enquanto ela realiza sua segunda volta, a força vital de seu alvo entra em desespero, não desejando ser extraída. Com um movimento final, a Dançarina completa seus passos, ganhando para si a energia vital de seu inimigo. *Dueto Mortal* inflige **100%, Armadura** de dano Físico no alvo, atingindo automaticamente. Além disso, ele inflige mais **50%** de dano Físico no alvo, atingindo automaticamente; e este dano é subtraído de seu MP e não de seu HP. A Dançarina recupera um valor em HP e MP igual ao dano infligido desta maneira; todos os cálculos de danos são feitos utilizando a Agilidade da Dançarina, independentemente da arma equipada.

3 – Minueto da Minuatura

Alvo: Único.

A Dançarina se estica; todo seu corpo parece se alongar a cada passo, crescendo mais e mais até que todos que a observam parecem sentir o mundo diminuir ao redor deles. *Minueto da Minuatura* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Mini* **(∞)**.

4 - Dança dos Mortos

Alvo: Único

Com alguns poucos passos, a Dançarina se torna uma condutora das energias negras e profanas, retirando a vida de tudo azarado o suficiente para entrar na sua frente. *Dança dos Mortos* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo para 0 HP, independentemente dos seus valores de HP, Armadura ou Armadura Mágica. Considere esta habilidade como tendo efeito do tipo Death.

5 – Florescer Debilitante

Alvo: Único.

Partículas brilhantes de energia mística salpicam o ar conforme a Dançarina gira, criando dúzias de nuances e sombras. Um movimento final deixa as luzes focalizadas em um único alvo, brilhando antes de desaparecer. *Florescer Debilitante* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Elemento Fraqueza* **(4)** no alvo para um Elemento à escolha da Dançarina.

DANÇAS DE RANK 5 [Nível 60]

1 – Dança da Espada

Alvo: Único

A Dançarina saca sua arma, balançando-a com grande beleza e traçando cada movimento dela até que ela se torna um arauto da destruição. *Dança da Espada* inflige **200%, Armadura** de dano Físico no combatente alvo, atingindo automaticamente. O dano deste ataque é calculado utilizando o atributo Agilidade da Dançarina, independente da arma sendo utilizada.

2 - Movimento Violento

Alvo: Grupo

Considerado por muito como a dança suprema, *Movimento Violento* envolve uma complexa série de passos que, se executados perfeitamente, pode congelar um exército inteiro. Quando esta dança intensa é realizada, a Dançarina possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de paralizar todos os combatente ativos do grupo alvo, os forçando a inutilizar seu próximo turno. Considere este efeito como sendo do tipo Seal. Role os dados separadamente para cada combatente ativo.

3 – Dança Suja

Alvo: Único

Guiando os movimentos do inimigo com os seus próprios, uma Dançarina treinada pode abrir buracos na defesa alheia conforme ela desejar, criando pontos fracos onde não existia nenhum antes. *Dança Suja* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Meltdown* **(2)**, Imunidade a Status é ignorado quando aplicando os efeitos desta Habilidade.

4 – Flamenco Fatal

Alvo: Único

A Dançarina se aproxima de seu alvo com passos rápidos e agressivos, criando uma rosa vermelha em suas vestes. Veneno escorre dos espinhos da flor conforme a Dançarina gira, atingindo sua vítima com um movimento suave antes da rosa desaparecer. *Flamenco Fatal* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Venom* **(4)**.

5 - Felicity

Alvo: Especial

A Dançarina repentimanete acelera, com seu corpo girando e se contorcendo em uma série de movimentos que não podem ser completamente vistos. *Felicity* permite a uma Dançarina imediatamente realizar duas Danças sem nenhum custo adicional. Escolha dois Ranks de Dança – ou o mesmo Rank duas vezes – e role um d6 para cada uma para determinar quais Danças serão realizadas de cada Rank. Se *Felicity* for rolado novamente durante este processo, ignore o resultado e role novamente.

ENGENHEIRO

Escavadeiras, robôs, aeronaves – a magia mecânica dos Engenheiros engloba um grande número de milagres com raios, óleo e um pouco de criatividade. Embora seus talentos se extendam a todas as máquinas grandes e pequenas, os Engenheiros canalizam a maior parte de sua energia com invenções nas quais parecem que eles gastam quase todo momento refinando, construindo, e melhorando. Imprevisíveis, estes aparelhos frequentemente emitem muita fumaça mortal, mas cada falha parece redobrar a determinação do Engenheiro – e o sucesso supera todo e qualquer embaraçoso mau funcionamento que ocorreu no caminho.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+13	+10	+13	+8	+10	+6

PERFIL DO JOB

Representantes: Cid Pollendina (*FFIV*), Edgar Ron Figaro (*FFVI*), Cid Highwind (*FFVII*), Rikku (*FFX*), Mustadio Bunanza (*FFT*), Gadgeteer (*FFTA*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Garras, Bestas, Luvas, Espadas Leves, Espadas, Armas de Haste, Rifles.

Armaduras: Braceletes, Escudos, Vestes e Chapéu.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Técnica.

Fórmula de Expert: Invenção = (Perícia *Inventar* / 2) + Nível + (Agilidade x 2)

FERRAMENTAS

Engenheiros acreditam firmemente no poder de um bom conjunto de ferramentas – com o implemento correto, tudo pode acontecer. Diferentemente dos demais Jobs Experts, as

rolagens do Engenheiro em seu Expert *Invenção* pode falhar – qualquer rolagem entre 95 e 100 é considerada uma falha automática, independente da Perícia do personagem ou outros modificadores.

INVENÇÃO [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

O Engenheiro é capaz de criar um número impressionante de Invenções como apresentado no **Apêndice I**. Como descrito no **Capítulo 2**, eles começam o jogo com um único aparelho construído durante o processo de criação do personagem, e podem acrescentar peças conforme o jogo progride.

Inicialmente, os Engenheiros estão limitados a um único aparelho de Invenção de Nível 1, mas rapidamente aprendem a construir Invenções maiores e melhores conforme ganham experiência. Aos poucos, eles ganham a habilidade de construir outra Invenção de nível superior. A progressão exata para isso é apresentada abaixo.

Tabela 4 – 9: Nível de Progressão das Invenções.

NÍVEL INVENÇÃO	NÍVEL ACESSÍVEL
1	1
2	8
3	15
4	22
5	29
6	36
7	43
8	50
9	57
10	64

Independentemente de quantas Invenções o Engenheiro possa ter acesso, ele está restrito a possuir uma Invenção de cada Nível por vez. No Nível 15, por exemplo, o Engenheiro poderia ter uma Invenção de Nível 1, outra de Nível 2 e uma última Invenção de Nível 3. Se ele quisesse construir outro aparelho de Nível 2, ele teria de descartar ou desmontar aquela já existente. Utilizar uma Invenção em batalha é considerado Ação Rápida por padrão, embora algumas *Peças de Atraso* possam transformar em Ação Lenta.

ESPIADA [Nível 11]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

Com um olho aguçado para ver detalhes, um Engenheiro pode examinar praticamente qualquer coisa procurando por pontos fortes e fracos. Com um sucesso no teste de **Expert, Evasão Mágica**, o Engenheiro pode estimar o Nível, HP e MP atual e máximo, assim como qualquer possível Fraqueza Elemental que o alvo possua.

RECUPERAÇÃO [Nível 22]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Engenheiros espertos podem recuperar partes que ainda funcionam de praticamente qualquer fonte. *Recuperação* dá ao Engenheiro um CdS igual a **(Perícia Inventar) – 40** para recuperar uma única Peça depois de qualquer batalha onde pelo menos um oponente do tipo Construto tenha sido derrotado. A natureza exata da Peça é decidida pelo Mestre, mas geralmente deve ter sua Disponibilidade perto de **100 – Nível do Engenheiro**. Utilizar *Recuperação* não afeta qualquer item ou tesouro que o oponente fosse naturalmente derrubar com sua derrota.

DESMONTADOR [Nível 34]

Tipo: Ação Lenta **(10)** - **Alvo:** Único.

Alterando os componentes vitais de um oponente mecânico, um Engenheiro habilidoso consegue induzir um mau funcionamento por um momento ou até mesmo destruí-lo. *Desmontador* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão** de reduzir o alvo Construto para 0 HP, independente dos seus valores de HP, Armadura ou Armadura Mágica; tratando esta habilidade como se fosse um efeito do tipo Death. Esta Habilidade também pode ser utilizada para desarmar armadilhas mecânicas e medidas de segurança.

MANUTENÇÃO [Nível 47]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Aliados.

Engenheiros veteranos constantemente verificam os equipamentos de seus companheiros, se assegurando de que elas estejam sempre em boas condições. *Manutenção* dá ao Engenheiro e todos seus aliados ativos no grupo Imunidade às Condições de Status do tipo *Weaken* **(4)**.

INVENÇÃO DUPLA [Nível 61]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Varia.

Um mestre Engenheiro sempre possui a ferramenta certa em mãos, trocando as suas Invenções com um piscar de olhos. *Invenção Dupla* permite ao Engenheiro realizar duas Ações de Habilidade com Invenções de Nível 5 ou inferior com o custo de uma única Ação.

APOSTADOR

Para um Apostador, tudo na vida é um jogo – e a única maneira de vencer é apostando. Mestres das chances, os Apostadores priorizam a diversão acima de tudo, correndo riscos e apostas em rolagens de dados, jogos de poker com grandes quantias, e masmorras cheias de monstros sem nem pensar no risco que correrão. Um grupo procurando por estabilidade não concordará com os modos de um Apostador; eles são arquétipos de canhão frouxo, prontos para mergulhar no perigo assim que ele for percebido ou apostar todo um reino em uma jogada de dados.

"Apostar contra todo o Império, com nada a perder exceto minha vida... Nunca me senti tão excitado assim em anos!"

SETZER GABBIANI – FINAL FANTASY VI

Mas Apostadores experientes também sabem uma coisa ou outra sobre lidar com as probabilidades; com um Apostador no grupo, as leis de probabilidade se tornam surpreendentemente maleáveis para ele.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+8	+8	+10	+12	+12	+10

PERFIL DO JOB

Representantes: Setzer Gabbiani (*FFVI*), Cait Sith (*FFVII*), Selphie Tilmitt (*FFVIII*), Wakka (*FFX*), Lady Luck Dressphere (*FFX-2*), Corsair Job (*FFXI*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Facas, Luvas, Bestas, Espadas Leves e Boomerangs.

Armadura: Bracelete, Chapéu, Vestes e Escudos.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Ladinas.

Fórmula de Expert: Jogos = (Valor de *Jogos* / 2) + Nível + (Magia x 2).

FORTUNA

As técnicas de um Apostador são tão imprevisíveis quanto ele mesmo, tão certas de derrubar uma legião de inimigos conforme o seu grupo morre no processo. Mas em cada momento em que estes poderes são necessários em um momento crucial, a sorte do Apostador age, tirando todo o grupo do fogo quando eles mais precisam. O que a Dama da Sorte vai lhe oferecer? Role os dados, gire as roletas, e descubra!

! – Sorte de um Apostador

A sorte e a fortuna sempre sorriem para o Apostador! Toda rolagem entre 1 e 20 em verificações que envolvam *Expert* é considerada como Acerto Crítico.

DOUBLE UP [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Aposte grande para ganhar grande! *Double Up* é utilizado em conjunto com uma Habilidade de *Slot*, e possui um custo adicional de Gil igual a **50%** do custo da *Roleta*. Anunciando que o Apostador irá utilizar esta Habilidade e pagando o Gil, o Apostador pode rolar um d10 adicional para a *Roleta* e escolher o resultado mais alto dos dois. Para *Roletas* que requerem mais do que uma rolagem de d10, o jogador deve especificar qual das rolagens ele quer aplicar sua segunda chance. O dado de *Double Up* é sempre rolado primeiro – se o segundo dado surgir com o mesmo resultado da outra rolagem, o resultado da *Roleta* será um *Estouro* e o Apostador perde **10%** de seu HP atual, independente da *Roleta* utilizada.

? – Double Up em Ação

Caprice, a Apostadora decide utilizar *Double Up* nas *Roletas Mágicas*. Isto lhe dá um custo adicional de 250 Gil – metade do custo básico de 500 – mas lhe permitirá rolar outro d10 e uma de suas três rolagens. Ela opta por utilizar o dado extra na roleta da direita e o rola, obtendo um 7. Caprice então realiza a rolagem para *Roletas Mágicas*, conseguindo um 4 para a roleta da esquerda, um 7 para a central, e um 2 na roleta da direita. Como ela pode escolher a rolagem mais alta, ela utiliza o 7 de *Double Up* ao invés do 2. Entretanto, se ela tivesse utilizado *Double Up* para a roleta central, ela terminaria obtendo um *Estouro*, pois ambos seriam 7.

DADO [Nível 15]

Tipo: Habilidade Lenta **(6)** - **Alvo:** Único.

Aplicando parte de seu *chi*, o Apostador pode aumentar o seu dado de confiança várias vezes maior do que seu tamanho original, os enviando para rolar sobre seus inimigos. *Dado* permite ao Apostador imediatamente rolar **2d6**. Se a rolagem obtiver dois valores iguais, *Dado* não possuirá nenhum efeito; se os dados apresentarem ambos o valor 1, o Apostador imediatamente perde **50%** de HP atual. Todos os demais resultados causam **(Soma das Rolagens) x Nível do Apostador** de dano Físico em um combatente alvo, atingindo automaticamente; este dano não é reduzido por nenhuma Condição de Status, exceto *Shield*.

SETE DA SORTE [Nível 29]

Tipo: Reação - **Alvo:** Único.

Não importa para onde você possa viajar, o sete continua sendo o mais sortudo dos números. Quando acionado, *Sete da Sorte* permite ao Apostador realizar imediatamente um contra-ataque contra o combatente que o feriu. Este ataque possui uma CdS igual a **Expert, Evasão** de acontecer. Quanto dano é infligido depende do resultado de uma nova rolagem:

Resultado	Dano Infligido
Falha Crítica	0
Falha	7
Sucesso	77
Sucesso Crítico	777

Os danos causados por *Sete da Sorte* não podem ser reduzidos.

Trigger: Qualquer ataque que reduza o HP do Apostador para um número final igual a 7, como 237.

REFAZER [Nível 36]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Algumas vezes, você precisa aumentar as suas chances além do esperado. *Refazer* permite ao Apostador pagar um número em Gil igual ao custo completo da Habilidade de *Roleta* e rolar outro d10, da mesma maneira que *Double Up*. O jogador do Apostador deve escolher qual d10 será afetado e, diferentemente de *Double Up*, *Refazer* pode ser utilizado depois que o dado já foi rolado. O *Estouro* ocorrido com *Refazer* carrega as mesmas penalidades de *Double Up*, imediatamente finalizando as Roletas e custando ao Apostador **10%** de seu HP atual.

SUBORNO [Nível 36]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único

O Apostador não é o único que sabe o verdadeiro valor do Gil. *Suborno* permite ao Apostador realizar uma oferta de dinheiro ao alvo, na esperança de que ele seja inescrupuloso e egoísta o sufuciente para pegar o dinheiro e correr. O jogador começa decidindo quanto dinheiro ele quer ofertar. Se *Suborno* funciona ou não depende de quanto dinheiro o personagem oferece – quanto maior a quantia oferecida comparada com o valor em Gil do alvo, maior será a CdS. Entretanto, o jogador não saberá a CdS básica quando realizando a rolagem – a única coisa que ele possui para se basear é sua própria intuição.

Tabela 4 – 5: CdS Base de Suborno.

SUBORNO OFERECIDO	CdS BASE
10% ou mais do valor de Gil do alvo	10
25% ou mais do valor de Gil do alvo	20
50% ou mais do valor de Gil do alvo	40
100% ou mais do valor de Gil do alvo	60
200% ou mais do valor de Gil do alvo	100

Suborno com valores abaixo de 10% do valor em Gil do alvo automaticamente falham. Modificadores adicionais podem ser impostos à CdS básica, dependendo das circunstâncias; alguns exemplos podem ser:

Tabela 4 – 6: Modificadores de Suborno.

CONDIÇÃO	MODIFICADOR
Alvo com 25% ou menos de seu HP máximo	+20
Alvo em desvantagem numérica de dois para um	+20
Alvo tem inteligência alta	-10
Alvo tem inteligência Anciã	-20
Já houve tentativa anterior de Suborno	+10

Assim que o Mestre determina a CdS final, o jogador realiza a rolagem. Uma falha significa que o alvo embolsa o dinheiro, mas não realiza nada; o dinheiro é perdido, mas o Apostador pode tentar novamente. Se a rolagem for bem sucedida, o alvo sofre imediatamente *Eject*, saindo de batalha, mas deixando para trás seu item Muito Raro. Criaturas Notórias, Chefes e Chefes Finais são imunes aos efeitos de *Suborno*.

DADO FANTASMA [Nível 46]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Aliados.

Com a rapidez de um profissional, o Apostador lança um punhado de dados translúcidos no ar, cortando sua respiração até que os pares começam a rolar na frente de cada aliado. Quando todos os dados param de rolar, seus pontos brilham fortemente; um segundo depois, eles simplesmente desaparecem. *Dado Fantasma* confere ao Apostador a habilidade de conferir efeitos benéficos em si mesmo e seus aliados. Role 2d6 para cada combatente ativo no grupo do Apostador, então consulte a tabela abaixo para verificar quais benefícios serão cofneridos.

VALOR	EFEITO
2	Personagem ganha Condição de Status *Shell* **(4)**
3	Personagem ganha Condição de Status *Protect* **(4)**
4	Personagem ganha Condição de Status *Ruse* **(4)**
5	Personagem ganha +40 Evasão Mágica **(4)**
6	Personagem ganha +30 Precisão **(4)**
7	Personagem ganha +30 Precisão Mágica **(4)**
8	Personagem ganha Condição de Status *Haste* **(4)**
9	Personagem ganha Condição de Status *Reflect* **(4)**
10	Arma equipada ganha a Habilidade *Perfurante* **(4)**
11	Gil final compartilhado pela batalha aumenta +25% **(4)**
12	XP final compartilhado pela batalha aumenta +25% **(4)**

Somente um efeito de *Dado Fantasma* pode estar ativo em cada aliado por vez. Se a Habilidade for utilizada uma segunda vez, o novo efeito substitui o anterior imediatamente. Isso se aplica mesmo se o segundo *Dado Fantasma* vier de outro Apostador. Efeitos conferidos por esta habilidade não podem ser cancelados por *Dispel* ou efeitos similares – eles serão removidos somente quando seus marcadores forem zerados ou se a batalha finalizar.

ARREMESSO DE DINHEIRO [Nível 64]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Grupo

Alguns podem acusar os Apostadores de jogar seu Gil fora, mas nunca fale sem saber de toda a verdade. Imbuídos com chi, os Apostadores podem transformar algumas moedas em projéteis mortais, perfurando até a mais resistente defesa. *Arremesso de Dinheiro* permite ao Apostador gastar Gil para infligir **(Gil gasto / 10)** de dano Físico em todos os combatentes presentes, atingindo automaticamente. Quanto Gil será gasto é decisão do Apostador, mas deve ser pelo menos 10 ou mais para que *Arremesso de Dinheiro* seja utilizado. O dano infligo assim não pode ser reduzido e nunca pode exceder 999.

ROLETAS

Para um Apostador, uma máquina de roletas é a essência da vida resumida em um aparelho. Algumas vezes você ganha muito, outras você perde tudo - tudo sempre está em fluxo contínuo. As Habilidades de Roleta pagam um tributo por sua filosofia; todas foram moldadas depois de acordos com famosos Apostadores, e cada uma possui seus próprios efeitos e truques particulares.

Todas as Habilidades de Roleta custam certa quantia de Gil para serem utilizadas. As quantias exatas variam de Habilidade para Habilidade, e será indicado na descrição da Habilidade. Além disso, os seus efeitos são completamente aleatórios, determinados pela rolagem de dados antes que o pagamento inicial tenha sido feito. Dependendo de quão bem são as rolagens do Apostador, o resultado final será benéfico ou prejudicial – afinal de contas, nada é completamente seguro quando se lida com fortunas.

! – Alinhando as Roletas

Muitas das Roletas exigem que os jogadores rolem um d10 e então realizem dois testes de Perícia. Isso é necessário para simular uma tentativa para alinhar três símbolos iguais na máquina de roletas – a primeira rolagem determina qual conjunto de imagens será usada para tentar igualar, e as duas outras testam se o jogador foi bem sucedido em conseguir as outras duas imagens iguais para alinhar com a primeira.

ROLETA DOS ELEMENTOS [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Grupo.

Uma Apostadora uma vez acreditou que sua fortuna fluía de acordo com os elementos. As forças do Gelo, Ar ou Água seriam "legais" de serem utilizadas independentemente das habilidades do Apostador; e então ela tentou fazer com que os elementos trabalhassem a seu favor. Apesar dela nunca ter obtido sucesso em encontrar um método que a satisfazesse, suas crenças foram capturadas dentro das roletas.

Roleta dos Elementos permite ao Apostador realizar ataques Elementais contra um ou vários oponentes; cada uso desta Habilidade custa 10 Gil. Depois que o pagamento é feito, o Apostador rola 1d10, e então consulta a tabela abaixo para ver qual face da roleta ele obteve.

ROLAGEM	RESULTADO	ELEMENTO
1	Preto	Trevas
2 – 3	Vermelho	Fogo
4 – 5	Azul	Água
6 – 7	Dourado	Eletricidade
8 – 9	Prata	Gelo
10	Branco	Luz

O Apostador realiza então dois testes de sua Perícia *Jogos*, cada uma com um Modificador de -10. Se ambos os testes forem bem sucedidos, todos os combatentes do grupo alvo sofrem **100%, Armadura** de dano Elemental, onde o Elemento é o resultado da rolagem anterior. Se um dos testes falharem, o Apostador realiza uma Ação de Ataque imediatamente contra um único combatente aleatório com **100%, Armadura** de dano Elemental. Se ambos falharem, o Apostador realiza uma Ação de Ataque normal contra um alvo aleatório do grupo alvo. Se múltiplas armas estiverem equipadas, decida qual utilizar no ataque – qualquer Habilidade [*Elemento] Ataque* que a arma possua é automaticamente sobrepujada pelos efeitos da Roleta dos Elementos.

ROLETA MOOGLE [Nível 8]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Como Efeito.

Este conjunto é em comemoração a uma excêntrica figura popularmente conhecida como "O Apostador Moogle". Tamanho era seu apego por Moogles que quando ele finalmente ficou rico, o Apostador abriu um cassino completamente controlado por estas diminutas criaturas, onde ele vagava entre seus funcionários em um traje de Moogle que ele mesmo confeccionou. Embora o casino tenha sido fechado e o Apostador Moogle tenha ido embora, uma parte sua ainda sobrevive nestas roletas.

ROLAGEM	RESULTADO	MODIFICADOR
1 – 3	Estrela	0
4 – 5	Coroa	-10
6 – 7	Coração	-20
8	Moogle	-30
9	Barra	-50
10	Face de Gato	-50

Roleta Moogle permite ao Apostador invocar um número de efeitos benéficos e ataques; cada uso desta Habilidade custa 25 Gil. Depois que o pagamento tenha sido realizado, o Apostador rola um d10 e consuta a tabela anterior.

Uma vez que o resultado tenha sido determinado, o Apostador realiza dois testes da sua Perícia *Jogos* com o Modificador listado para o seu resultado. Se ambos os testes forem bem sucedidos, o Apostador imediatamente executa os efeitos listados abaixo para o resultado obtido. Se um dos testes falhar, o Apostador executa a *Caixa de Brinquedos*. E se o Apostador obtiver a "Face do Gato" e então uma Falha Crítica nas rolagens seguintes, o Apostador executa o resultado *Perdição do Curinga*.

ESTRELA – Dança Mog

Um moogle aparece na frente dos aliados e realiza uma dança alegre, revitalizando o Apostador e seus aliados. *Dança Mog* restaura **(4 x MAG) + 3d8** de HP a todos os aliados.

Alvo: Aliados

COROA – Soldados de Brinquedo

Uma fila de soldados de brinquedo marcha sobre o campo de batalha, levantando seus rifles e abrindo fogo nos inimigos do Apostador. *Soldados de Brinquedo* infligem **(6 x MAG) +3d8, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Alvo: Grupo.

CORAÇÃO – Beijo da Sorte

Uma sedutora mulher em um traje de coelho aparece, mandando um beijo para um único aliado antes de desaparecer. *Beijo da Sorte* aumenta a Precisão do alvo para **255** e confere o Status *Critical Up* pelo resto da batalha.

Alvo: Único.

MOOGLE - Combinar

A roupa do Moogle se materializa próxima do Apostador e rapidamente se fecha, confinando o Apostador em seu interior macio. *Combinar* aumenta a Armadura e Armadura Mágica em **+100%** cada e também aumenta sua Precisão para **255**, assim como lhe confere Imunidade à todas as Condições de Status, positivas ou negativas.

Entretanto, enquanto *Combinar* agir, o Apostador somente pode utilizar suas Ações para desferir um *Soco* (Único, **150%, Armadura** de dano) ou *Kupo Nut* (Único, 125%, Armadura de dano de alcance). Ambos são considerados Ações de Ataque convencionais, e são calculadas como tal. *Combinar* dura até o final da batalha, quando o Apostador é automaticamente reduzido para 1 HP.

Alvo: Próprio.

BAR - Summon

Os poderes do Apostador invocam um Summon fraco ao campo de batalha. Role um d10, então calcule os efeitos da Invocação de Summon conforme explicados no **Apêndice III**, utilizando a Magia e Precisão Mágica do Apostador quando necessários.

Rolagem	Invocação
1 – 2	Ifrit
3 – 4	Ramuh
5 – 6	Shiva
7	Sylph
8	Titan
9	Kirin
10	Cait Sith

FACE DO GATO – O Fim

Quando as três partes da Face do gato estão alinhadas, seus olhos brilham na cor amarela por um breve momento; e todos os azarados que olharem diretamente para eles caem mortos na hora. *O Fim* reduz todos combatentes ativos do alvo grupo para 0 HP, indenpendente de HP, Armadura ou Armadura Mágica. Conside esta Habilidade como sendo um efeito do tipo Death. Criaturas Notórias, Chefes e Chefes Finais são imunes aos efeitos de *O Fim*.

Alvo: Grupo.

FALHA CRITICA na FACE DO GATO – Perdição do Coringa

Todas as roletas carregam consigo o perigo, e as mais poderosas podem ter consequências devastadoras quando a sorte do Apostador as trazem. *Perdição do Curinga* imediatamente lança a Magia Azul *Roullete* no campo de batalha **(Número de Combatentes Ativos / 2)** vezes. É possível que um Mago Azul aprenda *Roullete* deste modo.

Alvo: Todos.

CAIXA DE BRINQUEDO – Vários.

Alguma coisa surge no céu, e um grande objeto cai sobre um azarado alvo. *Caixa de Brinquedo* possui um efeito aleatório em um combatente aleatoriamente determinado no grupo alvo, atingindo automaticamente. Role 1d10 e consulte a tabela abaixo para descobrir os efeitos exatos de *Caixa de Brinquedo*.

1 e 2 - Um peso de uma tonelada cai sobre o alvo, infligindo **(2 x FOR) + 3d6, Armadura** de dano Físico.

3 e 4 - Lanças de gelo atingem o alvo, infligindo **(2 x MAG) + 3d6, Armadura Mágica** de dano Elemental por Gelo.

5 e 6 - Uma pequena casa cai sobre o inimigo, infligindo **(3 x FOR) + 3d8, Armadura** de dano Físico.

7 e 8 - Um Chocobo gordo cai sobre um inimigo, infligindo **(3 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano Mágico.

9 - Um martelo gigantesco cai sobre o alvo, reduzindo seu MP em **10%** de seu valor atual.

10 - Um cometa cai sobre o alvo, infligindo **(4 x MAG) + 4d6, Armadura Mágica** de dano Mágico.

Alvo: Grupo.

ROLETA DE STATUS [Nível 22]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Grupo.

As origens desta roleta se perderam em mistérios, mas alguns rumores dizem que o próprio Hades deu uma ajuda em sua criação. O papel desta roleta é primariamente de prudência, sempre lembrando os Apostadores da miséria que os jogos de azar podem trazer.

Roleta de Status permite ao Apostador infligir Condições de Status em seus oponentes; cada uso desta Habilidade custa 50 Gil. Depois que o pagamento é feito, o Apostador rola um d10 para ver qual Status é infligido.

Assim que isto foi determinado, o Apostador realiza dois testes com uma CdS igual a **Expert, Evasão** – uma utilizando a Evasão mais alta do grupo alvo como modificador, e o outro utilizando o mais baixo. Se nenhum obtiver sucesso, nada acontece. Se um for bem sucedido, um inimigo aleatório do grupo alvo será infligido com o Status rolado anteriormente. Se ambos os testes obtiverem sucesso, todos os combatentes do grupo alvo são infligidos com o Status rolado. Imunidades se aplicam normalmente.

ROLAGEM	SÍMBOLO	STATUS
1	Sombra	*Blind* **(4)**
2	Gota	*Poison* **(4)**
3	Estrelas	*Confuse* **(4)**
4	Perna Quebrada	*Immobilize* **(4)**
5	Braço Quebrado	*Disable* **(4)**
6	Relógio	*Slow* **(4)**
7	XXX	*Curse* **(4)**
8	...	*Silence* **(4)**
9	ZZZ	*Sleep* **(4)**
10	Nuvem Vermelha	*Berserk* **(4)**

ROLETA CHOCOBO [Nível 43]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Varia.

Este conjunto de roletas foi criado por um Apostador que acreditava que os Chocobos eram sortudos, e sempre dava um jeito de ter um deles ao seu lado quando apostava. Ele eventualmente desapareceu, tendo perdido tudo que ele ganhou na busca por um Chocobo Dourado que certamente lhe daria fortuna por toda sua vida.

Roleta Chocobo permite ao Apostador realizar uma série de efeitos benéficos e ataques, sendo que cada uso desta Habilidade custa 200 Gil. Depois que o pagamento é realizado, o Apostador rola um d10, e confere seu resultado com a tabela abaixo.

Rolagem	Resultado	Modificador
1 – 3	Chocobo	-40
4 – 5	Aeronave	-50
6 – 7	Diamante	-50
8	Dragão	-60
9	Barra	-60
10	7	-70

Assim que o resultado tenha sido determinado, o Apostador realiza dois testes de sua perícia *Jogos* com o Modificador de Condição listado com seu resultado. Se ambos os testes forem bem sucedidos, o Apostador imediatamente executa o efeito listado para o seu resultado. Se um ou ambos os testes falhar, o Apostador executa o resultado *Lagomorph*. Se o Apostador rolar o resultado "7" e então uma Falha Crítica no teste seguinte, o Apostador executa o resultado *Perdição do Curinga*.

CHOCOBO – Marcha do Chocobo

Uma súbita marcha de Chocobos treme

o campo de batalha, direcionando-se para um combatente que ficou no caminho deles. *Marcha do Chocobo* inflige **(21 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano mágico ao combatente alvo, atingindo automaticamente.

Alvo: Único.

AERONAVE – Queda de Bomba

O som de engrenagens preenche o céu, acompanhado por um assovio sinistro. De repente, uma aeronave aparece no alto, soltando uma única bomba antes de desaparecer novamente. *Queda de Bomba* inflige **(21 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Alvo: Grupo.

DIAMANTE – Brilho Prismático

Cartas do tamanho de uma pessoa com luzes multi-coloridas surgem do solo, cortando através de qualquer coisa no seu caminho. *Brilho Prismático* inflige **(24 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Luz Mágico a um combatente alvo, atingindo automaticamente.

Alvo: Único.

DRAGÃO – Megaflare

Bahamut, o senhor dos dragões, desce dos céus e cospe sobre o inimigo seu fogo mágico. *Megaflare* inflige **(24 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Alvo: Grupo.

BARRA – Summon

Os poderes do Apostador trazem um Summon modestamente poderoso ao campo de batalha. Role um d10, então aplique o efeito de Invocação de Summon conforme explicado no **Apêndice III**, utilizando a Magia e Precisão Mágica do Apostador onde necessário.

Rolagem	Invocação
1	Jormungand
2	Carbuncle
3	Golem
4	Seraphim
5	Ark
6	Doomtrain
7	Kujata
8	Alexander
9	Anima
10	Cerberus

7 – O Fim

O sino soa e as palavras "O FIM" aparecem brilhando, letras maiores que a própria vida, escondendo o inimigo de visão. Quando as palavras finalmente desaparecem, os inimigos do Apostador não podem ser encontrados em nenhum lugar. *O Fim* reduz todos os combantes ativos no grupo alvo para 0 HP, independente de HP Armadura ou Armadura Mágica. Este não é um efeito do tipo Death, e não será afetado por Resistência ou Imunidades. Inimigos Notórios, Chefes e Chefes Finais são imunes aos efeitos desta Habilidade.

Alvo: Grupo.

FALHA – Lagomorph

Um pequeno coelho rosa com uma cartola listrada se materializa na frente do Apostador, banhando o grupo dele com magia de cura antes de desaparecer novamente. *Lagomorph* restaura **(10 x MAG) +3d8** de HP a todos os aliados ativos.

Alvo: Aliados.

FALHA CRÍTICA no 7 – Perdição do Curinga

Sem o risco de perder, não se ganha nada. Qualquer bom Apostador sabe que para ganhar alguma coisa, deve se estar preparado para perder tudo. *Perdição do Curinga* imediatamente lança a Magia Azul *Roullete* no campo de batalha **(Número de Combatentes Ativos / 2)** vezes. É possível que um Mago Azul aprenda *Roullete* deste modo.

Alvo: Todos.

ROLETA DE ATAQUE [Nível 50]

Tipo: Rápido - **Alvo:** Grupo

Este conjunto celebra um renomado guerreiro de torneios com um grande amor por jogos de azar. Tendo memorizado a maioria dos pontos fracos do corpo humano, este guerreiro sempre começava

suas batalhas atingindo um destes pontos aleatoriamente, deixando todas suas próprias defesas abertas para que ele pudesse desferir um único golpe fatal se tivesse sorte. Hoje, sua atitude de assumir riscos (tão fundamental para a natureza de um Apostador) é celebrada por todos que utilizam as Roletas

Roleta de Ataque permite ao Apostador realizar múltiplos ataques potencialmente aumentados contra um único oponente; cada uso desta Habilidade custa 400 Gil. Depois que o pagamento é feito, o Apostador seleciona um combatente ativo no grupo alvo aleatoriamente e realiza três ataques contra ele. Cada ataque possui uma CdS igual a **Expert, Evasão**. Se o Apostador estiver sob os efeitos de *Blind*, esta CdS é reduzida para **(Expert / 2), Evasão**.

Os efeitos do ataque dependem de como as rolagens foram: Falha, Acerto, Acerto Crítico, Falha Crítica. E depois que todos os três ataques tenham sido resolvidos, *Roleta de Ataque* não possui mais nenhum efeito.

FALHA – Erro!

O Apostador perdeu a sua chance. Nada acontece.

SUCESSO – Acerto!

O Apostadoor com sucesso atinge seu oponente. O alvo sofre **100%, Armadura** de dano Físico.

ACERTO CRÍTICO – Yeah!

O Apostador atinge um ponto vital. O combatente alvo sofre **200%, Armadura** de dano Físico.

FALHA CRÍTICA – Estouro!

O Apostador somente conseguiu acertar a si mesmo. Ele sofre **75%, Armadura** de dano Físico.

ROLETA MÁGICA [Nível 57]

Tipo: Rápido - **Alvo:** Varia.

Era uma vez, segundo a história diz, um aprendiz de mago que desejava aprender como lançar magia. Porém, não importava quanto ele tentava, sua concentração sempre vagava no momento crítico. Frustrado, ele abandonou seus estudos para poder gastar suas economias nas mesas de jogos. Então, algo inesperado aconteceu – conforme ele nervosamente observa a bola da roleta rodar, ele percebeu que ele estava cantando a invocação básica da magia de fogo enquanto respirava. No exato momento em que a bola parou, uma explosão de chamas cruzou toda a mesa, queimando a tudo.

O aprendiz tentou novamente a magia posteriormente, mas só conseguiu outra falha – enquanto ele se concentrava no que ele dizia, a magia se recusava a vir. Somente quando ele transferia sua mente para a bola girando na roleta é que a magia surgia. Hoje, os Apostadores que utilizam estas roletas comemoram a vida do aprendiz que descobriu que a chance é a força mais poderosa do universo.

Utilizando esta Roleta, o Apostador é capaz de lançar algumas Magias Vermelhas sem gastar MP; e cada uso custa 500 Gil. Depois que o pagamente é feito, o Apostador rola 3d10. O primeiro d10 é para a roleta da esquerda, e determina o Nível da magia lançada pelo Apostador. O segundo d10 é para a roleta central, e determina quantas vezes a Magia será lançada. O terceiro e último d10 determina o número da Magia, e decide exatamente qual Magia é lançada.

Rolagem	Esquerda	Central	Direita
1	Nível 3	x1	Magia Número 1
2	Nível 3	X1	Magia Número 2
3	Nível 4	X1	Magia Número 3
4	Nível 4	X1	Magia Número 4
5	Nível 5	X2	Magia Número 5
6	Nível 6	X2	Magia Número 6
7	Nível 6	X2	Magia Número 7
8	Nível 7	X3	Magia Número 8
9	Nível 8	Anjo	Magia Número 9
10	TH	EE	ND

A rolagem do "10" em qualquer uma das três roletas é efetivamente uma "carta selvagem" – o jogador pode escolher qualquer um dos nove resultador anteriores para utilizá-lo. Entretanto, se TH, EE ou ND são utilizados em combinação com qualquer outro resultado, nenhuma Magia é lançada; mas o Apostador libera um efeito único. Estas combinações estão listadas a seguir.

TH + EE + ND = O Fim

O campo de batalha se torna um jardim sereno, suas lindas flores cercam uma lápide que se encontra no meio dos inimigos. E gravados na sua superfície, estão duas palavras: O FIM. *O Fim* reduz todos os combatentes ativos do grupo alvo para 0 HP, independentemente dos valores de HP, Armadura ou Armadura Mágica. Este não é um efeito

do tipo Death, e não será afetado por Resistência ou Imunidades. Inimigos Notórios, Chefes e Chefes Finais são imunes aos efeitos desta Habilidade.

Alvo: Grupo.

TH + ANJO + ND = Rapto

Asas etéreas de um anjo brilham atrás dos combatentes, ameaçando levantá-los aos céus quando eles percebem sua presença. Quando *Rapto* é lançado, um contagem de seis rodadas inicia. Se a batalha não tiver terminado quando o marcado chegar à zero, *Rapto* reduz todos os combatentes ativos no campo de batalha para 0 HP, independentemente dos valores de HP, Armadura ou Armadura Mágica. Este não é um efeito do tipo Death, e não será afetado por Resistência ou Imunidades. Inimigos Notórios, Chefes e Chefes Finais são imunes aos efeitos desta Habilidade.

Alvo: Todos.

ANJO + ND + Qualquer coisa exceto TH = Cura Completa!

Todo o grupo é completamente curado de seus ferimentos. *Cura Completa* restaura o Apostador e todos seus Aliados imediatamente com seu HP máximo.

Alvo: Aliados.

TH + ANJO + Qualquer coisa exceto ND = Wall!

Raios de luz surgem do solo, criando uma solida camada de terra para proteger os aliados do Apostador. *Wall* confere a Condição de Status *Wall* **(4)** no Apostador e todos seus aliados ativos.

Alvo: Aliados.

ANJO + qualquer outra combinação = Risada do Demônio

A roleta central começa a girar novamente, finalmente parando em uma face de um demônio rindo. Nada acontece – o Apostador apenas perdeu seu dinheiro e sua Ação.

Alvo: Único.

Assumindo que o Apostador não acionou nenhum dos efeitos especiais, ele irá lançar a magia apropriada de acordo com a Tabela 4 – 7 abaixo, uma quantidade de vezes igual ao indicado na roleta central. Todas as magias são tratadas como tendo *Alvo: Único*, independentemente do alvo original da magia; magias de dano somente atingirão o alvo escolhido pelo Apostador, enquanto as Magias de ajuda afetarão um aliado de escolha do Apostador – veja **Capitulo 8** para mais detalhes.

Tabela 4 – 7: Resultados de Magia para Roleta Mágica.

Número Magia	Nível 3	Nível 4	Nível 5	Nível 6	Nível 7	Nível 8
1	Aera	Bio	Aeraga	Charm	Renew	Old
2	Blizara	Confuse	Protectga	Esuna	Freeze	Black Hole
3	Cura	Drain	Blizzaga	Flare	Reflect	Celestial Stasis
4	Fira	Haste	Curaga	Shellga	Nuke	Doomsday
5	Protect	Raise	Firaga	Quake	Shockwave Pulsar	Meltdown
6	Regen	Ruse	Mini	Siphon	X-Zone	Break
7	Silence	Shell	Stone	Stop	Toda	Holy
8	Thundara	Basuna	Thundaga	Waterga	Venom	Rebirth
9	Zombie	Watera	Time Slip	Vanish	Pain	Shield
10	Qualquer Nível 3	Qualquer Nível 4	Qualquer Nível 5	Qualquer Nível 6	Qualquer Nível 7	Qualquer Nível 8

? – Roleta Mágica em Ação

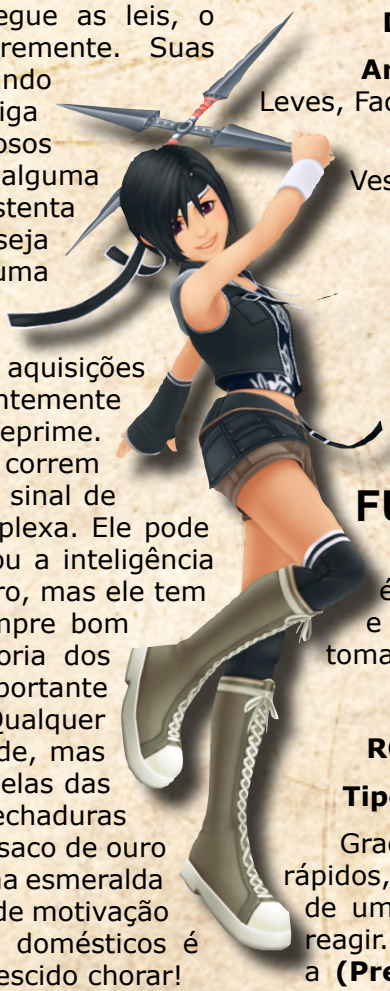
Caprice paga o Gil necessário para Roleta Mágica e rola três d10. O primeiro, para nível de magia, ela obtém 6 – uma magia de Nível 6. O segundo, o número de vezes que esta Magia será lançada, ela obtém um 4 e por isso a magia será lançada uma única vez. Agora falta apenas descobrir qual magia será lançada. A terceira rolagem de Caprice é 8 – ela lançará a Magia Número 8 para o Nível 6, *Waterga*, uma única vez no seu alvo desejado.

A melhor arma de um Ladrão é sua atitude. Quando o problema chega ao seu ápice, ninguém permanece tão calmo como o Ladrão. Ele pode voar com uma tempestade de maldições, ou derramar algumas lágrimas de crocodilo, mas bem no seu íntimo, o Ladrão sabe que ele pode lidar com qualquer coisa que a vida jogar contra ele. Ele já passou pela maioria das situações, e aquelas que ele ainda não presenciou, ele não teme. Quando um Ladrão realmente fica abalado, é um sinal claro de que as coisas vão ficar realmente feias.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+8	+8	+13	+15	+8	+8

LADRÃO

O Ladrão é algo enigmático. Onde a maioria dos heróis segue as leis, o ladrão a quebra livremente. Suas habilidades são inestimáveis quando inflitrando em uma fortaleza inimiga ou para recuperar artefatos valiosos de ladrões sem talento, mas por alguma razão este argumento nunca se sustenta quando ele é pego "praticando", seja roubando bolsos ou escalando uma janela com uma bolsa repleta de itens do dono da casa. Mesmo que ele restrinja sua cleptomania às aquisições das aventuras, o Ladrão é frequentemente desrespeitado, mas isso não o deprime. Mesmo os virtuosos Paladinos correm para pedir seu auxilio ao primeiro sinal de uma armadilha ou fechadura complexa. Ele pode não ter os reflexos de um Ninja ou a inteligência com mecanismos de um Engenheiro, mas ele tem o que ele tem, e o Ladrão é sempre bom em usar seus dons. Para a maioria dos Ladrões aventureiros, o mais importante não é o dinheiro, mas o desafio. Qualquer um pode ficar rico dentro da cidade, mas ninguém faz armadilhas como àquelas das ruínas antigas, ninguém utiliza fechaduras enigmáticas. Quem precisa de um saco de ouro quando se pode decorar-se com uma esmeralda do tamanho de um punho? A falta de motivação mostrada por seus companheiros domésticos é suficiente para fazer um Ladrão crescido chorar!



PERFIL DO JOB

Representantes: Locke Cole (*FFVI*), Yuffie Kisaragi (*FFVII*), Rikku (*FFX*), Thief Job (*FFI*, *FFIII*, *FFV*, *FFXI*, *FFT*, *FFTA*, *FFX-2*), Zidane Tribal (*FFIX*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Boomerangs, Facas, Espadas Leves, Facas Ninjas e Swallows.

Armaduras: Bracelete, Chapéu e Vestes.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Ladinas.

Fórmula de Expert: Punga = (Perícia *Punga* / 2) + Nível + (Agilidade x 2).

FURTIVIDADE

No mundo dos Ladrões, a mão é sempre mais rápida do que o olho e qualquer coisa esta pronta para ser tomada.

ROUBO [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único

Graças à sua astúcia e reflexos bem rápidos, um Ladrão pode tomar os bem de valor de um alvo sem que ele tenha tempo para reagir. *Roubo* confere ao Ladrão um CdS igual a **(Precisão + Perícia da Arma), Evasão** de roubar um item do combatente alvo, desde

que este tenha uma tabela de tesouros criada com as regras do **Apêndice II**. A Perícia com Arma utilizada é aquela Arma que o Ladrão tiver equipada no momento; se mais de uma estiver equipada, escolhe apenas uma para o teste.

Se bem sucedido, realize um teste de **Expert, Evasão** para ver exatamente qual item o Ladrão roubou.

Falha Crítica: Nenhum item.

Falha: Item Comum.

Rolagem entre 1 – 30: Item Incomum.

Rolagem entre 31 – 50: Item Raro.

Rolagem 51+: Item Muito Raro.

Um Acerto Crítico aumenta a raridade do item roubado em um nível – de Incomum para Raro, ou de Raro para Muito Raro. *Roubar* um item o remove da tabela de tesouros do monstro; ele assim não irá derrubá-lo depois da batalha, e rolagens consecutivas de *Roubar* para o mesmo item não recompensará em nada e a Ação foi perdida.

Se *Roubar* for utilizado contra um alvo sem tabela de tesouro, o Ladrão deve declarar o que ele está tentando pegar antes de rolar os dados, ou terminará seu teste com um item à escolha do Mestre. Atente que diferentemente da Perícia *Punga*, vítima de *Roubo* sabe imediatamente que está sendo roubado, e o Ladrão deve então safar-se como puder.

ROUBO DE GIL [Nível 8]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Grupo

Embora o forte de um ladrão seja conseguir itens maiores, ele não se segura quando vê um bolso desprevinido. *Roubo de Gil* possui uma CdS igual a **(Expert / 2)** de permitir que o Ladrão pegue um valor em Gil igual a **(Valor de Gil de Todos os Oponentes / 8)**. O Gil pego desta maneira não é reduzido das recompensas pós-batalha, mas múltiplos usos bem sucedidos desta Habilidade não aumentarão esta quantia – *Roubo de Gil* somente funciona, portanto, uma única vez por batalha.

Quando utilizado contra outros alvos, a quantia de Gil obtida desta maneira fica ao critério do Mestre. Assim como com *Roubo*, vitimas de *Roubo de Gil* imediatamente percebem a perda – Ladrões que querem evitar o alarme terão de utilizar a Perícia *Punga*.

SEGURAR [Nível 15]

Tipo: Reação – **Alvo:** Próprio.

Alguns guerreiros são rápidos o suficiente para se esquivarem de projéteis disparados no ar, mas somente o Ladrão possui a presença de mente capaz de guardar tais itens. Quando acionado, *Segurar* dá ao Ladrão uma CdS fixa de **50%** de evitar os efeitos do ataque e imediatamente adicionar qualquer Item ou Munição utilizado no ataque ao seu Slot de Inventário.

Trigger: O Ladrão ser alvo de Arma de Arremesso, Arco, Besta, Rifle ou ataque de monstro à Distância que inflija dano Físico.

DISTRAÇÃO [Nível 22]

Tipo: Ação Lenta **(8)** - **Alvo:** Único.

Em situações especiais, um Ladrão aprende rapidamente a utilizar qualquer coisa à sua disposição para desviar as atenções de si mesmo – uma nuvem de poeira, uma fumaça ou até mesmo uma rocha. *Distração* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão** de infligir a Condição de Status *Unaware* **(2)**.

MUG [Nível 29]

Tipo: Ação Lenta **(10)** - **Alvo:** Único.

Embora o Ladrão prefira roubar os bens de suas vítimas com habilidade e furtividade, existem horas quando um metal afiado consegue melhores resultados. *Mug* permite ao Ladrão infligir **100%, Armadura** de dano Físico no combatente alvo, atingindo automaticamente. Depois que o dano tenha sido aplicado, o Ladrão possui uma CdS igual a **Expert, Evasão** de roubar um item do alvo da mesma maneira como se *Roubar* tivesse sido utilizado. Isto não requer uma Ação adicional.

DETECTAR [Nível 36]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único.

Observação cuidadosa é uma virtude entre os Ladrões; algumas vezes, somente um olho aguçado e paciência podem fazer a diferença entre um príncipe e um plebeu. *Detectar* permite ao Ladrão ver a tabela de tesouros do alvo ou quaisquer outros itens de valor significativo que o alvo esteja carregando. Se utilizado contra um oponente com tabela de tesouro, *Detectar* também aumenta a eficácia de *Roubar* – pelo resto da batalha, o Ladrão roubará um item adicional cada vez que *Roubar*

tiver sucesso. A natureza deste item "bônus" depende da raridade do item roubado.

Item Rolado	Item Adicional
Muito Raro	Raro
Raro	Incomum
Incomum	Comum
Comum	Nenhum

Se o item adicional já foi roubado anteriormente, nada acontece – *Roubo* procederá normalmente.

ROUBAR CORAÇÃO [Nível 43]

Tipo: Ação Lenta **(14)** - **Alvo:** Único.

Com seu ar pernicioso e seus modos charmosos, um Ladrão experiente pode abrir seu caminho em qualquer coração, transformando até os inimigos mais ferozes em zumbis sedentos por amor. *Roubar Coração* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão** de infligir a Condição de Status *Charm* **(6)**. Contra oponentes Humanóides, *Roubar Coração* somente terá efeito se o alvo normalmente for receptivo às vantagens do Ladrão; todos outros tipos de monstros são afetados normalmente.

CONTRA ROUBO [Nível 50]

Tipo: Reação – **Alvo:** Único.

Muitas profissões aproveitam-se da abertura deixado após o ataque do seu oponente para lançarem um contra-ataque. O Ladrão, devido sua natureza, utiliza esta chance para obter itens valiosos dos seus inimigos. Quando acionado, *Contra Roubo* permite ao Ladrão imediatamente utilizar *Roubar* contra o oponente que realizou o ataque, atingindo automaticamente.

Trigger: O Ladrão ser alvo de Ação de Ataque Corporal contra um único alvo que cause dano Físico.

EVIDÊNCIA DE ROUBO [Nível 57]

Tipo: Ação Lenta **(18)** - **Alvo:** Único.

Um Ladrão esperto reconhece um baú com armadilha ou uma moeda amaldiçoada quando ele os vê; e aqueles mais espertos ainda mantem estas ameaças guardadas para arremessar contra seus oponentes no meio de uma batalha. *Evidência de Roubo* inflige **100% + (Expert / 2), Armadura** de dano Fisico, atingindo automaticamente.

TRABALHO COM OS PÉS [Nível 64]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Canalizando *chi* em seus movimentos, um ladrão pode se mover a uma velocidade imperceptível aos olhos, avançando e voltando antes que seus inimigos tenham tempo para reagir. *Trabalho com os Pés* permite ao Ladrão adicionar **20** à sua Iniciativa quando determinando no início da Rodada.

MEDIADOR

Adeptos da demagogia, fazedores de paz, diplomatas – homens e mulheres com os talentos de Mediador podem ser encontrados em todos os caminhos da vida, praticando as artes da língua de prata e sugestão cuidadosa; são tão meticulosos quanto um guerreiro seria com sua arte de guerra. Embora os Mediadores possam impor uma luta justa, sua força não reside nos braços, mas na sua habilidade de manipular os outros em fazerem o que eles desejam; com um pouco mais do que a palavra certa na hora certa, um Mediador pode conseguir praticamente qualquer coisa.

Inteligência aguçada e lógica meticulosa, um Mediador comum pode parecer um fracote para um grupo de aventureiros rudes. Entretanto, suas palavras alcançam mais longe do que simples bolas de fogo e lâminas brilhantes; dada a chance, os talentos de um Mediador podem abrir portas em muitos lugares ou plantar as sementes da confusão no campo de batalha em uma escala inimaginável.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+8	+8	+12	+10	+10	+12

PERFIL DO JOB

Representantes: Orator Job (*FFT*), Beastmaster Job (*FFV*, *FFXI*, *FFTA*), Reis Dular (*FFT*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Facas, Chicotes, Instrumentos e Rifles.

Armaduras: Braceletes, Chapéu, Robes e Vestes.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Social.

Formule de Expert: Lábia = (Perícia *Lábia* / 2) + Nível + (Espírito x 2)

HABILIDADE DE CONVERSA

O Mediador é um mestre da retórica, um profissional consumado que pode fazer um debate ser tão ameaçador quanto à colisão de espadas.

DOMESTICAR [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Único.

Um sábio Mediador sabe que nunca se deve subestimar o poder da piedade ofertado no momento certo. *Domesticar* permite ao Mediador "poupar" um único oponente reduzido a 0 HP no turno do Mediador na Rodada atual, recrutando o inimigo inconsciente como um aliado temporário. Considere isto como um efeito do tipo Mystify; Gil, XP e itens são recompensados normalmente como se o inimigo tivesse sido derrotado de modo normal. Oponentes Notórios, Chefes e Chefes Finais são considerados imunes aos efeitos de *Domesticar*.

Em troca de ter sido poupado, o oponente estará a fim de realizar uma ação para o Mediador antes que a "magia" se quebre; para fazer isso, o Mediador deve realizar uma Ação Rápida. Fora de combate, esta ajuda geralmente permitirá ao grupo superar um obstáculo que elas não seriam capazes de vencer sozinhos; em combate, o oponente utilizará um ataque ou Habilidade escolhida pelo Mestre. Assim que este pacto tiver sido realizado, o Mediador não terá mais controle sobre o oponente; na maioria dos casos, o oponente *Domesticado* fugirá imediatamente.

Inicialmente, o Mediador está limitado a um único "aliado" por vez, mas pode adicionar um oponente a mais nos Nível 16, 31, 46 e 61, tendo assim um total máximo de 5. Um mesmo oponente não pode ser alvo de *Domesticar* mais de uma vez.

CONFIAR [Nível 10]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Único.

Os estudos do Mediador agora podem começar a drasticamente alterar o fluxo da batalha. *Confiar* permite ao alvo imediatamente assumir o turno, mesmo se ele já agiu na Rodada atual. Quando mirando combatentes agressivos, incluindo aliados sob efeito de *Charm*, *Confiar* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de obter sucesso. Contra seus próprios aliados, *Confiar* obtem sucesso automático.

? – Confiar em Ação

Mint (Inicativa 36), Hiro (Iniciativa 12), Haze (Iniciativa 16) e Launtrec O Mediador (Iniciativa 15) estão em combate. Mint e Haze agem, então chega o turno de Lautrec. Se ele utilizar *Confiar* em Hiro, Hiro pode agir imediatamente na Iniciativa 15 de Lautrec; e Lautrec agiria na Iniciativa 12 de Hiro. Mas Lautrec pode utilizar também em Haze, permitindo que ele realize uma segunda ação nesta rodada; em troca, Lautrec não teria mais nenhuma ação para si. Ele também poderia utilizar em Mint, que agiria imediatamente; e como Mint teve uma Iniciativa Extrema, Lautrec agiria na Iniciativa 1.

Se o alvo possui mais ações restando, o Mediador pode tomar outro turno quando o alvo normalmente tivesse sua próxima Ação naquela Rodada; o alvo perde seu turno posterior para ser capaz de agir na Iniciativa atual do Mediador. Se o alvo já estiver carregando uma Ação Lenta, a Ação é imediatamente cancelada; se o alvo não agiu nesta Rodada, o Mediador pode tomar outro turno no momento em que a Ação Lenta normalmente teria seu efeito. Se a Ação Lenta não terminasse de ser carregada durante a Rodada atual, o Mediador não teria outro turno.

PARLAMENTAR [Nível 19]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Único.

Com uma negociação cuidadosa, um mediador pode convencer um inimigo ferido seriamente de que ter juízo é, sem dúvida, a melhor parte do valor de alguém. *Parlamentar* pode somente ter como alvo oponente cujo HP esteja em **25%** ou menos de seus Valores Máximos,

e possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de convencer o alvo a fugir da batalha. Trate este efeito como sendo do tipo *Eject*. Oponentes que tenham sido alvos de *Parlamentar* também podem ser automaticamente alvos de *Domesticar* como uma Ação Zero.

ACONSELHAR [Nível 28]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Único.

Dando direções cuidadosas e sugestões oportunas, o Mediator é capaz de guiar seus aliados para a vitória. *Aconselhar* confere a Condição de Status *Critical Up* **(4)**.

INTIMIDAÇÃO [Nível 37]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Único.

Intimidação é bem isso: um rápido raio de palavras ameaçadoras que sistematicamente diminuem a concentração e confiança do alvo, deixando-o visivelmente abalado. *Intimidação* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de aumentar as chances da alvo em obter Falhas Críticas em seus ataques, deixando de ser 95-100 para ser 75-100 **(4)**; durante este tempo, qualquer Acerto Crítico é tratado com um acerto normal.

MANIPULAR [Nível 46]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Único.

O Mediador envolver sua vítima em uma série de lógicas perplexas, firmando ordens a seu alvo para que lhe defenda por alguns momentos. *Manipular* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Charm* **(4)** no combatente.

CONVITE [Nível 55]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Único.

Com palavras doces e estudo de persuassão, um Mediador pode convencer qualquer coisa a lutar do seu lado. *Convidar* possui uma CdS igual a **Expert, Evasão Mágica** de converter um inimigo em um aliado temporário. Trate isto como se fosse um efeito do tipo Mystify; oponentes Notórios, Chefes e Chefes Finais são imunes naturalmente a este efeito. Se bem sucedido, o oponente irá imediatamente começar a lutar no grupo do Mediador, utilizar todos os ataques e habilidades que o Mestre julgar apropriados.

Depois que a batalha termina, os oponentes "convertidos" desta maneira são considerados derrotados e renderão recompensas normalmente. Eles também podem seguir o Mediador até serem chamados para ajudá-lo; fazer isso requer que o Mediador realize uma Ação Rápida. Se chamado em outra luta, o oponente alvo de *Convite* lutará junto com o Mediador até o final da batalha, agindo de acordo com a vontade do Mestre. Fora de combate, este oponente alvo de *Convite* oferecerá qualquer ajuda que ele puder por uma Cena. Depois disso, ele realizará sua fuga. O Mediador não pode nunca ter mais do que um oponente preso a ele desta maneira por vez, embora ele possa optar por liberar o anterior sem nenhum custo e a qualquer hora. Um mesmo oponente não pode ser alvo desta Habilidade mais do que uma vez.

ATACAR! [Nível 64]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Único.

As maiores guerras da história começaram com uma única palavra. *Atacar!* Confere para até quatro aliados do Mediador uma CdS limitada de realizar Ação de Ataque imediatamente com qualquer arma que eles tenham equipadas no momento e contra os alvos que eles desejarem. Estas Ações não contam com o total de Ações dos atacantes naquela Rodada, e podem ser realizadas até mesmo se os aliados em questão já tiverem agido naquela Rodada.

Todo membro da equipe do Mediador realiza um teste de d% para ver se eles realizarão de fato seu ataque; a CdS para isso é baseada no HP atual dos aliados, como segue:

Aliados com HP entre 100% a 76% do HP Máximo: CdS de 40%

Aliados com HP entre 75% a 51% do HP Máximo: CdS de 60%

Aliados com HP entre 50% a 25% do HP Máximo CdS de 80%

Aliados com HP entre 24% ou menos do HP Máximo: CdS de 100%

Se mais que quatro aliados tiverem sucesso, os quatro com o menor valor obtido no dado irão realizar as Ações de Ataque.

IV - OS JOBS

MÍMICO

O Mímico é o camaleão do ecosistema aventureiro, treinando em nada e estudando tudo; sem suas próprias habilidades, mas com todas ao seu redor. Ninguém sabe dizer como um verdadeiro Mímico é nascido ou feito – aqueles com o talento inato costumam ser indivíduos sem descrições, com personalidades maleáveis e uma face quase destinada a sumir na multidão. Alguns aceitam isso, incorporando esta pessoa vazia em suas habilidades; outros se rebelam, vestindo roupas estravagantes e máscaras de monstros, não deixando nenhuma chance de serem reconhecidos. Não importa qual seja o caso, uma coisa sempre é certa: encarar um Mímico em batalha é deparar-se com sua própria face refletida no caos.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+9	+9	+9	+9	+9	+9

PERFIL DO JOB

Representantes: Gogo (*FFVI*), Mime Job (*FFV*, *FFT*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: d6.

Armas: Facas, Cajados, Bastões, Chicotes, Luvas, Arcos e Bestas.

Armadura: Bracelete, Chapéu, Vestes e Escudos.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Nenhuma.

Fórmula de Expert: Atuação = (Perícia *Atuação* / 2) + Nível + (Espírito x 2).

MÍMICA

As maiores armas de um Mímico são seus aliados e inimigos. Armado com uma habilidade sobrenatural de recriar as ações daqueles ao seu redor, um Mímico pode ser tão fraco ou forte quanto qualquer outro no campo de batalha.

MÍMICA [Nível 1]

Tipo: Varia – **Alvo:** Varia.

Observando um alvo em batalha, o Mímico pode imitar suas ações. Quando utilizado, *Mímica* permite ao Mímico replicar a última Ação realizada – ou Habilidade utilizada – em seu turno. Os efeitos e alvo serão idênticos aos da Ação anterior mesmo se eles foram resultados aleatórios, embora todos os danos e formulas de CdS utilizem os Atributos e Estatísticas de Combate do Mímico. Habilidades que requerem o uso de determinada arma possuem esta exigência anulada, com o Mímico utilizando qualquer que seja a sua arma equipada. Para *Iaido* e *Espírito da Lâmina*, resolva os efeitos como se o Mímico tivesse equipado a Katana utilizada na última Ação. As únicas exceções são as Ações que consomem um item – o Mímico deve possuir o mesmo Item em seu Inventário para que ele possa copiar esta Ação, consumindo seu próprio Item no processo.

Ações com um custo em MP requerem que o Mímico gaste uma quantia igual de MP – se o suficiente não estiver disponível, a *Mímica* falha e a Ação foi desperdiçada. Ações com um Tempo de Carga não podem ser copiadas a não ser que os efeitos sejam aplicados antes do turno do Mímico, e assim, a Penalidade do Tempo de Carga também se aplica ao Mímico.

MÍMICA DO ESPELHO [Nível 9]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Então o inimigo Behemoth acabou de utilizar um ataque devastador, e o Mímico deseja copiar esta Habilidade. Infelizmente ele pode fazer isso, mas irá esmagar os seus próprios aliados, pois a *Mímica* é realiza sempre no mesmo alvo da Ação original. A partir de agora, este não é mais o caso. Quando utilizando *Mímica*, se uma habilidade for copiada, o alvo pode ser tanto o alvo original quanto aquele combatente que realizou a Ação.

MÍMICA DE COMANDO [Nível 17]

Tipo: Ação Rápida – **Alvo:** Único.

A prática leva à perfeição. *Mímica de Comando* requer inicialmente que o Mímico selecione um único aliado para copiar. Ele então pode selecionar uma Ação Rápida, Ação Lenta, Habilidade Mágica, ou Nível de Magia que este aliado possui e a utilizá-la durante toda aquela batalha ou Cena. Somente uma Habilidade ou Magia pode ser replicada desta maneira por batalha ou Cena. Todos os Códigos de Dano e fórmulas de CdS utilizam os Atributos e Estatisticas de Combate do Mímico como base; Tempo de Carga e custo de MP são cobrados normalmente.

Habilidades que requerem o uso de determinada arma possuem esta exigência anulada, com o Mímico utilizando qualquer que seja a sua arma equipada. As únicas exceções para esta regra são *Iaido* e *Espírito da Lâmina*, que não podem ser copiados se o mímico não tiver a Katana especifica equipado em si.

Se *Mímica de Comando* é utilizada para acessar um Nível de Magia, somente aquelas Magias disponíveis para o alvo podem ser utilizadas pelo Mímico. No caso de Magia Azul e de Summon, o Mímico pode ter um número de Magias ou Invocações com um valor de MP combinado igual ao seu próprio MP máximo, escolhidos dentre aquelas que o alvo do Mímico tem acesso.

Se *Mímica de Comando* é utilizada para copiar uma *Performance* de uma Dançarina ou a *Geomancia* de um Geomancer, o Mímico utilizar qualquer efeito que tenha sido gerado na primeira vez.

MÍMICA DE MEMÓRIA [Nível 25]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Uma boa memória é a melhor performance. *Mímica de Memória* permite ao Mímico utilizar sua *Mímica* para qualquer Ação realizada antes de seu turno durante a Rodada atual.

MÍMICA FINAL [Nível 33]

Tipo: Habilidade de Reação – **Alvo:** Varia.

Sempre dê o seu melhor. Quando acionado, *Mímica Final* possui um CdS igual a **50 + Espírito** para permitir que o Mímico imediatamente utilize *Mímica* no ataque que o reduziu para 0 HP, tendo como alvo aquele que realizou a ação original. *Mímica Final* é alvo das mesmas restrições de *Mímica*, embora qualquer Tempo de Carga seja anulado.

Trigger: HP do Mímico ser reduzido a 0 ou menos por um ataque.

MÍMICA DE COMANDO+ [Nível 41]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Quanto mais tempo se passa com alguém, melhor você o conhece. *Mímica de Comando+* permite ao Mímico utilizar *Mímica de Comando* em até dois Níveis de Magia, Habilidades Mágica, Habilidades Rápidas ou Habilidades Lentas por batalha ou Cena.

MÍMICA ALVO [Nível 49]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

O mesmo interpretador sempre coloca um toque pessoal nas coisas. *Mímica Alvo* permite ao Mímico escolher livremente seus alvos quando utilizando *Mímica*.

CONTRA-MÍMICA [Nível 56]

Tipo: Habilidade de Reação – **Alvo:** Varia.

Mais cedo ou mais tarde, toda performance se torna previsível. Quando acionado, *Contra-Mímica* possui uma CdS fixa de **30%** para permitir que o Mímico evite os efeitos do ataque e imediatamente o copie, utilizando *Mímica* nele, sendo aquele que realizou tal ação o alvo do Mímico. *Contra-Mímica* é alvo das mesmas restrições de *Mímica*, embora o Tempo de Carga seja anulado.

MÍMICA DE JOB [Nível 64]

Tipo: Ação Rápida – **Alvo:** Único.

Mestrar um papel é conhecer seus nuances. *Mímica de Job* requer que o Mímico selecione um único aliado, permitindo assim que ele utilize qualquer Habilidade Rápida, Habilidade Lenta, Habilidade Mágica e Nível de Magia disponível para aquele personagem por uma duração igual a **(4)**. As exceções são Habilidades ganhas depois do Nível 50 e Magias de Nível 7 e 8. Para Magia Azul, nenhuma Magia com custo de MP igual a 100 ou acima pode ser utilizada. Summons e Invocações estão limitadas a um custo de MP de 150 ou menos. Somente um único aliado pode ser copiado esta maneira por vez. Se utilizado fora de combate, *Mímica de Job* não possui tempo limite.

IV - OS JOBS

CLASSE MAGOS

Magos são sacerdotes e lançadores de magia, criando seus ataques através da canalização de mana, o poder da mágica, através de seus corpos. Isto lhes confere uma boa flexibilidade junto aos demais membros do grupo, mas existe um sacrifício – Magos são fisicamente mais fracos e mais vulneráveis em combate do que os Guerreiros e ate mesmo os Experts.

INVOCADOR NEGRO

A habilidade de invocar as mágicas criaturas conhecidas como Monstros de Summon é rara; ser capaz de controlar e sustentá-los em batalha é mais raro ainda. O Invocador Negro é um estudante compromissado – embora suas habilidades sejam limitadas e não sejam capazes de prender um Summon por muito tempo, eles se compensam com um respeitável comando da Magia Negra. O resultado é uma mistura de versatilidade e poder capaz de virar qualquer maré no campo de batalha.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+5	+5	+10	+10	+15	+15

PERFIL DO JOB

Representantes: Rydia of Mist (*FFIV*).

Dado de Vida: d6.

Dado de Magia: d10.

Armas: Arcos, Chicotes, Facas, Bastões e Cajados.

Armadura: Bracelete, Chapéu, Robes.

Bônus de Precisão: +10.

Pontos de Perícias: 280.

Aptidão com Perícias: Saber.

MAGIA NEGRA

Embora não tão hábil quanto um Mago Negro puro, o Invocador Negro é capaz de se manter sozinho com esta poderosa forma de magia de guerra.

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Como um puro mago negro, o Invocador Negro pode voltar sua limitada maestria Elemental para usos variados. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Destruição, Terra, Manipulação Elemental, Fogo, Gelo, Eletricidade, Poison, Trevas, Água.

MAGIA NEGRA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Invocadores Negros possuem a habilidade de lançar Magia Negra em combate das listas apresentadas no **Capítulo 8**. Eles ganham duas magias de Nível 1 já no próprio Nível 1, com Magias adicionais ganhas a cada três Níveis.

Nível da Magia	Nível do Personagem
1	3, 6, 9
2	11, 13, 16, 19
3	21, 23, 26, 29
4	31, 33, 36, 39
5	41, 43, 46, 49
6	51, 53, 56, 59

MAGIA DE INVOCAÇÃO

Como o Summoner, o Invocador Negro é capaz de invocar poderosas criaturas de outros mundos para serví-lo e ajudá-lo, embora por curtos períodos de tempo. Apesar do processo de encontrar e recrutar tais criaturas seja árdua, seu poder compensa qualquer trabalho.

LÍNGUA ARCANA [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Varia.

Invocadores Negros possuem a habilidade de se comunicarem com os Monstros Invocados e outras criaturas de origem mágica como se eles possuíssem a Perícia *Língua* relevante com valor de 100, mesmo se a criatura não é capaz de se comunicar com seres inteligentes.

INVOCAÇÃO [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** – **Alvo:** Varia.

Invocadores Negros possuem a habilidade de invocar os Monstros de Summon das listas do **Apêndice III**. Neste caso, o Summon em questão se materializa tempo suficiente para liberar um efeito único, e então ele desaparece. Invocadores Negros ganham um Monstro de Summon – Lakshmi, Rêmora ou Valefor – no Nível 1, adquirindo Summons adicionais com o progresso do jogo à vontade do Mestre.

BOOST [Nível 30]

Tipo: Habilidade Mágica **(8)** – **Alvo:** Varia.

Um Invocador Negro experiente pode aumentar o poder dos ataques de seu Summons gastando um tempo adicional e canalizando parte de seu poder e mana próprio para a criatura. *Boost* é utilizado da mesma maneira que *Invocação*, mas aumenta o efeito do Summon, dano ou cura, em **+25%.** Além de aumentar o Tempo de Carga, o custo de MP ou Gil também aumenta em **+25%** para compensar.

MAGO NEGRO

Outras escolas de magia são capazes de liberar poderosas magias de ataque com o balançar de uma mão. A Magia Negra, entretanto, é a forma mais extrema de poder, existindo apenas para destruição e nada mais. Treinados nos poderes devastadores dos elementos, seus praticantes são sempre uma presença ameaçadora em qualquer campo de batalha. Sozinhos, eles podem explodir qualquer oponente; juntos, eles podem parar exércitos inteiros.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+5	+5	+10	+10	+15	+15

PERFIL DO JOB

Representantes: Black Mage Job (*FFI, FFIII, FFV, FFX-2, FFXI, FFT, FFTA*), Lulu (*FFX*), Palom of Mysidia (*FFIV*), Vivi Ornitier (*FFIX*).

Dado de Vida: d6.

Dado de Magia: d10.

Armas: Arcos, Facas, Bastões.

Armadura: Bracelete, Chapéu, Robes.

Bônus de Precisão: +10.

Pontos de Perícias: 280.

Aptidão com Perícias: Saber.

MAGIA NEGRA

Magia Negra focaliza o lado ofensivo da magia – manipulação Elemental, ataques destrutivos e Condições de Status debilitantes. Conforme ganham experiência, os Magos Negros crescem também em poder e versatilidade, ganhando a habilidade de limpar todo o campo de batalha com um simples gesto.

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Embora seus poderes primários sejam ofensivos, o mago Negro pode utilizar seu comando dos elementos com outros modos de uso. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Destruição, Terra, Manipulação Elemental, Fogo, Gelo, Eletricidade, Poison, Trevas, Água.

MAGIA NEGRA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Magos Negros possuem a habilidade de lançar Magia Negra, dentro de batalha, das listas apresentadas no **Capítulo 8**. Eles começam o jogo com três magias de Nível 1 já no próprio Nível 1, com magias adicionais ganhas a cada dois Níveis.

Nível da Magia	Nível do Personagem
1	3, 5, 7
2	9, 11, 13, 15
3	17, 19, 21, 23
4	25, 27, 29, 31
5	33, 35, 37, 39
6	41, 43, 45, 47
7	49, 51, 53, 55
8	57, 59, 61, 63

MAGO VERMELHO

O Mago Vermelho é o clássico bom-para-tudo, uma profissão cuja versatilidade prevalece sobre as diversidades. Para isso, os Magos Vermelhos não prendem seus estudos a uma única escola de magia, se tornando versáteis lançadores de magia curiosos para lidar com tudo, Magia Branca, Magia Negra, Magia do Tempo, luta com armas...

Com sua essência livre, os Magos Vermelhos costumam vestir-se de modo elegante e estravagante, utilizando a idéia romântica dos mosquiteiros e swashbucklers como modelo. E isso se reflete na escolha de suas armas, preferindo lutar com rapiers, sabres e outras armas que permitam à eles ter total vantagem ofertada por suas armaduras leves. Embora outros lançadores de magia pensem que os Magos Vermelhos são lutadores demais para seus gostos, não se pode negar que a paleta de habilidades destes magos é muito potente.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+10	+8	+10	+10	+12	+10

PERFIL DO JOB

Representantes: Red Mage Job (*FFI*, *FFIII*, *FFV*, *FFXI*, *FFTA*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: d8.

Armas: Arcos, Chicotes, Facas, Bastões, Cajados, Espadas e Espadas Leves.

Armadura: Bracelete, Manoplas, Chapéu, Elmos, Armadura, Robes e Escudos.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com perícias: Saber.

MAGIA VERMELHA

Magia Vermelha é uma síntese da Negra, Branca e do Tempo, dando a seus praticantes acesso significativo a todos os lados da magia.

MAGIA VERMELHA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Magos Vermelhos possuem a habilidade de lançar Magias da lista de Magia Vermelha no **Capitulo 8** dentro de batalha. Eles começam com três magias de Nível 1 já no próprio Nível 1, com magias adicionais a cada três Níveis. Entretanto, sua seleção total de Magias é limitada como segue a tabela.

Nível da Magia	Nível a Adquirir
1	03, 06, 09
2	11, 13, 16, 19
3	21, 23, 26, 29
4	31, 33, 36, 39
5	41, 43, 46, 49
6	51, 53, 56, 59

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Magos Vermelhos comandam um vasto ramo de poderes; com um pouco de criatividade, estas forças podem ser utilizadas em uma grande variedade de casos fora de combate. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Barrier, Destruição,

Terra, Manipulação Elemental, Fogo, Cura, Gelo, Eletricidade, Poison, Trevas, Água, Ar.

LANÇAMENTO DUPLO [Nível 50]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** – **Alvo:** Varia.

Desde cedo, os Magos Vermelhos aprendem a compensar sua limitada biblioteca de magias, aumentando assim a velocidade com a qual eles as lançam, atacando seus inimigos com uma barreira intransponível de magias. *Lançamento Duplo* permite a um mago Vermelho lançar duas Magias Vermelhas com o custo de uma única Ação. Ambas as magias devem ser escolhidas imediatamente; o Mago Vermelho também deve possuir MP suficiente para cobrir os custos dos lançamentos. Esta Habilidade não pode ignorar qualquer Condição de Status que pudesse impedi-lo de lançar uma Magia.

SÁBIO

O Sábio é a fonte do conhecimnto, o produto de anos de estudos na mais profunda essência da magia. Onde os demais magos se especializam em cura, dano ou suporte, os Sábios são diversificados, tanto na mão que cura quanto nos raios elétricos. Existem, com certeza, compromissos: os Sábios pagam por sua natureza de estudo com uma constituição mais fraca, embora seus poderes também faltem em foco e eficácia de um Mago "puro". Mas mesmo com isso tudo, seu grande conhecimento e versatilidade incomparável o torna um valoroso membro de um grupo aventureiro.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+10	+8	+10	+10	+12	+10

PERFIL DO JOB

Representantes: Fusoya (*FFIV*), Sage Job (*FFIII*), Tellah (*FFIV*).

Dado de Vida: d6.

Dado de Magia: d10.

Armas: Bastões e Cajados.

Armadura: Bracelete, Chapéu, Robes.

Bônus de Precisão: +10.

Pontos de Perícia: 280.

Aptidão com Perícias: Saber.

MAGIA VERMELHA

Magia Vermelha é uma síntese da Negra, Branca e do Tempo, dando a seus praticantes acesso significativo a todos os lados da magia.

MAGIA VERMELHA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Sábios possuem a habilidade de lançar Magias da lista de Magia Vermelha no **Capitulo 8** dentro de batalha. Eles começam com três magias de Nível 1 já no próprio Nível 1, com magias adicionais nos Níveis seguintes.

Nível da Magia	Nível do Personagem
1	3, 4, 5, 7
2	9, 11, 12, 13, 15
3	17, 19, 20, 21, 23
4	25, 27, 28, 29, 31
5	33, 35, 36, 37, 39
6	41, 43, 44, 45, 47
7	49, 51, 52, 53, 55
8	57, 59, 60, 61, 63

"Eu sou a própria perdição!"

TELLAH – FINAL FANTASY IV

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Sábios comandam um vasto ramo de poderes; com um pouco de criatividade, estas forças podem ser utilizadas em uma grande variedade de casos fora de combate. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Barrier, Destruição, Terra, Manipulação Elemental, Fogo, Cura, Gelo, Eletricidade, Poison, Trevas, Água, Ar.

SUMMONER

Os aliados dos Summoner possuem nomes tão diversos quanto sua natureza. Monstros de Summon, Feras Fantasmas, Espers, Guardian Forces, Eidolons, Aeons – todos representam criaturas não nativas deste reino de existência, nascidos de pura mágica e capazes de manifestarem poderes que humilham até os mais poderosos magos. Alguns Summons residem dentro do mundo material, fazendo seus lares nas montanhas mais altas e oceanos mais profundos; outros existem somente dentro do próprio reino da magia, todos vivem separados da nossa realidade até que um Summoner os invoque de sua reclusão.

Os poderes do Summoner residem na habilidade de se comunicarem com estas criaturas – um presente muito mais herdado do que aprendido, passado entre famílias e tribos por muitos séculos. Aqueles com os talentos de um Summoner são também marcados por ele, resultando em pequenas mutações; a mais comum delas é o chifre pequeno semelhante à de um unicórnio na testa do Summoner, capaz de trocar emoções e pensamentos entre o Summoner e os Summons. Com sucesso os Summoner são capazes de vencer estas habilidades naturais e as manusearem com cuidado necessário para ganharem a confiança de um Summon – e a força necessária para submetê-lo a sua obediência se a negociação gentil falhar.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+10	+6	+10	+7	+12	+15

PERFIL DO JOB

Representantes: Yuna (*FFX*), Summoner Job (*FFIII*, *FFV*, *FFT*, FFTA).

Dado de Vida: d6.

Dado de Magia: d10.

Armas: Arcos, Chicotes, Facas, Bastões e Cajados.

Armaduras: Bracelete, Robes e Chapéu.

Bônus de Precisão: +10.

Pontos de Perícias: 280.

Aptidão com Perícias: Saber.

MAGIA SUMMON

A Magia Summon traz poderosas criaturas para o mundo físico, os prendendo aqui tempo suficiente de acordo com a vontade do Summoner.

LÍNGUA ARCANA [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Varia.

Summoners possuem a habilidade de se comunicarem com os Monstros Invocados e outras criaturas de origem mágica como se eles possuíssem a Perícia *Língua* relevante com valor de 100, mesmo se a criatura não é capaz de se comunicar com seres inteligentes.

SUMMON [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Summoners possuem a habilidade de invocar os Monstros de Summon das listas do **Apêndice III**. Diferentemente dos fracos Invocadores, Summoners possuem a habilidade de manter um Summon em batalha por períodos maiores de tempo, transformando um Monstro de Summon em uma força potente e ativa no campo. Summoner ganham um Monstro de Summon – Lakshmi, Remora, Valefor, Ifrit, Ramuh ou Shiva – no Nível 1, adquirindo Summons Adicionais com o progresso do jogo conforme o Mestre julgar correto.

GRAND SUMMON [Nível 33]

Tipo: Habilidade Mágica **(15)** – **Alvo:** Varia.

Um Summoner experiente pode liberar todo o potencial de um Summon, o trazendo para o campo de batalha com seus poderes plenos. *Grand Summon* segue as mesmas regras básicas de *Summon*, mas traz o Monstro em batalha com todas suas Habilidades disponíveis, incluindo as Habilidades de *Grand Summon*.

IV - OS JOBS

MAGO DO TEMPO

Algumas vezes chamados como Magos Cósmicos, os Magos do Tempo manipulam as próprias forças do tempo e espaço. Reformulando o poder dos cosmos, eles podem congelar um oponente ou realizar uma chuva de meteoros sobre eles; abrir os portões do tempo e espaço os tornam capazes de banir alguem completamente para outra dimensão. Os mais poderosos são capazes de apagar a história com um piscar de olhos ou viajar através dos mundos como bem desejar – um fato que faz com que os demais lançadores de magia fiquem felizes pela escassez desses perigosos magos.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+5	+5	+10	+10	+15	+15

PERFIL DO JOB

Representantes: Time Mage Job (*FFV*, *FFT*, *FFTA*).

Dado de Vida: d6.

Dado de Magia: d10.

Armas: Arcos, Facas, Cajados e Bastões.

Armadura: Bracelete, Chapéu e Robes.

Bônus de Precisão: +10.

Pontos de Perícias: 280.

Aptidão com Perícias: Saber.

MAGIA DO TEMPO

O poder do Mago do Tempo é o próprio poder da criação. Seus praticantes podem manipular meteoros, esticar segundos em horas, ou despedaçar completamente a realidade.

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Vária.

A habilidade de um Mago do Tempo em lidar com o tempo e espaço pode ser utilizada para uma grande variedade de propósitos. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Astrologia, Cosmos, Gravidade, Espaço, Tempo.

MAGIA DO TEMPO [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Magos do tempo possuem a habilidade de lançar Magias da lista de Magia do Tempo no **Capitulo 8** dentro de batalha. Eles começam com três magias de Nível 1 já no próprio Nível 1, com magias adicionais a cada dois Níveis.

Nível da Magia	Nível do Personagem
1	3, 5, 7
2	9, 11, 13, 15
3	17, 19, 21, 23
4	25, 27, 29, 31
5	33, 35, 37, 39
6	41, 43, 45, 47
7	49, 51, 53, 55
8	57, 59, 61, 63

INVOCADOR BRANCO

Como o Invocador Negro, o Invocador Branco lida com um número limitado de Magia Summon, mas ele tem como compensação por esta fraqueza, a habilidade de lidar com outras formas de lançamento de magia mais tradicionais. Onde os Invocadores Negros utilizam o poder destrutivo da Magia Negra, os Invocadores Brancos focalizam-se na cura e proteção, utilizando ainda os poderes dos Summons para proteger aqueles em necessidade.

IV - OS JOBS

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+5	+5	+10	+10	+15	+15

PERFIL DO JOB

Representantes: Garnet "Dagger" Alexandros XVII (*FFIX*), Eiko Carol (*FFIX*).

Dado de Vida: d6.

Dado de Magia: d10.

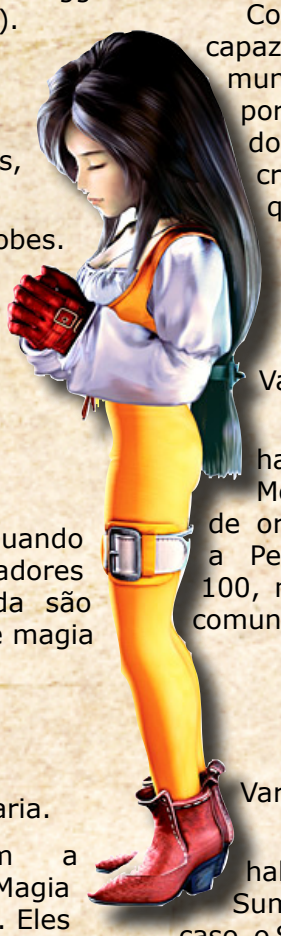
Armas: Arcos, Chicotes, Facas, Cajados e Bastões.

Armadura: Bracelete, Chapéu e Robes.

Bônus de Precisão: +10.

Pontos de Perícias: 280.

Aptidão com Perícias: Saber.



MAGIA BRANCA

Apesar de inferiores em poder quando comparados a um Mago Branco, os Invocadores Brancos, os Invocadores Brancos ainda são capazes de lançar poderosas misturas de magia de cura e defensivas.

MAGIA BRANCA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Invocadores Brancos possuem a habilidade de lançar Magias da lista de Magia Branca no **Capitulo 8** dentro de batalha. Eles começam com duas magias de Nível 1 já no próprio Nível 1, com magias adicionais a cada três Níveis.

Nível da Magia	Nível do Personagem
1	3, 6, 9
2	11, 13, 16, 19
3	21, 23, 26, 29
4	31, 33, 36, 39
5	41, 43, 46, 49
6	51, 53, 56, 59

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Vária.

Como um puro Mago Branco, o Invocador Branco pode utilizar suas habilidades de lançamento de magia para outros propósitos. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Cura, Luz, Ar, Barrier.

MAGIA DE INVOCAÇÃO

Como o Summoner, o Invocador Branco é capaz de invocar poderosas criaturas de outros mundos para serví-lo e ajudá-lo, embora por curtos períodos de tempo. Apesar do processo de encontrar e recrutar tais criaturas seja árdua, seu poder compensa qualquer trabalho.

LÍNGUA ARCANA [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Varia.

Invocadores Brancos possuem a habilidade de se comunicarem com os Monstros Invocados e outras criaturas de origem mágica como se eles possuíssem a Perícia *Língua* relevante com valor de 100, mesmo se a criatura não é capaz de se comunicar com seres inteligentes.

INVOCAÇÃO [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica **(6)** – **Alvo:** Varia.

Invocadores Brancos possuem a habilidade de invocar os Monstros de Summon das listas do **Apêndice III**. Neste caso, o Summon em questão se materializa tempo suficiente para liberar um efeito único, e então ele desaparece. Invocadores Brancos ganham um Monstro de Summon – Lakshmi, Rêmora ou Valefor – no Nível 1, adquirindo Summons adicionais com o progresso do jogo à vontade do Mestre.

BOOST [Nível 30]

Tipo: Habilidade Mágica **(8)** – **Alvo:** Varia.

Um Invocador Branco experiente pode aumentar o poder dos ataques de seu Summons gastando um tempo adicional e canalizando parte de seu poder e mana próprios para a criatura. *Boost* é utilizado da mesma maneira que *Invocação*, mas aumenta o efeito do Summon, dano ou cura, em **+25%.** Além de aumentar o Tempo de Carga, o custo de MP ou Gil também aumenta em **+25%** para compensar.

IV - OS JOBS

MAGO BRANCO

Magos Brancos são defensores da vida, utilizando suas magias para curar ou erguer barreiras defensivas ao redor de seus aliados. Com certo tempo e experiência, eles podem curar praticamente toda doença, erguerem os caídos em batalha, ou mesmo criar barreiras impermeáveis contra ataques inimigos. Embora mais pacientes do que os temperamentais Magos Negros, os Magos Brancos também não são tão pacíficos como se imagina; podem facilmente invocar poderosas rajadas de ventos ou explosões violentas de energia sagrada com um simples estalar de dedos.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+5	+5	+10	+10	+15	+15

Nível da Magia	Nível do Personagem
1	3, 5, 7
2	9, 11, 13, 15
3	17, 19, 21, 23
4	25, 27, 29, 31
5	33, 35, 37, 39
6	41, 43, 45, 47
7	49, 51, 53, 55
8	57, 59, 61, 63

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Vária.

Um Mago Branco pode utilizar suas habilidades de lançamento de magia para outros propósitos. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Cura, Luz, Ar, Barrier.

PERFIL DO JOB

Representantes: Porom of Mysidia (*FFIV*), Rosa Farrell (*FFIV*), White Mage Job (*FFI*, *FFIII*, *FFV*, *FFX-2*, *FFXI*, *FFT*, *FFTA*).

Dado de Vida: d6.

Dado de Magia: d10.

Armas: Arcos e Cajados.

Armaduras: Bracelete, Chapéu e Robes.

Bônus de Precisão: +10.

Pontos de Perícias: 280.

Aptidão com Perícias: Saber.

MAGIA BRANCA

A Magia Branca engloba uma variedade de usos e efeitos benéficos, temperados com um pouco de poder ofensivo para balancear as coisas

MAGIA BRANCA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Magos Brancos possuem a habilidade de lançar Magias da lista de Magia Branca no **Capitulo 8** dentro de batalha. Eles começam com três magias de Nível 1 já no próprio Nível 1, com magias adicionais a cada dois Níveis.

IV - OS JOBS

CLASSE ADEPTOS

Os Adeptos formam o meio termo entre os Guerreiros e os Magos, misturando estas profissiões cujos repertórios incluem tanto a magia quanto as artes de combate. geralmente suicídas rapidamente avançam na corrente de comando, viajando com os contos de puro heroísmo tão fundamental para as habilidades do Job.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+12	+10	+10	+10	+8	+10

CAVALEIRO DAS RUNAS

O Cavaleiro das Runas é uma figura estranha para todos, treinado tanto como um sagaz guerreiro quanto um poderoso mago. Treinado para contra-atacar com efeitos de magia de batalha em grande escala, eles avançam na frente da força principal, inutilizando magias ofensivas e drenando a mana dos magos inimigos até que o poder de fogo mágico dos oponentes tenha sido silenciado. Assim que o trabalho do Cavaleiro das Runas tenha sido feito, a maré da batalha mudou completamente, para a melhor ou pior.

Um Cavaleiro das Runas bem sucedido é a soma de poder hereditário, treino cuidadoso, e determinação inabalável. Genética e treinamento permite a um Cavaleiro das Runas interceptar a magia inimiga e reduzi-la a mana bruta e poder Elemental; determinação lhes confere a habilidade de trabalhar estes talentos face à perdição. Uma vez absorvido, uma magia pode ser imediatamente lançada de volta contra seu lançador ou utilizado para abastecer o vasto arsenal de ataques do Cavaleiro das Runas. A maioria dos Cavaleiros das Runas possui pelo menos algum treinamento no lançamento de magia tradicional, embora suas espadas permaneçam como seu principal modo ofensivo.

Para soldados comuns, o Cavaleiro das Runas é uma presença ameaçadora e inspiradora, uma força que não tem medo de fazer o necessário para colocar tudo na linha para o próprio bem de seus companheiros. A confiança e lealdade que um Cavaleiro das Runas inspira o torna um líder natural; aqueles que sobrevivem às missões

PERFIL DO JOB

Representantes: Celes Chere (*FFVI*), Dycedarg Beoulve (*FFT*), Zalbag Beoulve (*FFT*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: d6.

Armas: Espadas, Espadas Leves, Bastardas, Facas, Machados e Chicotes.

Armaduras: Manoplas, Elmos, Robes, Armaduras e Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

MAGIA DE OPOSIÇÃO

As técnicas do Cavaleiro das Runas foram criadas para enfraquecer os danos, e destruir qualquer alvo lançador de magia no campo de batalha. Para este fim, o Cavaleiro das Runas deve confrontar seus alvos cara a cara, utilizando tudo à sua disposição para sobrepujar a ameaça mística.

Runas [Nível 1]

Tipo: Habilidade Rápida - **Alvo:** Próprio.

A habilidade símbolo dos Cavaleiros das Runas lhes permite absorver magia, capturando-a dentro de suas armas ou armadura inscritas com runas mágicas e utilizar suas armas para quebrar estas magias em mana bruta com o fim de utilizá-la. *Runas* afeta todas as escolas de magia do tipo Vermelha, Branco, Negra, Tempo e Azul, exceto aquelas cujo alvo seja do tipo Todos; Habilidades de monstros com custo em MP também são afetados. Quando utilizado, *Runas* absorve a primeira Magia ou Habilidade utilizada mais próxima do Cavaleiro

das Runas, independentemente de sua fonte. Esta Magia ou Habilidade não apresenta nenhum efeito e o Cavaleiro das Runas ganha uma quantia de MP igual ao custo original do lançamento. Se múltiplos Cavalewiros das Runas estiverem utilizando esta Habilidade antes que uma Magia ou Habilidade seja utilizada, o Cavaleiro com mais MP absorverá a magia.

Se as *Runas* não absorveram nada até o próximo turno do Cavaleiro, seus efeitos são perdidos, e ele deve decidir se utiliza *Runas* novamente ou se realiza outra Ação.

Devolver Magia [Nível 36]

Tipo: Reação - **Alvo:** Único.

Conforme o Cavaleiro das Runas ganha experiência, ele aprende a fazer mais do que simplesmente quebrar magia – com prática, ele pode copiar e devolver ataques mágicos em segundos, dando aos inimigos lançadores de magia um pouco do seu próprio remédio. Quando acionado, *Devolver Magia* possui uma CdS igual a **(Nível / 2) + (Espírito / 2)** de permitir que o Cavaleiro das Runas imediatamente lance a mesma Magia, mirando o lançador original. Diferentemente, ele pode escolher por ganhar um número de MP igual ao custo original do lançamento da magia. Nenhuma das duas opções previne que o Cavaleiro das Runas sofra os efeitos da Magia afetada – ela o afetará normalmente. Se o Cavaleiro das Runas decide devolver a Magia, o lançador original será sempre o único afetado por ela, mesmo se a Magia fosse do alvo tipo Grupo.

Devolver Magia é alvo das mesmas restrições de *Runas*: ela não pode ser utilizada contra Magias de *Alvo: Todos*, Magia Summon ou Magia de Encantamento de Lâmina. O Cavaleiro das Runas também deve ser capaz de lançar Magias para ser capaz de utilizar *Devolver Magia*; Condições de Status como *Silence* inibirá esta Habilidade até que o Status será cancelado.

Trigger: Magia Arcana, Elemental ou de Status, ou habilidade de monstro suscetível a *Runas*.

Magia Quádrupla [Nível 64]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Grupo.

Uma melhoria dos princípios de *Devolver Magia* permite a um Cavaleiro das Runas veterano a transformar uma magia hostil em uma chuva de magia. *Magia Quádrupla* pode ser utilizada sempre que *Devolver Magia* for acionado, e permite ao Cavaleiro das Runas imediatamente lançar a mesma Magia quatro vezes, cada vez contra um combatente aleatoriamente definido no grupo do lançador original. Para isso, o Cavaleiro das Runas deve possui MP suficiente para lançar a magia três vezes; caso contrário, apenas os efeitos de *Devolver Magia* serão aplicados. Assim como com *Devolver Magia*, *Magia Quádrupla* não previne que o Cavaleiro das Runas sofra os efeitos da Magia, permitindo que ela tenha sua ação normalmente.

ESPADA INFLEXÍVEL

Poderosas e brutais em medidas iguais, as técnicas de batalha de um Cavaleiro das Runas transformam o excesso de mana em ataques devastadores.

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Varia.

O Cavaleiro das Runas pode utilizar suas habilidades de lançar magia para outros propósitos. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva podem ser encontrados no **Capítulo 8.**

Palavras-Chave: Barreira, Destruição, Manipulação Elemental.

Fury Brand [Nível 8]

Tipo: Habilidade Mágica (20 MP) - **Alvo:** Único.

Um tridente de energia violenta surge embaixo do alvo, emitindo um único pulso intenso antes de desaparecer. *Fury Brand* inflige **100%, Armadura** de dano Físico no combatente alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** de infligir a Condição de Status *Berserk* **(4)**.

Stardust Ray [Nível 15]

Tipo: Habilidade Mágica (27 MP) - **Alvo:** Grupo.

Flechas brilhantes de luz se formam ao redor do Cavaleiro das Runas, tão brilhantes quanto o céu da noite conforme caem zunindo no meio dos inimigos. *Stardust Ray* inflige **75%, Armadura** de dano Físico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** de infligir a Condição de Status *Spirit Break* **(4)**; role separadamente para cada alvo.

Shellburst Stab [Nível 22]

Tipo: Habilidade Mágica (35 MP) - **Alvo:** Único.

O Cavaleiro das Runas extende sua arma, moldando a mana bruta na forma de uma lâmina de cimitara brilhante que corta através do alvo antes de desaparecer. *Shellburst Stab* inflige **MP atual do alvo** de dano Físico no combante alvo, atingindo automaticamente. Independentemente de quanto MP o alvo atualmente possua, esta Habilidade nunca infligirá mais do que 999 de dano.

Blastar Punch [Nível 29]

Tipo: Habilidade Mágica (56 MP) - **Alvo:** Grupo.

Uma brilhante lâmina branca de machado desce dos céus, caindo contra os inimigos do Cavaleiro das Runas com grande força. *Blastar Punch* inflige **100%, Armadura** de dano Físico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** de infligir a Condição de Status *Magic Break* **(4)**.

Viper Bite [Nível 43]

Tipo: Habilidade Mágica (70 MP) - Alvo: Único.

Adagas de cor verde nauseante surgem ao redor dos inimigos do Cavaleiro das Runas, caindo como se fossem presas de uma gigantesca serpente espectral. *Viper Bite* inflige **125%, Armadura** de dano Físico em um alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** de infligir a Condição de Status *Venom* **(4)**.

Hellcry Punch [Nível 50]

Tipo: Habilidade Mágica (95 MP) - **Alvo:** Único.

O Cavaleiro das Runas libera seu poder acumulado e invoca uma gigantesca espada das profundezas da terra, partindo seu inimigo com uma lâmina azul-gelo de pura magia. *Hellcry Punch* inflige **150%, Armadura** de dano Físico em um alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** de infligir a Condição de Status *Power Break* **(4)** e *Silence* **(4)**. Role separadamente para cada Status.

Icewolf Bite [Nível 57]

Tipo: Habilidade Mágica (110 MP) - **Alvo:** Grupo.

Invocado pelos poderes do Cavaleiro das Runas, uma espada longa fantasma corta o solo, com sua lâmina ornamentada brilhando em azul e vermelho antes de desaparecer. *Icewolf Bite* inflige **150%, Armadura** de dano Físico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, ele também inflige **200%, Armadura** de dano Físico ao MP dos combatentes; este dano aos Pontos de Magia do alvo pode ignorar o Limite de Dano.

CAVALEIRO MÁGICO

À distância, eles assemelham-se a qualquer outro homem com espada – somente quando sua Magia Negra começa a percorrer suas lâminas é que sua verdadeira natureza emerge. Os Cavaleiros Mágicos são adeptos de uma ordem secreta e misteriosa de cavaleiros mágicos dotados com a habilidade de confinar magia em suas armas, deixando-as capazes de transformar um simples corte com a espada em uma devastação flamejante, nuvens de toxinas, ou buracos negros capazes de devorar a própria realidade.

Devido à natureza de sua magia exigir que eles fiquem próximos aos seus inimigos, os Cavaleiros Mágicos são essencialmente guerreiros e magos em segundo plano. Somente estes cavaleiros possuem a maestria com armas necessária para explorar suas magias completamente; mesmo quando lhe faltam suas habilidades mágicas, um Cavaleiro Mágico ainda pode se manter em pé de igualdade contra um Guerreiro ou Cavaleiro.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+12	+10	+10	+10	+6	+12

PERFIL DO JOB

Representantes: Mystic Knight Job (*FFV*), Adelbert Steiner (*FFIX*), Warrior Dressphere (*FFX-2*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: d8.

Armas: Machados, Arcos, Chicotes, Luvas, Facas, Espadas Leves, Armas de Haste, Cajados, Bastões, Swallows, Espadas e Bastardas.

Armadura: Manoplas, Elmos, Armadura, Robes e Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

MAGIA DE ENCANTAMENTO DE LÂMINA

A **Magia de Encantamento de Lâmina** confere ao Cavaleiro Mágico um versátil arsenal de encantamentos, permitindo a eles destinar seus ataques contra as fraquezas do inimigo com absoluta precisão.

Encantamento de Lâmina [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Próprio.

Os Cavaleiros Mágicos podem lançar Magias da lista de Magia de Encantamento de Lâmina do **Capitulo 8**. Assim como a Magia Azul e de Summon, este tipo de magia não possui Níveis classificatórios, mas é organizada em 4 grupos de acordo com seu efeito: Elemental, Status, Efeito e Suprema. Conforme o Cavaleiro Mágico ganha níveis, ele ganha a opção de escolher Magias de cada um destes grupos.

Embora os jogadores possam escolher quais Magias eles adquirem quando estão qualificados para adquirir novas, cada Magia possui seu próprio requerimento de Nível. O efeito de Status *Stone Strike*, por exemplo, somente pode ser adquirido se o Cavaleiro Mágico estiver no Nível 43 ou superior.

Nível	Novas magias Ganhas
1	Status x1, Elemental x1
8	Status x1, Elemental x1
15	Status x2, Elemental x1
22	Status x1, Elemental x1, Efeito x1
29	Status x1, Elemental x1, Efeito x1
36	Status x2, Elemental x1, Efeito x1
43	Status x2, Elemental x1, Efeito x2
50	Status x1, Elemental x1, Efeito x1, Suprema x1
57	Status x1, Elemental x1, Suprema x1
64	Status x2, Suprema x1

Por simplesmente aumentar os ataques básicos do Cavaleiro Mágico, a maioria das Magias de Encantamento de Lâmina pode atingir Acertos Críticos da mesma maneira como fazem as Ações de Ataque. Seus efeitos também se acumulam com algumas Habilidades de Equipamento ou Arma – *Auto-[Status]*, *+[x] [Atributo ou Estatística de Combate]*, *Quebrar Limite de Dano*, *Critico +*, *Critico ++*, *[Elemento] Aumento*, *Sensor*, e as regras especiais associadas a Última Weapon e Valiant Knife. Todas as demais Habilidades de Equipamento são ignoradas, incluindo todas formas de Munição.

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Varia.

O Cavaleiro Mágico pode utilizar suas habilidades de lançar magia para outros propósitos. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva podem ser encontrados no **Capítulo 8.**

Palavras-Chave: Barreira, Destruição, Terra, Manipulação Elemental, Fogo, Luz, Gelo, Eletricidade, Poison, Trevas, Água, Ar.

HABILIDADE SOS

Quando o perigo surge, os cavaleiros Mágicos podem se proteger em um piscar de olhos.

SOS-Shell [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Devido a sua alta confiança no lançamento de magias, os Cavaleiros Mágicos são ensinados desde cedo a preparar barreiras antimagia no momento em que precisar – tanto para se protegerem contra as magias de um oponente assim como contra as consequências devastadoras de suas próprias magias lançadas de modo errado. *SOS-Shell* age quando o HP atual do Cavaleiro Mágico é reduzido para **25%** ou menos de seu valor Máximo, conferindo à ele a Condição de Status *Shell*. Este Status é automaticamente cancelado quando o HP atual do Cavaleiro Mágico subir para um valor acima

de **25%** de seu valor máximo. Esta Habilidade acumula-se com *SOS-Protect* e *SOS-Haste*.

SOS-Protect [Nível 15]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Assim que eles ganham verdadeira experiência de batalha, o Cavaleiro Mágico aprende amplificar seus reflexos de defesa. *SOS-Protect* age quando o HP atual do Cavaleiro Mágico é reduzido para **25%** ou menos de seu valor máximo, conferindo à ele a Condição de Status *Protect*. Este Status é automaticamente cancelado quando o HP atual do Cavaleiro Mágico subir para um valor acima de **25%** de seu valor máximo. Esta Habilidade acumula-se com *SOS-Shell* e *SOS-Haste*.

SOS-Haste [Nível 40]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Um bom Cavaleiro Mágico sabe que a velocidade é essencial, especialmente quando a morte está próxima. *SOS-Haste* age quando o HP atual do Cavaleiro Mágico é reduzido para **25%** ou menos de seu valor máximo, conferindo à ele a Condição de Status *Haste*. Este Status é automaticamente cancelado quando o HP atual do Cavaleiro Mágico subir para um valor acima de **25%** de seu valor máximo. Esta Habilidade acumula-se com *SOS-Shell* e *SOS-Protect*.

CAVALEIRO NEGRO

Vestido em armadura que esconde todo seu corpo e caminhando com autoconfiança, o Cavaleiro Negro é uma presença sinistra e impositiva no campo de batalha. Onde as demais profissões utilizam chi ou mana para abastecer suas habilidades, estes guerreiros sombrios utilizam a força de vida – inicialmente apenas a sua própria, mas conforme ganham experiência, eles podem drenar a vitalidade de outros para abastecer a sua própria.

Apesar dos Cavaleiros Negros não serem maus por completo, a natureza quase vampírica de suas habilidades os tornaram alvos de intenso medo e desconfiança por incontáveis anos. Mais rumores cercam este Job do que qualquer outro; alguns boatos dizem que seus poderes nascem de um pacto com um demônio, outros que eles envelhecem cada vez que usam suas habilidades, morrendo de fraqueza quando sua última gota de energia é utilizada.

Compreensivelmente, a maioria dos Cavaleiros Negros fica feliz o suficiente com isso e continua a encorajar estas histórias, chegando a utilizar roupas encrustadas com espinhos para assustar os corações dos oponentes de vontade fraca. Tais roupas são geralmente forjadas com Metal Negro, uma liga de ferro imbuída com energia das Trevas durante sua criação para proteger seu usuário dos efeitos de seus próprios ataques. O metal negro é tão fundamental para os equipamentos de um Cavaleiro Negro que o material se tornou praticamente um sinônimo para o Job; outras profissões geralmente fogem dos equipamentos de metal negro, acreditando que eles podem cair como vítimas ao mesmo estigma que transformou em demônios esta profissão não compreendida.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+12	+10	+9	+8	+9	+12

PERFIL DO JOB

Representantes: Cecil Harvey (*FFIV*), Goffard Gafgarion (*FFT*), Dark Knight Job (*FFX-2*, *FFXI*), Fell Knight Job (*FFTA*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: d6.

Armas: Machados, Facas, Espadas Leves, Armas de Haste, Espadas e Bastardas.

Armaduras: Manoplas, Elmos, Robes, Armaduras e Escudos.

Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

ESPADA NEGRA

O domínio do Cavaleiro Negro é a escuridão, fogo e corrupção, um

triplo conjunto de ataques do inferno criados para derrubar um oponente despreparado no espaço de um instante.

LADO NEGRO [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Único

O Cavaleiro Negro corre para o alvo, e sua lâmina começa a queimar com um fogo negro conforme sua energia vital começa a ser drenado para a lâmina. Assim que ele atinge o alvo, o fogo negro cresce em intensidade, até finalizar em uma explosão poderosa. *Lado Negro* inflige **200%, Armadura** de dano Elemental por Trevas no alvo, atingindo automaticamente. Cada uso de *Lado Negro* reduz o HP atual do Cavaleiro Negro em **25%** do seu valor máximo. Este dano não pode ser reduzido ou prevenido por nada exceto a Condição de Status *Shield*.

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica - **Alvo:** Varia.

O Cavaleiro Negro pode utilizar suas habilidade de lançar magia para outros propósitos. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva podem ser encontrados no **Capítulo 8.**

Palavras-Chave: Destruição, Fogo, Veneno, Trevas.

CÉU NEGRO [Nível 8]

Tipo: Habilidade Mágica (19 MP) - **Alvo:** Grupo.

Segurando sua arma, o Cavaleiro Negro libera sua força vital em ondas de energia negativa. *Céu Negro* inflige **75%, Armadura** de dano Elemental por Trevas em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** de infligir a Condição de Status *Blind* **(∞)**; role separadamente para cada combatente ativo no grupo alvo.

ESPADA DA NOITE [Nível 15]

Tipo: Habilidade Mágica (17 MP) - **Alvo:** Único.

O Cavaleiro Negro ataca severamente, mas o ataque parece atingir nada além do ar. Um segundo depois, um olho vermelho abre sobre o alvo e começa a concentrar energia mágica, criando uma lâmina de poder que parte o corpo do oponente. *Espada da Noite* inflige **100%, Armadura** de dano Físico no alvo, atingindo automaticamente. Além disso, o Cavaleiro Negro ganha um número de HP igual a **50%** do dano final causado pelo ataque.

CORRUPÇÃO [Nível 22]

Tipo: Habilidade Mágica (40 MP) - **Alvo:** Único.

Gases tóxicos verde saem da arma do Cavaleiro Negro quando ele realiza este ataque, formando uma névoa que rapidamente cresce e devora o alvo. *Corrupção* inflige **100%, Armadura** de dano Elemental por Trevas no alvo, atingindo automaticamente. Além disso, ele possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Zombie* **(∞)** no alvo.

ESPADA OBSCURA [Nível 29]

Tipo: Habilidade Mágica (12 MP) - **Alvo:** Único.

Energia das Trevas forma um furacão ao redor do alvo, ganhando velocidade antes de formar uma espada bastarda etérea. Em um único movimento, a lâmina corta o alvo e desaparece. *Espada Obscura* inflige **100%, Armadura** de dano Físico no MP do alvo, e não em seu HP, atingindo automaticamente. Além disso, o Cavaleiro Negro ganha um número de MP igual a **50%** do dano final causado pelo ataque.

FOGO DA BESTA [Nível 36]

Tipo: Habilidade Mágica (65 MP) - **Alvo:** Grupo.

Esferas de fogo partem da arma do Caveleiro Negro, rolando em volta dos alvos antes de detonaram em bolas incandescentes de fogo e luz. *Fogo da Besta* inflige **(17 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

CATÁSTROFE [Nível 43]

Tipo: Habilidade Mágica (70 MP) - **Alvo:** Grupo.

Um balanço da lâmina do Cavaleiro Negro libera cascatas de partículas negras geladas contra o inimigo, uma nuvem negra que parte os espíritos de quem ela toca. *Catástrofe* possui uma CdS igual

a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de cancelar todas Condições de Status do tipo Barrier e Strengthen atualmente ativas no grupo alvo, exceto *Shield*. Role separadamente para cada alvo a ser afetado.

PESADELO [Nível 50]

Tipo: Habilidade Mágica (90 MP) - **Alvo:** Único.

O Cavaleiro Negro ergue sua espada contra a vítima escolhida, invocando uma coluna de vapores do solo. *Pesadelo* inflige **100%, Armadura** de dano pelo Elemento Trevas no alvo, atingindo automaticamente. Além disso, possui uma CdS fixa de **30%** de infligir as Condições de Status *Curse* **(4)**, *Mini* **(∞)**, *Poison* **(∞)** e *Sleep* **(4)**. Role separadamente para cada Condição de Status.

CORTE DO DEMÔNIO [Nível 57]

Tipo: Habilidade Mágica (125 MP) - **Alvo:** Único.

Estendendo uma mão, o Cavaleiro Negro envia um único raio de energia negativa contra o alvo. Mas isso foi apenas um aviso; antes que a fumaça do ataque tenha tempo de desaparecer, o Cavaleiro Negro está em movimento novamente, girando como um demônio conforme ele corre na direção de seu alvo desorientado e despeja um furacão de ataques. *Corte do Demônio* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir **(HP atual do alvo \ 2)** de dano mágico. Independentemente do HP atual, *Corte do Demônio* nunca inflige mais do que 999 de dano. Além disso, ele possui uma CdS fixa de **30%** para infligir a Condição de Status *Sap* **(4).**

DEVORADOR DE ALMA [Nível 64]

Tipo: Habilidade Mágica (175 MP) - **Alvo:** Grupo.

Por um segundo o campo de batalha é envolvido por trevas impenetráveis enquanto o Cavaleiro Negro abre um vórtex sobre seus inimigos e fragmentos de ônix do tamanho de um homem começam a cair. *Devorador de Alma* possui uma CdS fixa de **30%** de instantaneamente reduzir todos os oponente do grupo alvo para 0 HP, independentemente dos seus valores atuais de HP, Armadura ou Armadura Mágica; role separadamente para cada alvo. Considere este efeito como sendo do tipo Death. Qualquer alvo não afetado pela CdS sofre **150%, Armadura** de dano Elemental por Trevas.

Geomancer

Em um mundo onde os homens possuem o poder para ignorar as leis da natureza, o Geomancer é a prova viva do motivo pelo qual a humanidade culpa a natureza por sua própria destruição. O domínio do Geomancer é a própria terra, despertando a consciência no poder adormecido das montanhas, a fúria fervente de um vulcão ativo, ou o curso de um rápido rio. Estrategicamente despertando estas energias adormecidas, os Geomancers ganham controle sobre todo o mundo natural: animais, espíritos, clima e até a geografia tende à vontade do Geomancer sem nenhuma resistência.

Quanto maior sua proficiência, mais miraculosos seus feitos se tornam: um Geomancer experiente pode invocar nevascas no meio de um mar de fogo, caminhar sobre areia movediça, ou mesmo fazer jorrar água do solo de um deserto. Em tempos antigos, tais poderes faziam a diferença entre vida e morte para uma vila ou cidade; geomancia e religião eram frequentemente entrelaçados, e o ato de invocar os poderes da natureza era algo como um ritual, canção ou dança. Os Geomancers de agora não são mais adeptos de tais atos, embora alguns poucos ainda "aumentem seu focus" pintando em si símbolos místicos ou carregando antigos sinos cerimoniais para ressoar com a batida do coração do mundo.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+10	+10	+10	+10	+12	+8

PERFIL DO JOB

Representantes: Geomancer Job (*FFIII*, *FFV*, *FFT*, *FFTA2*), Mog (*FFVI*), Elementalist Job (*FFTA*, *FFTA2*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: n/a.

Armas: Instrumentos, Machados, Facas, Armas de Haste, Espadas e Espadas Leves.

Armaduras: Bracelete, Chapéu, Elmos,

Vestes, Robes e Escudos.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Selvagem.

Fórmula de Expert: Sobrevivência = (Perícia *Sobrevivência* / 2) + Nível + (Magia x 2).

GAIA

O poder da natureza é a única arma que um Geomancer realmente necessita.

GEOMANCIA [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida - **Alvo:** Como Efeito.

Os segredos da Geomancia permitem ao Geomancer criar efeitos úteis e poderosos invocando o poder da terra ao seu redor. Quando *Geomancia* é utilizado, role um d8 e consulte a tabela abaixo. Como os alvos são determinados pelo efeito individual, o Geomancer não precisa inicialmente declarar quem será seu alvo.

Nesta tabela, encontre a coluna com a extensão de Nível apropriado no topo, então veja qual Rank a rolagem produz. Por exemplo, se o Geomancer possui Nível 28, ele se encaixaria em na extensão 22 – 35. Uma rolagem de 1 ou 2 iria produzir um efeito de Rank 1, 3 à 6 seria efeito de Rank 2, e 7 ou 8 daria um efeito de Rank 3.

O que tal efeito irá causar depende do terreno atual onde o Geomancer está. As próximas contem cinco Ranks de efeitos para cada um dos maiores tipos de terrenos encontrados em **FFRPG**: Planície, Floresta, Montanha, Deserto, Pântano, Subterrâneo, Cidade, Lava e Neve. Encontre o tipo de terreno que melhor reflete a área próxima ao Geomancer, então descubra o Rank apropriado e aplique os efeitos conforme descritos.

? – Geomancia em Ação

Luka é um Geomancer de Nível 5 e a mais nova adição do grupo. No meio de uma batalha no topo de uma montanha gelada, ele decide utilizar sua Habilidade de *Geomancia* para ajudar seu grupo. James, o jogador de Luka, rola um 4 no seu d8, então verifica a tabela dos Resultados de *Geomancia*. No Nível 5, ele cai na extensão 1 – 7, conseguindo assim um resultado de Rank 1. O ambiente local pode ser Neve ou Montanha, mas o Mestre julga que Neve seria mais apropriado dos dois. James checa a lista da Neve e descobre que o Rank 1 para Neve é *Artic Hare* – seus poderes invocaram um coelho da neve para curar o grupo.

Um Geomancer pode voluntariamente "reduzir" seu Nível quando determinando os resultados, apenas declarando que ele estará rolando com um Nível menor que o seu atual. Assim, os resultados de Geomancia são calculados utilizando o Nível desejado e não o atual.

? – Geomancia em Ação (2)

Algumas aventuras depois, Luka e seus amigos estão de volta nas montanhas. Um desmoronamento os deixou encalhados do outro lado da fenda, e ninguém no grupo tem como atravessá-la. O efeito Rank 1 de Montanha, entretanto, confere *Float* a todo o grupo – a única coisa para ajudá-los a superar o obstáculo. Infelizmente, Luka é Nível 24 agora, o que lhe daria apenas 25% de chance de obter um efeito de Rank 1. James declara que ele utilizará *Geomancia* como se ele tivesse Nível 6, permitindo a ele 100% de chance então de ter o resultado que ele deseja. Libertos das leis da gravidade, o grupo gntilmente atravessa a fenda e se preparam para continuar sua jornada...

GEO-PRONTIDÃO [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Tabela 4 – 8: Resultados de Geomancia.

Rank	01 – 07	08 – 21	22 – 35	36 – 49	50 – 64	65+
Grau 1	01-08	01-04	01-02	---	---	---
Grau 2	---	05-08	03-06	01-02	---	---
Grau 3	---	---	07-08	03-06	01-02	---
Grau 4	---	---	---	07-08	03-06	01-04
Grau 5	---	---	---	---	07-08	05-08

IV - OS JOBS

Tocando suavemente no poder de um dado terreno, um Geomancer pode não somente utilizar efeitos especiais em batalha, mas também aumentar sua eficiência em tarefas mundanas. *Geo-Prontidão* permite ao Geomancer ganhar um Bônus de Melhoria igual a **(Espírito x 2)** em qualquer test onde o conhecimento íntimo do terreno poderia ser benéfico. Alguns exemplos podem incluir:

Água – Natação

Neve – Sobrevivência e Rastreamento

Montanha – Escalada

Cidade – Armadilhas e Investigação

Floresta – Rastreamento e Prontidão

Qual teste é aplicável à *Geo-Prontidão* é deixado á critério do Mestre, embora o Geomancer possar ser capaz de sugerir também. Esta habilidade não pode melhorar as rolagens realizadas para *Geotrance*.

PASSOS LEVES [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Conhecer o terreno significa saber onde pisar. *Passos Leves* permite ao Geomancer ignorar os efeitos de um terreno Difícil e tratar o Adverso como se fosse Difícil.

GEOTRANCE [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Assim que o Geomancer adquire um conhecimento íntimo do terreno, seus poderes continuam com ele durante suas viagens. *Geotrance* é utilizado em conjunto com *Geomancia*, e permite ao Geomancer substituir o terreno no qual ele está atualmente por outro de sua escolha quando determinando os efeitos de *Geomancia*. No Nível 1, Geomancers podem escolher entre Planície, Floresta e Cidade; a cada 8 Níveis além deste, o Geomancer pode adicionar à sua lista um terreno no qual ele já tenha utilizado *Geomancia* antes.

? – Geotrances Iniciais

Com o consentimento do Mestre, um Geomancer inicial pode substituir os terrenos padrões disponíveis para o Nível 1 por sua própria lista. O jogador recebe três "escolhas" para selecionar seus terrenos: Planície, Floresta, Montanha e Cidade ocupam uma "escolha" cada; enquanto Deserto, Pântano, Água e Subterrâneo ocupam duas "escolhas". Neve e Lava não são disponíveis neste momento de criação.

O jogador do Geomancer deve declarar que ele está utilizando Geotrance assim como qual terreno está sendo invocado, então realiza um teste da Perícia *Sobrevivência*. Uma falha ou Falha Crítica significa que *Geotrance* falhou; a Ação do Geomancer foi perdida. Se a rolagem obtiver sucesso, o jogador rola um d8 e consulta a Tabela de Resultados de *Geomancia* para ver qual efeito foi acionado.

? – Geotrance em Ação

Mais tarde, Luka está enfrentedo uma dupla de Elementais do Gelo no meio de uma nevasca. Apesar de Luka ser Nível 30, a maioria dos seus efeitos para Neve é inúteis contra a resistência dos Elementais. James decide utilizar *Geotrance* e invocar os poderes da Lava. Ele realiza um teste de *Sobrevivência* e passa facilmente; ele então rola 3 no d8 e verifica a coluna do 22 – 35 da Tabela de Resultados de *Geomancia.* Ele descobre que acionou um efeito de Rank 2. Normalmente, isso seria *Icicle*, mas como Luka está utilizando o terreno Lava, o seu resultado é *Shining Air*.

GEO-PRONTIDÃO+ [Nível 30]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Com uma maior maestria sobre a natureza, um Geomancer pode conferir seus benefícios a outras pessoas. No nível 30, a *Geo-Prontidão* de um Geomancer pode dar a todos seus aliados um Bônus igual a **(Espírito x 2)** a qualquer teste no qual o Geomancer esteja utilizando sua *Geo-Prontidão*.

PASSOS LEVES+ [Nível 30]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Com um comando aprimorado sobre os princípios da *Geomancia*, um Geomancer pode

encontrar local para pisar em qualquer tipo de solo. No Nível 30, *Passos Leves+* permite ao Geomancer tratar Lava como um terreno Adverso, nadar em Águas Profundas sem penalidade, e ignorar qualquer dano que lhe seria infligido por um terreno.

TERRENOS E EFEITOS

PLANÍCIE

Área aberta de solo nivelado e seco, onde gramas e arbustos formam a vegetação dominante. Temperaturas neste terreno podem variar desde temperado até subtropical. Áreas mais frias como taiga geralmente utilizarão o terreno Neve, enquanto os mais quentes e secos podem utilizar o Deserto.

Rank 1: Plasma

Alvo: Único.

Colunas brilhantes de pura energia surgem do solo ao redor do alvo. *Plasma* inflige **(2 x MAG) +1d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Eletricidade no alvo, atingindo automaticamente.

Rank 2: Gusty Wind

Alvo: Único.

Ventos fortes sopram contra o alvo. *Gusty Wind* inflige **(8 x MAG) +2d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Ar, atingindo automaticamente. Ele também possui uma CdS igual a **(Prec. M. – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Slow* **(6)**.

Rank 3: Pitfall

Alvo: Grupo.

O chão se abre abaixo dos pés do grupo inimigo. *Pitfall* inflige **(12 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS de **(Prec. M. – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Immobilize* **(6)**.

Rank 4: Banho de Sol

Alvo: Aliados.

Luzes douradas brilham e dançam sobre o campo de batalha. *Banho de Sol* restaura **(16 x MAG) + 4d10** de HP para todos os aliados.

Rank 5: Tempestade

Alvo: Único.

Um ciclone imbloqueável se direciona contra um alvo inimigo. *Tempestade* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão M.** de reduzir o oponente para 1 HP, independentemente do seu valor de HP, Armadura ou Armadura Mágica. Trate este efeito como se fosse do tipo Death. Ele também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Meltdown* **(2)**; role separadamente para cada status.

FLORESTA

Terreno marcado pelo extensivo crescimento de árvores. Florestas podem variar em tamanho desde pequenos bosques até gigantescas florestas chuvosas, e cobrem uma grande variedade de tipos climáticos. Florestas mais frias e com neve podem utilizar tanto o terreno Floresta quanto Neve, enquanto as mais úmidas e selvas alagadas podem ser Florestas ou Pântanos, dependendo da atual localização do grupo.

Rank 1: Redemoinho de Folhas

Alvo: Único.

Levada pelo vento, uma nuvem de folhas afiadas circula ao redor do alvo. *Redemoinho de Folhas* inflige **(1 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano Mágico ao combatente, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS igual **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Sleep* **(6)**.

Rank 2: Will O' The Wisp

Alvo: Único.

Espíritos brilhantes convergem no inimigo do Geomancer em uma dança desorientadora, queimando o alvo com seu fogo espectral. *Will O' The Wisp* inflige **(8 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Fogo no combatente, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS de **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Confuse* **(4)**.

Rank 3: Urso Selvagem

Alvo: Único.

Um urso selvagem aparece do subterrâneo, radiando energia mágica. *Urso Selvagem* remove as Condições de Status negativas de um alvo como se ele tivesse sido alvo de *Esuna*.

Rank 4: Vinhas Entrelaçadoras

Alvo: Grupo.

Um pé de grossas vinhas com espinhos afiados brota por todo o campo de batalha, pegando os inimigos do Geomancer em um abraço espinhoso. *Vinhas Entrelaçadoras* inflige **(16 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Mágico no grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS de **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Stop* **(4)**.

Rank 5: Lança de Galhos

Alvo: Grupo.

A floresta se sacode e treme, parecendo ganhar vida conforme galhos afiados começam a cair no campo de batalha. *Lança de Galhos* automaticamente ataca **1d6** vezes, com cada ataque infligindo **(10 x MAG) + 5d8** de dano Mágico em um combatente aleatório do grupo alvo.

MONTANHA

Terrenos elevados e rochosos com temperaturas mais frescas e vegetação dispersas, se existir alguma. Nas elevações mais altas, a temperatura do ar pode cair a níveis congelantes e ventos cortantes sopram com frequência; estas condições podem ser qualificadas como terreno de Neve também.

Rank 1: Gust

Alvo: Aliados.

Uma rajada de vento das montanhas levanta o grupo do solo, suspendendo-os no ar. *Gust* confere a Condição de Status *Float* **(4)** a todos os aliados ativos no grupo do Geomancer.

Rank 2: Colapso

Alvo: Único.

Colunas de rocha crescem por debaixo do alvo, o prendendo rapidamente em um casulo rochoso que se despedaça em seguida. *Colapso* inflige **(8 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Terra em um combatento ativo, atingindo automaticamente. Ele também possui uma CdS de **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Petrify* **(6)**.

Rank 3: Tremor

Alvo: Grupo.

O Geomancer invoca violentos tremores para balançar o campo de batalha. *Tremor* inflige **(12 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Terra em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS de **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Confuse* **(6)**; role separadamente para cada alvo.

Rank 4: Estouro Sônico

Alvo: Grupo

Um tremendo trovão ecoa através do campo de batalha, distraindo e desorientando todos os inimigos. *Estouro Sônico* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o HP atual de todos os combatentes ativos no grupo alvo em **50%**. Trate isto como se fosse um efeito do tipo Demi. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Silence* **(6)**. Role separadamente para cada status e combatente ativo.

Rank 5: Deslizamento de Terra

Alvo: Grupo

Colocado em movimento pelos poderes do Geomancer, uma onda destruidora de poeira e escombros rola sobre o campo de batalha. *Deslizamento de Terra* inflige **(24 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Terra em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasao Mágica** de reduzir a Iniciativa de todos os combatentes em **50%**; role separadamente pada cada combatente ativo.

DESERTO

Áreas secas de calor intenso e crescimento de plantas relativamente baixo. Areia e poeira compõem a característica mais marcante da paisagem, e são facilmente levados pelos fortes ventos locais.

Rank 1: Lâmina de Vácuo

Alvo: Único.

Uma crescente rajada de ventos cortantes atravessa o campo de batalha, cortando um único alvo. *Lâmina de Vácuo* inflige **(3 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Ar no combatente alvo, atingindo automaticamente.

Rank 2: Areia Movediça

Alvo: Único.

O chão embaixo do alvo desaparece, se transformando em uma piscina de areia movediça. *Areia Movediça* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Immobilize* **(6)** e *Sap* **(6)**. Role separadamente para cada Status.

Rank 3: Tempestade de Areia

Alvo: Grupo.

Um vento feroz sopra por todo o campo de batalha, agredindo os inimigos do Geomancer com areia e pequenas rochas. *Tempestade de Areia* inflige **(14 x MAG) +5d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Terra em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente. Ele também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Blind* **(6)**; role separadamente para cada combatente ativo do grupo alvo.

Rank 4: Antlion

Alvo: Único.

Um monstro Formiga-Leão surge no meio dos inimigos, tentando puxar para baixo um alvo com suas mandíbulas tão fortes que seriam capazes de despedaçar uma rocha. *Antlion* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo para 0 HP, independentemente de seu valor de HP, Armadura ou Armadura Mágica. Trate isto como se fosse um efeito do tipo Death. Se o alvo sobreviver, *Antlion* possui uma CdS adicional igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Berserk* **(6)**.

Rank 5: Tempestade do Deserto

Alvo: Grupo.

Chamado pelos poderes do Geomancer, um caótico vórtice de calor, ar e areia se forma no campo de batalha, crescendo em poder antes de partir para cima dos inimigos do Geomancer. *Tempestade do Deserto* inflige **(26 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Fogo em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Ele também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Slow* **(6)**.

PÂNTANO

Áreas baixas e molhadas com relativamente pouco solo firme. Um pântano pode ser composto primariamente de água barrenta, de pouco movimento ou parada, e geralmente possui uma vasta variedade de vegetações. Selvas com altos índices de chuva ou florestas próximas demais a corpos de água também podem ser classificadas como Pântanos.

Rank 1: Névoa Venenosa

Alvo: Único

Vapores mortais surgem do solo, cercando um único alvo. *Névoa Venenosa* inflige **(3 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Bio em um combatente alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Poison* **(∞)**.

Rank 2: Luzes do Pântano

Alvo: Aliados.

Uma névoa mística se ergue das águas fétidas para envolver todo o campo de batalha. *Luzes do Pântano* confere ao Geomancer e seus aliados um bônus de **+30** em Evasão Mágica **(4)**.

Rank 3: Pântano sem Fim

Alvo: Grupo

O chão repentinamente some embaixo dos inimigos do Geomancer, os deixando à mercê das águas do pântano, que parece começar a devorá-los. *Pântano sem Fim* inflige **(14 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Água no combatente alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Condemned* **(4)**.

Rank 4: Ignus Fatuus

Alvo: Único

Uma brilhante forma fantasmagórica lentamente se materializa e aproxima-se do combate, emitindo sua luz estranha o tempo todo. *Ignus Fatuus* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Venom* **(4)** e *Zombie* **(4)**. Role separadamente para cada Status.

Rank 5: Erva Aprisionante

Alvo: Grupo

Com um grito, o próprio pântano parace ganhar vida. Prendendo os inimigos do Geomancer com galhos das árvores, vinhas rastejantes e outras coisas não identificáveis. *Erva Aprisonante* inflige **(26 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente, também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica- 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Disable* **(6)**; role separadamente para cada combatente.

ÁGUA

Grandes corpos de água fresca ou salgada, variando desde pequenos lagos até grandes rios e o próprio oceano. Pequenas presenças de água em um terreno, como um poço em uma floresta ou montanha, não classificam o terreno como Água, somente se ele estiver muito ligado à batalha.

Rank 1: Plasma.

Alvo: Único.

Colunas de pura energia surgem do solo ao redor do alvo. *Plasma* inflige **(2 x MAG) +1d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Eletricidade no combatente alvo, atingindo automaticamente.

Rank 2: Cachoeira

Alvo: Aliados.

Gotas suaves de água caem sobre os companheiros do Geomancer. *Cachoeira* restaura **(6 x MAG) + 3d8** de HP a todos os aliados ativos.

Rank 3: Chuva de Deslizes

Alvo: Grupo.

Uma luz brilhante é refletida em um padrão misterioso através da água, desorientando todos que a olham. **Chuva de Deslizes** possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar as Condições de Status *Confusion* **(4)** e *Blind* **(4)**. Role separadamente os dados para todos os Status.

Rank 4: Temporal

Alvo: Grupo.

Um globo líquido de energia verde se forma na superfície da água e parte na direção do inimigo, colidindo com eles em uma explosão de sujeira e água. *Temporal* inflige **(14 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Água em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Toad* **(4)**; role separadamente para cada combatente ativo.

Rank 5: El Niño

Alvo: Grupo.

Liberado pelo poder do Geomancer, a fúria das profundezas varre o campo de batalha com uma gigantesca onda imbloqueável. *El Niño* inflige **(26 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Água em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Confuse* **(4)**; role separadamente para cada combatente ativo.

SUBTERRÂNEO

Abrange áreas subterrâneas naturais e artificiais, incluindo cavernas, túneis e complexos subterrâneos. Estes ambientes costumam ter pouca luz do sol, o tornando frio e frequentemente úmido. Prédios abandonados acima do solo também podem ser classificados como este tipo de terreno desde que eles estejam em avançado estado de abandono.

Rank 1: Fantasma

Alvo: Único

Uma aparição ameaçadora emerge das trevas, seu corpo brilha com tal intensidade que todos capazes de vê-lo correm o risco de ficarem cegos. *Fantasma* inflige **(3 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Trevas no combatente alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma Cds igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Blind* **(6)**.

Rank 2: Will O' The Wisp

Alvo: Único.

Espíritos brilhantes convergem no inimigo do Geomancer em uma dança desorientadora, queimando o alvo com seu fogo espectral. *Will O' The Wisp* inflige **(8 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Fogo no combatente, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS de **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Confuse* **(4)**.

Rank 3: Cura da Terra

Alvo: Aliados.

Redemoinhos de poeira marrom e verde surgem do nada, se dirigindo para os aliados do Geomancer. *Cura da Terra* restaura **(14 x MAG) + 5d8** de HP a todos os aliados ativos.

Rank 4: Contorção

Alvo: Grupo.

Uma poeira cinza cobre o inimigo, rapidamente o solidificando em uma concha de rocha sólida. *Contorção* inflige **(20 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Terra em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Stone* **(∞)**, role separadamente para cada alvo.

Rank 5: Desmoronamento

Alvo: Grupo.

Um estrondo perigoso ecoa através da caverna; segundos depois, bolas do tamanho de um homem começam a despencar. *Desmoronameto* automaticamente atinge **1d6 vezes**, com cada ataque infligindo **(10 x MAG) + 5d8** de dano Físico em um combatente do grupo alvo determinado aleatoriamente.

CIDADE

Prédios e áreas de habitação construída por vida inteligente. Devido seu vasto foco, este tipo de terreno abrange tudo desde antigos templos até as grandes áreas metropolitanas. Uma construção ou complexo não precisa estar em uso ativo para ser qualificado como este tipo de terreno, mas deve estar em boa forma; se ele estiver desmoronando ou cedendo, ele deve ser considerado como pertencente ao terreno do tipo Subterrâneo.

Rank 1: Coelho Mindia

Alvo: Único.

Uma pequena criatura com grande rabo de algodão e orelhas peludas surge atrás do grupo. Seus olhos brilham, e em um instante o Geomancer adquire um conhecimento profundo sobre um único alvo. *Coelho Mindia* permite ao Geomancer ver o Nível, Tipo de Monstro (se aplicável), valores de HP e MP atuais e máximos, Absorção, Imunidade, Resistência, Fraqueza que o alvo possuir. Oponentes que são imunes aos efeitos de *Scan* também serão imunes a *Coelho Mindia*.

Rank 2: Will O' The Wisp

Alvo: Único.

Espíritos brilhantes convergem nos inimigos do Geomancer em uma dança desorientadora, queimando um alvo com seu fogo espectral. *Will O' The Wisp* inflige **(8 x MAG) + 3d8, Arm. M.** de dano pelo Elemento Fogo em um combatente alvo, atingindo automticamente. Também possui uma CdS de **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Confuse* **(4)**.

Rank 3: Corte Aéreo

Alvo: Grupo.

Espíritos uivantes da tempestade circulam o inimigo, invocando descargas elétricas em todos. *Corte Aéreo* inflige **(12 x MAG) + 5d8, Arm. M.** de dano pelo Elemento Eletricidade em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente. Ele ainda possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão M.** de causar a Condição de Status *Disable* **(4)**.

Rank 4: Tapir

Alvo: Aliados.

Uma pequena criatura semelhante a um porco brilha quando surge na frente do Geomancer, crescendo em tamanho até banhar o grupo com bolhas de energia vital. *Tapir* remove condições de Status negativas do Geomancer e de todos seus aliados ativo como se tivessem sido alvo de *Esuna*.

Rank 5: Tempestade

Alvo: Único.

Um ciclone poderoso se dirige a um inimigo. *Tempestade* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o oponente alvo para 1 HP, independentemente dos valores de seu HP atual, Armadura ou Armadura Mágica; trate este efeito como se fosse do tipo Death. Ele também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Meltdown* **(2)**. Role separadamente os dados para cada efeito.

LAVA

Áreas de calor extremo. Tipicamente terrenos vulcânicos, embora chamas ferozes, estruturas industriais como fornalhas e fogo mágico também se qualifiquem como este tipo de terreno.

Rank 1: Explosão de Fogo

Alvo: Único.

Chamas explodem ao redor de um único alvo. *Explosão de Fogo* inflige **(6 x MAG) + 2d8, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Fogo em um combatente alvo, atingindo automaticamente.

Rank 2: Ar Brilhante

Alvo: Aliados.

O ar ao redor dos inimigos do Geomancer começa a aquecer, tranformando o campo de batalha em um local de miragens. *Ar Brilhante* confere a Condição de Status *Ruse* **(4)** a todos os aliados ao alcance do Geomancer.

Rank 3: Chama Branca

Alvo: Único.

O fogo sagrado devora o alvo, dispersando toda dor e ferida com sua chama da vida. *Chama Branca* confere a Condição de Status *Reraise* **(∞)**, e pode ter como alvo o mesmo combatente mais de uma vez por batalha ou Cena.

Rank 4: Magma

Alvo: Grupo.

Colunas de lava fervente surgem embaixo dos inimigos do Geomancer, espalhando destruição ferozmente atravéz da área. *Magma* inflige **(24 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Heat* **(2)**.

Rank 5: Proeminência

Alvo: Grupo.

Uma explosão de fúria devora o alvo, ferindo-o com sua própria vida. *Proeminência* inflige **(28 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo-os automaticamente. Também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágoca – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Fraqueza Elemental: Fogo* **(6)**.

NEVE

Áreas de frio extremo, tipicamente a ponto de congelamento ou ainda menor. Inclui os ambientes com altos níveis de neve, embora a tundra gelada e terrenos como icebergs também se qualifiquem como este tipo de terreno.

Rank 1: Lebre Ártica

Alvo: Único.

Um pequenino coelho de pelos brancos surge na neve e esfrega seu nariz em um único combatente, e então desaparece. *Lebre Ártica* restaura (**3 x MAG) + 2d6** de HP ao combatente alvo.

Rank 2: Icicle

Alvo: Grupo.

Lâminas de frio intenso se erguem dos pés dos inimigos do Geomancer. *Icicle* inflige **(10 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Gelo a todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Rank 3: Tempestade de Gelo

Alvo: Grupo.

O ar ao redor dos oponentes do Geomancer começa a congelar até o zero absoluto, atingindo todos ao alcance com um frio cortante e profundo. *Tempestade de Gelo* inflige **(16 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Gelo a todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente, ela também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Silence* **(6)**.

Rank 4: Avalanche

Alvo: Único.

Uma chuva de neve, gelo, rochas e escombros caem, soterrando uma infeliz vítima. *Avalanche* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Frozen* **(2)** e *Curse* **(6)**; role separadamente para cada Condição de Status.

Rank 5: Pilar de Gelo

Alvo: Único.

Lanças de gelo afiadas caem sobre o alvo, impiedosamente espetando ele inteiro. *Pilar de Gelo* inflige **(28 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Gelo em um combatente alvo, atingindo automaticamente. Ele também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir *Fraqueza Elemental: Gelo* **(6)**.

MAGO AZUL

Os Magos Azuis são curiosidades entre os lançadores de magia: trocando os tomos e tradições por batalhas com algumas das criaturas mais ameaçadoras conhecidas pelos homens. Enquanto as demais magias são definidas e documentadas, a Magia Azul é selvagem e imprecisa: apenas copiando os ataques de qualquer monstro, é que um Mago Azul pode encontrar os caminhos de suas aventuras.

Existe certo método para esta "loucura": "magia dos monstros" utiliza mana de modo muito mais eficiente que os humanos, permitindo efeitos muito mais poderosos e ataques mais destrutivos, consumindo muito menos energia quando comparado aos demais magos. Mas a Magia Azul não vem com um livro de estudo e encantamentos claramente definidos; para ganhar acesso à Magia, um Mago Azul deve primeiro descobrir como a lançar, então utiliza esta informação para escrever uma fórmula que recriará os efeitos desejados. O processo é difícil, e aqueles que praticam a Magia Azul com proficiência possuem a habilidade hereditária de instintivamente dissecar e analisar a magia do monstro em poucos segundos.

Mesmo assim, os riscos são enormes. Para crescer em poder, os Magos Azuis devem buscar inimigos cada vez mais perigosos, deliberadamente os colando no caminho do perigo várias vezes a fim de terem a experiência que precisam. Sem grandes reservas de resistência e bravura, nenhum progresso é possível; por sua própria natureza, esta profissão exclui os fracos e recompensa os corajosos suicídas.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+10	+10	+8	+8	+12	+12

PERFIL DO JOB

Representantes: Strago Magus (*FFVI*), Quistis Trepe (*FFVIII*), Quina Quen (*FFIX*), Kimahri Ronso (*FFX*), Blue Mage Job (*FFV*, *FFXI*, *FFTA*), Gun Mage Dressphere (*FFX-2*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: d8.

Armas: Chicotes, Luvas, Facas, Espadas Leves, Bestas, Armas de Haste, Bastões e Espadas.

Armaduras: Bracelete, Manoplas, Chapéu, Armadura, Robes e Escudos.

Bônus de Precisão: +20.

Pontos de Perícias: 260.

Aptidão com Perícias: Selvagem.

MAGIA AZUL

Há tempos atrás, este conhecimento era exclusivo de monstros e humanóides seletos, mas agora ele foi domesticado e legitimizado aos Magos Azuis através de séculos de estudos e perigos.

MAGIA AZUL [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

Magos Azuis podem lançar Magias da Lista de Magia Azul do **Capítulo 8**. Diferentemente dos demais tipos de Magia, a Magia Azul não segue um conjunto de progressão; o arsenal de um Mago Azul cresce não com seu Nível, mas conforme ele encontra inimigos capazes de utilizar magias mais poderosas. Este desenvolvimento imprevisível é compensado pela variedade de opções do Mago Azul; exceto pela vontade do Mestre, não há limite para quantas Magias Azuis um Mago pode aprender. Inicialmente, os Magos Azuis começam o jogo com um número qualquer de Magias Azuis, desde que o custo de MP somados detas magias não ultrapasse o MP inicial do Mago.

CONHECIMENTO AZUL [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Para utilizar uma Magia Azul, o Mago Azul deve primeiramente compreende-la. Sem tomos ou professores para recorrer, esta compreensão geralmente se resume a uma situação: experimentar os efeitos da magia pela primeira vez. *Conhecimento Azul* permite ao Mago Azul adquirir qualquer Magia Azul lançada contra ele durante a batalha ou Cena na qual o Mago Azul foi um participante ativo. Isto ainda é assunto de duas importantes restrições. Primeiramente, apesar do Mago Azul não precisar sofrer os efeitos da Magia para poder aprendê-la, a Magia deve ter ele como alvo ou seus aliados para poder ser adquirida. Em segundo lugar, a Magia não pode reduzir o Mago Azul para 0 HP ou menos – Magos *Inconscientes* não estão em condições de aprender nada.

ASSIMILAÇÃO [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

Observação apurada e uma mente analítica aguçada são os melhores amigos do Mago Azul. Cuidadosamente observando a magia lançada pelo oponente, o mago pode tentar coletar informações suficientes sobre uma habilidade inimiga através de sua genialidade , permitindo que ele possa então copiar os efeitos da magia sem se colocar em perigo. *Assimilação* possui uma CdS fixa igual a **(Nível)%** de permitir que o Mago Azul instantaneamente adquira qualquer Magia Azul utilizada durante uma batalha ou Cena na qual o mago esteja como participante ativo. *Assimilação* não possui efeito se o Mago Azul estiver *Inconsciente* ou afetado por uma das seguintes Condições de Status: *Berserk, Blind, Charm, Confuse, Curse, Frozen, Heat, Sleep, Stone, Stop, Toad, Unaware* ou *Zombie*.

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Varia.

O Mago Azul pode utilizar suas habilidades de lançar magia para outros propósitos. Mais detalhes sobre *Magia Intuitiva* pode ser encontrado no **Capítulo 8**.

Palavras Chaves: Varia, dependendo das magias conhecidas.

Ninja

O Ninja é um guerreiro das sombras, combinando os talentos de um infiltrador, espião e assassino em um único corpo altamente treinado. Independente por natureza, o Ninja aprende desde pequeno sobre as virtudes de uma ação silenciosa e cuidadosa, sobre a arte de matar à distância assim como muito próximo de seu alvo. Para isso, eles fazem uso de uma vasta variedade de equipamentos:

pergaminhos e pó imbuídos com propriedades mágicas, bombas compactas para abrirem caminho através dos obstáculos ou dos oponentes obstinados, arremessar estrelas mortais e muitos outros modos.

Nos tempos antigos, os Ninjas serviam a um senhor feudal, eliminando inimigos políticos do seu superior. Hoje, eles vivem mais como mercenários, vendendo suas habilidades para aquele que ofertar mais. Poucos, se não nenhum, se preocupam com a moral de suas ações – a falta de moral em seu coração de gelo está presente nas suas negociações, um detalhe que conta em muito para seu grande poder e mistério. Raros Ninjas podem ser vistos como jogadores em equipes; eles são treinados para trabalharem sozinhos e confiarem apenas em si durante uma batalha. Mas grupos dispostos a negligenciar os lados egoístas de um Ninja descobrem que eles são combatentes muito versáteis e capazes de desafiar e superar grandes desafios.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+10	+8	+12	+12	+10	+8

PERFIL DO JOB

Representantes: Edward Geraldine "Edge" Eblan (*FFIV*), Clyde "Shadow" Arrowny (*FFVI*), Ninja Job (*FFI*, *FFIII*, *FFV*, *FFXI*, *FFT*, *FFTA*).

Dado de Vida: d8.

Dado de Magia: d6.

Armas: Facas, Facas Ninja, Garras, Chicotes, Boomerangs e Katana.

Armadura: Bracelete, Chapéu e Vestes.

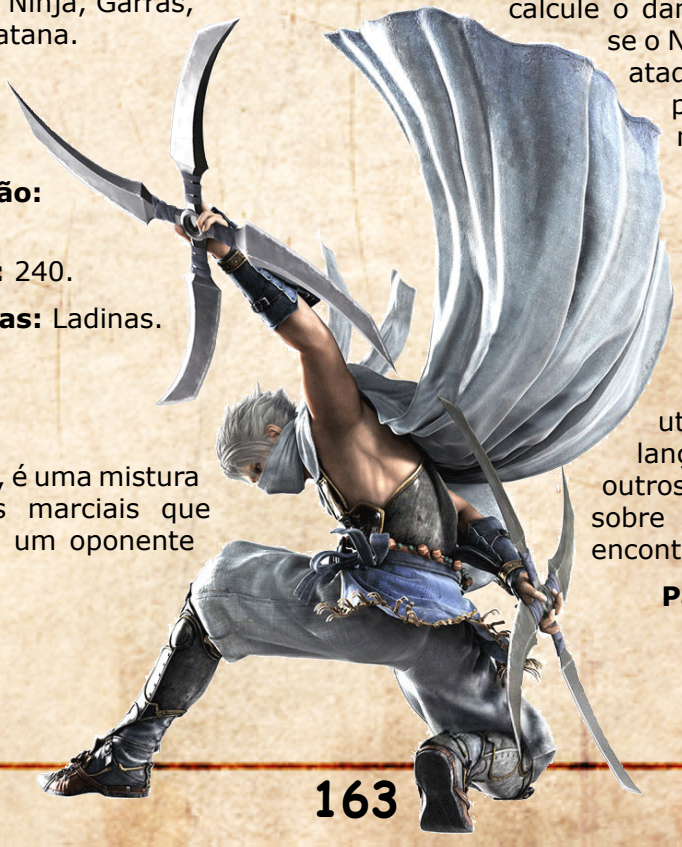
Bônus de Precisão: +30.

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Ladinas.

NINJUTSU

Ninjutsu, a arte Ninja, é uma mistura de misticismo e técnicas marciais que enfatizam a destruição de um oponente a qualquer custo.



Arremesso [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Único.

Rápidas e discretas, as armas de arremesso são as prediletas entre os Ninjas, que são treinados desde cedo a disparar e matar com qualquer projétil que eles possam ter em mãos. *Arremesso* permite ao Ninja lançar uma única Arma ou Arma de Arremesso em um oponente com precisão e força devastadora, atingindo automaticamente com **200%, Armadura** de dano. Este dano é sempre calculado utilizando o Atributo Força do Ninja, mesmo com Arma cujo Código de Dano indique Magia ou Agilidade, e também pode ignorar o Limite de Dano. Habilidades de Equipamento são ignoradas, exceto caso uma Arma de Arremesso seja utilizada; neste caso, elas aplicam-se normalmente.

Esta técnica possui seu custo, entretanto. Qualquer Arma utilizada nesta habilidade se quebra com o impacto e não pode ser recuperada depois de arremessada. Isto inclui armas do tipo Artefato e Únicas – mesmo estas raras relíquias não suportam o arremesso do Ninja.

Manejo Duplo [Nível 1]

Tipo: Habilidade de Suporte - **Alvo:** Próprio.

Por trabalharem sozinhos, muitos Ninjas preferem utilizar duas armas para igualarem em uma luta contra múltiplos oponentes. *Manejo Duplo* pode ser utilizado para equipar uma Arma no Slot de Inventário como para a Perícia *Duas Armas*. Com duas Armas equipadas, o Ninja atacará duas vezes quando realizar sua Ação de Ataque contra um alvo; calcule o dano para cada Arma como se o Ninja tivesse realizado dois ataques separados, rolando para atingir cada ataque normalmente.

Magia Intuitiva [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Vária.

O Ninja pode utilizar suas habilidades de lançamento de magia para outros propósitos. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Terra,

Manipulação Elemental, Fogo, Ilusão, Eletricidade, Água..

Utsusemi [Nível 8]

Tipo: Ação Lenta **(4)** - **Alvo:** Próprio.

O Ninja une suas mãos em uma postura meditativa, permanecendo unidas enquanto o contorno do seu próprio corpo começa a ser visto como um borrão. *Utsusemi* confere a Condição de Status *Agility Up* **(6)** ao Ninja.

Katon [Nível 15]

Tipo: Habilidade Mágica (28 MP) - **Alvo:** Único.

Focalizando o poder dos elementos, o Ninja invoca uma súbita erupção de fogo enbaixo de seu alvo. *Katon* inflige **(12 x MAG) + 3d6, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo em um alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS igual a **Mente, Evasão** de infligir a Condição de Status *Confuse* **(4)** no alvo.

Imagem [Nível 22]

Tipo: Ação Lenta **(8)** - **Alvo:** Próprio.

O corpo no Ninja começa a oscilar, se tornando mais e mais indistinto até que uma única figura se torne um grupo de assassinos sombrios e obscuros. *Imagem* gera 4 "silhuetas" ao redor do Ninja **(6)**, cada uma delas confere um bônus de **+5** para a Evasão do Ninja enquanto eles permanecerem vivas. Sempre que o Ninja tomar dano, reduza o número de silhuetas em um; *Imagem* não pode ser utilizada novamente até que todas as cópias tenham sido expiradas ou destruídas.

Suiton [Nível 29]

Tipo: Habilidade Mágica (46 MP) - **Alvo:** Único.

Invocando o poder dos elementos que o rodeia, o Ninja libera o poder das marés em uma torrente de ondas poderosas. *Suiton* inflige **(16 x MAG) + 5d6, Armadura Mágica** de dano Elemental por Água no alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS igual à **Mente, Evasão** de infligir a Condição de Status *Silence* **(4)** no alvo.

Ataque na Sombra [Nível 36]

Tipo: Habilidade Mágica (66 MP) - **Alvo:** Único.

Com um único bater de suas mãos, o Ninja invoca uma explosão de pequeninas agulhas para costurar a sombra do alvo no solo, o aprisionando. *Ataque na Sombra* possui uma CdS igual a **Mente, Evasão** de infligir as Condições de Status *Disable* **(4)** e *Immobilize* **(4)** no alvo. Role ambas as Condições de Status de uma única vez; ou o alvo é afetados por ambos ou por nenhuma.

Raiton [Nível 43]

Tipo: Habilidae Mágica (70 MP) - **Alvo:** Único.

Invocando o poder das tempestades e dos céus, o Ninja cria um arco de eletricidade para incinerar seu alvo. *Raiton* inflige **(20 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Eletricidade, atingindo automaticamente. *Raiton* também possui uma CdS igual à **Mente, Evasão** de infligir a Condição de Status *Blind* **(4)** no alvo.

Afundar nas Sombras [Nível 50]

Tipo: Reação - **Alvo:** Próprio.

Temporariamente tocando as energias negras do submundo, um Ninja treinado pode afundar no solo para esquivar-se de ataques, deixando somente sua sombra para fora. Quando acionado, *Afundar nas Sombras* possui uma CdS fixa igual a **30%** de conferir a Condição de Status *Vanish* **(2)**.

Trigger: Dano físico direcionado contra o alvo.

Doton [Nível 57]

Tipo: Habilidade Mágica (90 MP) - **Alvo:** Único.

O Ninja toca o solo com a palma de sua mão, liberando intensos tremores que atingem o alvo. *Doton* inflige **(22 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Elemental por Terra contra seu alvo, atingindo automaticamente. Além disso, *Doton* também possui uma CdS igual à **Mente, Evasão** de infligir a Condição de Status *Slow* **(4)** no alvo.

Elan [Nível 64]

Tipo: Habilidade de Suporte – **Alvo:** Próprio.

O Ninja se torna capaz de entrar em um estado de transe assim que começa a absorver o chi do ambiente, criando um depósito de energia capaz de supercarregar suas técnicas já formidáveis. Quando utilizando *Katon*, *Suiton*, *Raiton*, *Doton* ou *Ataque na Sombra*, o Ninja pode optar por adicionar um Tempo de Carga de 10 ao custo de MP da Habilidade a fim de potencializar sua técnica com o *Elan*. Se ele optar por isso, o alvo da Habilidade deixa de ser Único para se tornar Grupo durante aquela Ação. Assim que isto for feito, os efeitos de *Elan* expiram-se..

Paladino

O Paladino é um cavaleiro sagrado, consagrado pelos poderes da luz e dedicado à justiça e virtudes nas suas formas mais puras. Livres da própria dúvida e absolutos em sua devoção e causa, estes guerreiros sagrados ocupam a área entre seus piedosos companheiros Magos Brancos e os ferozes Cavaleiros.

Apesar de todos os Paladinos seguirem o mesmo código moral base, cada Paladino possui sua própria interpretação para ele; alguns se dedicam à exterminação do mal em todas suas formas, outros focalizam seus esforços em proteger a vida daqueles mais fracos que eles. O fator que unifica a todos é a força das próprias crenças dos Paladinos; com sua convicção moral absoluta, poucas profissões podem se igualar à eles.

FOR	VIT	AGI	VEL	MAG	ESP
+12	+13	+9	+8	+8	+10

PERFIL DO JOB

Representantes: Cecil Harvey (*FFIV*), General Beatrix (*FFIX*), Agrias Oaks (*FFT*), Paladin Job (*FFXI*, *FFTA*).

Dado de Vida: d10.

Dado de Magia: d6.

Armas: Machados, Facas, Espadas, Espadas Leves, Cajados e Bastardas.

Armaduras: Manoplas, Elmos, Armadura, Robes e Escudos.

Bônus de Precisão: +30

Pontos de Perícias: 240.

Aptidão com Perícias: Armas.

ESPADA SAGRADA

Protetor, homem da cura, guerreiro: os talentos de um Paladino se extendem em muitas direções diferentes.

Cobertura [Nível 1]

Tipo: Ação Rápida / Reação - **Alvo:** Único.

O Paladino é um protetor acima de tudo, pensando em nada mais além de colocar-se como escudo na frente de seus companheiros. *Cobertura* permite ao Paladino selecionar um único alvo para proteger; assim que este for selecionado, *Cobertura* se torna uma Habilidade de Reação. Quando acionado, *Cobertura* faz com que todo o dano que seria infligido ao alvo seja remetido ao Paladino, modificado então pela Armadura normalmente. *Cobertura* pode afetar um único alvo por vez; mudar de alvo ou remover esta proteção é considerado como uma Ação Zero, mas requer que o Paladino seja capaz de utilizar a Habilidade.

Trigger: O Aliado sendo alvo de *Cobertura* sofrer dano Físico. Não será acionado se o Paladino possuir apenas **25%** ou menos de seu HP máximo.

Sentinela [Nível 1]

Tipo: Reação – **Alvo:** Aliados.

Embora os Paladinos visem proteger aliados individualmente, eles também são treinados para

manter um olho na saúde de seus aliados em geral. Quando acionado, *Sentinela* faz com que todo o dano que seria infligido ao alvo seja remetido ao Paladino, modificado então pela Armadura normalmente. *Sentinela* não afeta o uso de *Cobertura*, mas não aumenta seus efeitos; *Cobertura* será sempre utilizada ao invés de *Sentinela* quando aplicável. Se múltiplos combatentes puderem utilizar *Sentinela* no mesmo alvo, aquele com mais HP sofrerá com o ataque.

Trigger: Qualquer Aliado com **25%** ou menos de seu HP máximo ser alvo de um ataque Físico. Não será acionado se o Paladino estiver com **25%** ou menos de seu próprio HP máximo.

MAGIA INTUITIVA [Nível 1]

Tipo: Habilidade Mágica – **Alvo:** Vária.

O Paladino pode utilizar suas habilidades de lançamento de magia para outros propósitos. Mais detalhes sobre Magia Intuitiva pode ser encontrado no **Capítulo 8.**

Palavras Chaves: Cura, Luz, Ar, Barrier.

Apunhalada Elétrica [Nível 8]

Tipo: Habilidade Mágica (22 MP) - **Alvo:** Grupo.

O Paladino ergue sua espada aos céus e um raio cai nela, guiando esta explosão de fúria elétrica diretamente no meio de seus inimigos. *Apunhalada Elétrica* inflige **75%, Armadura** de dano Elemental por Eletricidade em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também existe uma CdS fixa de **30%** de infligir a Condição de Status *Silence* **(4)** nos alvos. Role separadamente para cada alvo presente.

Vento da Cura [Nível 15]

Tipo: Habilidade Mágica (34 MP) - **Alvo:** Aliados.

Rajadas de energia de cura começam a girar ao redor do corpo do Paladino, crescendo em intesidade até que todo o grupo esteja envolvido. *Vento da Cura* restaura **(9 x MAG) + 2d6** de HP para todos aliados.

Ataque da Separação [Nível 22]

Tipo: Habilidade Mágica (40 MP) - **Alvo:** Único.

O Paladino empunha sua arma para frente, invocando uma grande espada espectral que emerge do solo e parte o alvo onde ele estiver. *Ataque da Separação* inflige **125%, Armadura** de dano Elemental por Luz no alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** para infligir a Condição de Status *Condemned* **(4)** no alvo.

Astra [Nível 29]

Tipo: Habilidade Mágica (46 MP) - **Alvo:** Único.

O Paladino utiliza sua armadura de metal para criar uma poderosa barreira mágica capaz de salvar um aliado contra as influências maléficas. *Astra* confere a Condição de Status *Resist* **(4)**, mas este Status é automaticamente cancelado na primeira vez em que ele protege o alvo de ser infligido com uma Condição de Status. Se o alvo é atingido por um ataque que inflija múltiplas Condições de Status de uma única vez, todas as Condições serão bloqueadas antes que os efeitos de *Astra* desapareçam.

Lacrar o Mal [Nível 36]

Tipo: Habilidade Mágica (53 MP) - **Alvo:** Único.

Com o balanço de sua arma, o Paladino libera uma horda de espíritos sagrados, enchendo o alvo com uma coluna de luz e pureza. *Lacrar o Mal* so pode ser utilizado contra alvos do tipo Demônio e Morto-Vivo, e possui uma CdS fixa igual a **60%** de infligir a Condição de Status *Stone* **(∞)**.

Círculo Sagrado [Nível 43]

Tipo: Habilidade Mágica (61 MP) - **Alvo:** Aliados.

O Paladino ergue sua espada para o céu, invocando raios de luz divina para dar poder aos seus aliados. *Circulo Sagrado* confere as Condições de Status *Protect* **(4)** e a Habilidade de Equipamento *Luz Aumento* **(4)**.

Lâmina do Julgamento [Nível 50]

Tipo: Habilidade Mágica (90 MP) - **Alvo:** Grupo.

A lâmina do Paladino corta através do ar, lançando uma chuva de cristais etéreos contra o inimigo. *Lâmina do Julgamento* inflige **125%, Armadura** de dano Elemental por Luz em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** de infligir a Condição de Status *Stop* **(2)**; role separadamente para cada combatente do grupo alvo.

Destruição Divina [Nível 57]

Tipo: Habilidade Mágica (155 MP) - **Alvo:** Grupo.

Com o balanço de sua lâmina, o Paladino dispara energia divina do próprio planeta, espalhando pânico e caos entre seus inimigos quando eles avistam colunas de luz partindo todo o campo de batalha. *Destruição Divina* inflige **150%, Armadura** de dano Elemental por Luz em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS fixa igual a **30%** de infligir a Condição de Status *Confuse* **(4)**; role separadamente os dados para cada alvo presente.

Grande Gospel [Nível 64]

Tipo: Habilidade Mágica (200 MP) - **Alvo:** Aliados.

Uma chuva prateada começa a cair sobre o campo de batalha, banhando a todos exceto o Paladino que reza silenciosamente. Logo a chuva cessa; o Paladino se levanta, a luz do sol surge e querubins descem dos céus para conferir sua graça divina aos aliados do Paladino. *Grande Gospel* restaura **(17 x MAG) + 4d8** de HP a todos os aliados ativos do Paladino; além disso, ele também confere Condição de Status *Wall* **(4)**.

FINAL FANTASY
RPG

V - PERÍCIAS

"… você consegue fazer isso?"

Tseng - FINAL FANTASY VII

Nem tudo que um personagem em **FFRPG** pode fazer é definido pelo seu Job; embora os talentos para se lançar uma magia e as habilidades de combates sejam muito importantes, elas cobrem somente uma pequena fatia das muitas tarefas e desafios que os personagens irão encarar durante o curso de uma aventura – para todo o resto, existem as Perícias.

REGRAS EXPANDIDAS

Muitas das regras fundamentais sobre o uso das Perícias já foram explicadas no **Capítulo 1**; por isso, o propósito deste capítulo é expandir aquelas regras, introduzindo opções adicionais e detalhes mais profundos das regras básicas.

As Perícias Especializadas podem ser adquiridas várias vezes, cada uma para uma especialização diferente, como no caso de um personagem que possua *Língua (Antiga)* e *Língua (Comum)*. Nesses casos, as perícias devem ser registradas separadamente.

PERÍCIAS ESPECIALIZADAS

Algumas das Perícias apresentadas neste capítulo estão marcadas com um asterisco (*); isso indica que deve ser selecionada uma especialização específica quando se adquire a perícia.

Diferentemente das Perícias gerais que compõem a grande maioria da seleção do **FFRPG**, personagens que adquirem uma Perícia Especializada devem também escolher uma especialização para ela quando se é adquirida. Para a Perícia *Conhecimento*, por exemplo, deve ser escolhido um tipo especifico de conhecimento, dependendo da escolha do jogador; com isso, ao invés do personagem possuir apenas a Perícia Conhecimento, ele terá em sua ficha o *Conhecimento (Militar)* ou *Conhecimento (Armas Lendárias)*.

! – Expandindo Especialização

Muitas das Perícias apresentadas aqui não exigem especializações. Como uma regra adicional, o Mestre também pode decidir por introduzir especializações para uma perícia que não exige isso, forçando os personagens a definirem melhor suas habilidades e conhecimentos em relação ao mundo da campanha. Por exemplo, em um mundo de alta tecnologia é mais fácil inserir *Veículos (Carro)* e *Veículos (Aeronave)* do que em muitos outros tipos de cenários.

FALTA DE UMA PERÍCIA

Imagine a cena: nossos heróis acabaram de roubar uma aeronave do Império, e estão voando de volta sob fogo da guarda imperial. De repente, toda a nave treme – um tiro certeiro vindo dos inimigos. Fumaça começa a sair do painel de controle enquanto um alarme vermelho brilha e a nave começa a entrar em parafuso, indo direto para o chão. Um olhar percorre toda a mesa. *"Uh, então… Alguém tem Reparos?"*

Não importa quanta experiência e treino alguém possua, chegará um momento na carreira de todo personagem onde ele se deparará com uma situação a qual ele não foi treinado para realizar. Como resultado, haverão circunstâncias onde os jogadores terão de improvisar com uma Verificação de Tarefa utilizando o Valor do Atributo para testes no lugar da Perícia que o personagem não possui.

Cada Perícia possui um **Atributo de Omissão** relacionado a ela, geralmente aquele que mais afeta a aptidão do personagem naquela Perícia. *Etiqueta*, por exemplo, possui Espírito como Atributo de Omissão. Quando um personagem não apresenta a Perícia necessária, ele faz o teste com **(Valor do Atributo de Omissão / 2)** no lugar da Perícia relevante a fim de determinar seu sucesso.

Entretanto, algumas Perícias são naturalmente mais difíceis de serem realizadas que outras, especialmente aquelas que exigem um nível significativo de experiência. Estas são chamadas de **Perícias Aprendidas** e não podem ser substituídas dessa maneira a menos que o personagem possua uma Afinidade àquela Categoria de Perícia. Todas

as demais são denominadas **Perícias Intuitivas**, e podem ser substituídas não importando se o personagem tenha ou não uma Afinidade.

SINERGIA

Algumas vezes, os personagens podem querer utilizar múltiplas Perícias em conjunto com outra para realizar alguma tarefa. Por exemplo, um Engenheiro com altos valores em *Inventar* e *Sistemas* poderia utilizar seu conhecimento para melhorar a tentativa de desarme da armadilha mecânica, uma atividade que normalmente estaria somente associada a *Armadilhas*. Atributos também podem interagir com Perícias, já que personagens mais inteligentes e com maior destreza são mais aptos a improvisação do que outros menos dotados. Tais "sinergias" podem ser expressas no jogo de duas maneiras.

Aumentar uma Perícia Existente: Se uma das Perícias do personagem aumenta a chance de sucesso de outra Perícia *e* é igual ou maior em valor que a Perícia que ela esta ajudando, o personagem ganha um **Bônus de Sinergia** de +10 para todas as Verificações de Teste com aquela Perícia que está sendo ajudada. E se o personagem possui uma Perícia cujo Valor do Atributo de Omissão/2 é maior do que o valor atual da Perícia, ele pode rolar o teste com este valor de seu Atributo em questão.

Substituir uma Perícia Ausente: Ao invés de omitir uma Perícia que não se possua, um personagem pode utilizar uma Perícia que ele possua em seu lugar, desde que ela tenha um nível significativo de sinergia com a Perícia ausente. Nesses casos, o valor da Perícia que entrou para substituir é cortado pela metade sempre que se for realizar seu teste, mas o personagem pode aplicar qualquer outro bônus de Sinergia que ele estiver apto para utilizar nesta rolagem.

Um personagem que esteja tentando se beneficiar com sinergia entre perícias deve sempre estar preparado para explicar ao Mestre porque ele acredita que aquela outra perícia em questão é relevante para a outra exigida no momento.

? - Ausências e Sinergia

Tendo falhado em arrumar uma desculpa convincente para satisfazer um grupo de Cavaleiros do Templo, os heróis agora se encontram na mais profunda masmorra de Acruille Keep.

M (Haze): Haze dá uma olhada na direção de Hiro. "Observe isso, ele diz..."

Rob (Hiro): Hiro dá uma olhada discreta, arrancando parte da argamassa antiga com seu garfo na esperança de afrouxar as coisas um pouco. "Todo mundo tem um dia daqueles."

Rodger (Mestre): Não há necessidade de dados aqui. Parece que as velhas histórias sobre artesãos élficos fazem um pouco de sentido agora afinal de contas. Entretanto, o barulho parece provocar um som ressoante na cama de palha próxima a vocês.

A abertura da seção permitiu que o Mestre encontrasse uma maneira natural para introduzir o jogador Carl ao jogo e ao grupo. Depois de uma breve discussão, Carl e o Mestre decidiram aprisionar Kumani na mesma cela que os demais personagens, permitindo que eles interajam entre si.

Carl (Kumani): "Mrrrr. Alguns porrr aqui estão tentando dormirrr".

Blair (Mint): Mint vai se afastando muito devagar. "Whoa! A nossa cama por acaso sabe... falar!?"

M (Haze): Uma olhada de Haze. "Parece que não somos os únicos a desfrutar do desagrado do Barão."

Carl (Kumani): Kumani se levanta, retirando algumas palhas de seu pelo de maneira irritante. "Mrrr. Eles me prrrenderrram porrr não terrr perrrmissão parrra entrrrar nos porrrtões. E vocês forrram porrr que?"

Blair: "Estamos tentando salvar o Rei..."

M: Haze tosse educadamente. "Vítimas das circunstâncias como você."

Rob: "Você é bem vindo para se unir à gente. É só me dar um minuto que eu nos tiro daqui..." Eu vou substituir *Abrir Fechaduras* pela minha perícia *Invenção* para tentar abrir a fechadura com o que me restou do meu kit.

O Mestre verifica as regras e observa que Abrir Fechaduras é uma Perícia Aprendida, por isso Hiro não poderia fazer um teste dela sem possuí-la. Entretanto, Hiro também possui Invenção com 52... Se usada para substituir a necessária ela funcionaria efetivamente com Valor de Perícia de 26.

Mestre: Porque *Invenção* iria ajudar aqui?
Rob: A fechadura possui componentes mecânicos e partes móveis, Hiro pode muito bem lidar com isso. E também, a Agilidade é alta o suficiente para ajudar no teste.
Com um pouco de desagrado, Rodger aceita a explicação. O valor da Agilidade de Hiro é 40, maior que o valor já modificado de Invenção que é 26, conferindo a ele um Bônus de Sinergia de +10. A fechadura é bem feita e não chega a oferecer nenhum Modificador de Condição ao teste, por isso a CdS de Rob é 36.

Mestre: Faça o teste então.
Rob: (rolando) 39!
Mestre: Sem sucesso. A fechadura permanece trancada. E para piorar, o barulho que você havia feito antes começa a atrair a atenção dos guardas...

TRABALHO EM GRUPO

Nem todo Teste de Perícia deve ser necessariamente um esforço solitário. Ocasionalmente, um personagem pode optar por colaborar com os outros, NPCs ou jogadores, na execução da tarefa específica, fornecendo seu ônus ao Teste para garantir uma chance melhor de sucesso.

Por exemplo, um grupo pode combinar seus esforços para procurarem juntos pela passagem secreta na base do inimigo, com vários "olhos" e "ouvidos" juntos buscando por locais escondidos ou alavancas. Nessas circunstâncias, o grupo deve designar um personagem, geralmente aquele com o valor mais alto para o teste que será realizado, como o líder do grupo. Ele irá desempenhar a parcela mais importante no esforço coletivo, e realizar o teste.

Dependendo de quanto o resto do grupo oferece para o esforço combinado, o jogador que realiza o Teste ganhará um bônus entre **+10** até **+40**, sendo que +10 para uma ajuda normal, +20 para uma ajuda significativa e +40 para uma ajuda extraordinária. Dependendo do que o resto do grupo estiver fazendo, o Mestre pode aplicar um bônus automático ou fazer os jogadores assistentes realizarem uma Verificação de Teste contra a Perícia mais relevante para a contribuição. Os resultados de se obter uma Falha Crítica nessa Verificação de Teste aumentada pelo grupo são deixados a cargo do Mestre, mas quanto maior o número de jogadores envolvidos, maior será a chance de o resultado ser catastrófico para o grupo inteiro.

O trabalho em grupo é uma opção onde os assistentes estão ativamente capazes de ajudar e não estão preocupados com outras atividades individuais. Por exemplo, um grupo tentando permanecer à tona e saírem salvos de uma inundação em uma câmara subterrânea não poderá unir seus esforços se cada um tiver que fazer sua rolagem individual de *Natação* para evitar que ele mesmo venha a se afogar.

LISTA DE PERÍCIAS

A tabela a seguir apresenta todas as principais Perícias utilizadas em FFRPG e, em ordem alfabética, juntamente com seu Atributo de Omissão, Categoria da Perícia e tipo. Perícias que devem possuir uma especialização estão marcadas com um asterisco (*). Aquelas cujo aumento requer o dobro do índice normal estão marcadas em negrito.

V - PERÍCIAS

Perícia	Categoria	Atrib.	Tipo
Abrir Fechaduras	Ladina	AGI	Apren
Acrobacia	Geral	AGI	Intui
Alquimia	Técnica	MAG	Apren
Arcos	Armas	AGI	Intui
Armadilhas*	Ladina	MAG	Apren
Armas de Arremesso	Armas	AGI	Intui
Armas de Fogo	Armas	AGI	Intui
Armas de Haste	Armas	AGI	Intui
Artes	Artística	ESP	Apren
Atuação	Artística	ESP	Intui
Briga	Armas	AGI	Intui
Cajados	Armas	AGI	Intui
Canto	Artística	ESP	Intui
Cavalgar	Selvagem	AGI	Intui
Chicotes	Armas	AGI	Intui
Conhecimento*	Saber	MAG	Apren
Culinária	Geral	MAG	Apren
Cura	Técnica	MAG	Apren
Dança	Artística	AGI	Intui
Disfarce	Ladina	MAG	Intui
Duas Armas	**Armas**	**AGI**	**Apren**
Ensinar	**Saber**	**ESP**	**Apren**
Escalada	Selvagem	FOR	Intui
Espadas	Armas	AGI	Intui
Etiqueta	Social	ESP	Intui
Explosivos	Técnica	MAG	Apren
Facas	Armas	AGI	Intui

Perícia	Categoria	Atrib.	Tipo
Fuga	Ladina	AGI	Intui
Furtividade	Ladina	AGI	Intui
Instrumento	Artística	ESP	Apren
Intimidação	Social	ESP	Intui
Inventar	**Técnica**	**MAG**	**Apren**
Investigação	Saber	MAG	Intui
Jogos	Ladina	MAG	Apren
Lábia	Social	ESP	Intui
Liderança	Social	ESP	Intui
Língua*	Saber	ESP	Apren
Machados	Armas	AGI	Intui
Manha	Ladina	ESP	Apren
Natação	Selvagem	VIT	Intui
Navegação	Selvagem	MAG	Intui
Negociar	Geral	MAG	Apren
Ofícios*	Técnica	MAG	Apren
Pilhagem	Selvagem	MAG	Apren
Prontidão	Geral	MAG	Intui
Punga	Ladina	AGI	Intui
Rastreamento	Selvagem	MAG	Intui
Reparos	Técnica	MAG	Apren
Sedução	Social	ESP	Intui
Sistemas de Armas	Armas	AGI	Intui
Sistemas	Técnica	MAG	Apren
Sobrevivência	Selvagem	MAG	Intui
Treinar Animais	Selvagem	ESP	Apren
Veículos*	Técnica	AGI	Apren

PERÍCIAS ARTÍSTICAS

Como o próprio nome indica, as Perícias Artísticas representam os talentos do personagem e sua apreciação das coisas finas da vida. Elas formam as bases para os Jobs como Bardos e Dançarinas, que as transformam em armas poderosas no campo de batalha.

ATUAÇÃO

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Intuitiva.

Um personagem com esta perícia possui o treinamento para fingir emoções e desenvolver novas personalidades para si. Com um sucesso no teste, o personagem pode tentar usar *Atuação* para blefar, improvisar e mentir. Uma falha critica

sempre irá desmascarar o personagem. Se o alvo possuir a perícia *Prontidão*, resuma a tentativa com um simples Teste de Perícias Opostas. Perceba que quando imitando outra pessoa, um sucesso no teste de *Disfarces* irá ter um efeito positivo nos Modificadores de Condição para o teste de *Atuação*.

"Sou o Capitão Basch Von Ronsenberg de Dalmasca!"

Vaan – FINAL FANTASY XII

Modificadores de Condição:

Atuar um papel simples: **+80**

Improvisar uma performance simples: **+40**

Atuar um papel complexo: **+20**

Improvisar uma performance complexa: **-40**

ARTES

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Aprendida.

Um gosto e conhecimento geral das artes, pinturas, esculturas, arquitetura e todas as técnicas e práticas associadas ao gênero. Um personagem com esta perícia pode até mesmo criar a sua própria arte, tentar identificar o trabalho dos outros ou mesmo copiar algo que já exista igual ao original.

Modificadores de Condição:

Identificar uma arte bem conhecida: **+80**

Identificar um artista bem conhecido: **+40**

Identificar um artista desconhecido: **0**

Copiar um artista bem conhecido: **-40**

Copiar uma arte conhecida: **-60**

DANÇA

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Um personagem com esta perícia é alguém capaz de dizer o que é uma valsa em uma apresentação e sabe o suficiente de etiqueta e dos passos necessários para evitar pisar nos pés dos outros durante a dança.

Modificadores de Condição:

Dançar em ritmo lento e constante: **+80**

Dançar em ritmo rápido e descompassado: **+40**

Improvisar dança sem ritmo fixo: **+20**

Dança complexa e intrincada: **0**

INSTRUMENTO

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Aprendida.

Esta perícia permite ao personagem tocar, afinar e manter um instrumento musical particular, assim como possuir um repertório de canções à mão para tocar nele. Também pode ser utilizado como uma Perícia de Arma para Instrumentos.

Modificadores de Condição:

Tocar uma melodia simples e lenta: **+80**

Tocar uma melodia rápida e simples: **+40**

Tocar uma melodia complexa e lenta: **0**

Tocar uma melodia rápida e complexa: **-40**

CANTO

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Intuitiva.

Já que nem todo mundo nasce com uma ótima voz para o canto, um treino cuidadoso pode vir a ajudar. Personagens com esta perícia conhecem noções de projeção e alcance, e possuem algumas melodias à mão para quase qualquer situação.

Modificadores de Condição:

Cantar uma melodia simples e lenta: **+20**

Cantar uma melodia simples e rápida: **+40**

Cantar uma melodia complexa e lenta: **0**

Cantar uma melodia complexa e rápida: **-20**

V - PERÍCIAS

PERÍCIAS GERAIS

As Perícias Gerais são talentos comuns a todos os aventureiros, independentemente de classe ou background. Apropriadamente, elas podem ser aplicadas a uma vasta possibilidade de situações.

ACROBACIA

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Um personagem com esta perícia foi capaz de refinar sua coordenação, equilíbrio e flexibilidade ao ponto de ser capaz de executar manobras acrobáticas complexas com maior facilidade. Um único teste da perícia é realizado para cada conjunto de manobras ou façanha. Os Modificadores de Condição dependem da complexidade das manobras e das circunstâncias. As consequências de uma falha variam dependendo da façanha sendo tentada.

Modificadores de Condição:

Mortal simples: **+80**

Backflip: **+80**

Mortal duplo: **+40**

Cartwheel aéreo: **+40**

Backflip duplo: **+20**

Mortal triplo: **0**

Cartwheel duplo aéreo: **0**

Caminhar em corda esticada: **0**

Cartwheel triplo aéreo: **-20**

PRONTIDÃO

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia mede a prontidão do personagem sobre sons, visões, cheiros e outras marcas sensoriais. Entre outras coisas, pode ser usado para localizar itens escondidos, passagens secretas, e outras coisas que podem não estar visíveis à primeira vista. Em níveis mais altos, os personagens com esta Perícia ganham certo sexto sentido quando qualquer tipo de perigo potencial se aproxima ou percebe que alguma coisa não está certa – como um grupo de bestas aguardando em uma emboscada na área ou um vendedor tentando enganar o grupo e conseguir muito mais dinheiro com a venda de alguns Elixires.

"Eu sinto perigo."

Porom - FINAL FANTASY IV

Como resultado, *Prontidão* também pode ser utilizado pelo Mestre em um teste contra Perícias como *Sedução* ou *Furtividade*. Esta Perícia é uma das várias disponíveis a todos os personagens iniciantes, não importando sua Job.

Modificadores de Condição:

Detalhe altamente óbvio: **+80**

Detalhe não óbvio de imediato: **+20**

Detalhe pequeno, obscuro ou bem escondido: **-20**.

Detalhe imperceptível pelos sentidos normais: **-80**

CULINÁRIA

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Embora muitos possam questionar o valor de uma culinária apropriada na vida de um aventureiro, qualquer um será capaz de se cansar por passar três semanas comendo apenas carne seca durante a viagem. Um personagem com esta perícia sabe como preparar e identificar todos os pratos possíveis com um teste bem sucedido, e pode até mesmo ser capaz de melhorar as habilidades de seus companheiros em combate com comidas apropriadas (Veja **Apêndice I** para mais detalhes). Um ótimo dia com as quatro refeições básicas de bom grado pode exigir múltiplos testes, dependendo da complexidade dos pratos a serem feitos.

Modificadores de Condição:

Prato simples ou pré-preparado: **+10**

Prato convencional: **+40**

Identificar ingredientes em um prato: **0**

Prato delicado e exigente: **0**

V - PERÍCIAS

NEGOCIAR

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Um personagem com esta perícia conhece um jeitinho especial de comprar barato e vender caro. Um sucesso no teste desta perícia pode ser usado no lugar do teste de Disponibilidade para localizar uma peça especifica de equipamento; o tempo gasto para se localizar o item e o preço final fica sob responsabilidade do Mestre. Um teste semelhante pode também ser realizado para localizarem comerciantes ou lojas em uma cidade ou vila. Além disso, um personagem com *Negociar* terá bons olhos para detalhes, e pode facilmente avaliar itens de valor para determinar sua verdadeira importância e autenticidade.

Modificadores de Condição:

Avaliar item de valor óbvio: **+80**

Encontrar lojas na vila: **+80**

Avaliar falsificação óbvia: **+80**

Encontrar lojas em cidades pequenas: **+60**

Encontrar lojas em cidades grandes: **+20**

Avaliar item incomum ou não-usual: **0**

Encontrar lojas em cidades maiores: **0**

Avaliar item raro ou exótico: **-20**

Encontrar lojas em megacidades: **-20**

Avaliar falsificação de boa qualidade: **-40**

Avaliar falsificação de qualidade igual à original: **-60**

PERÍCIAS DE SABER

Esta categoria de Perícia engloba aquelas que possam transmitir algum tipo de conhecimento ou informação específica ao personagem, seja ela uma língua, uma informação na cidade ou sobre um tipo de criatura ou área.

INVESTIGAÇÃO

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Intuitiva.

Para se descobrir a localização do templo antigo, uma lenda obscura local, ou apenas para saber onde fica a taverna mais próxima da cidade, personagens com a Perícia *Investigação* estão aptos a buscar a informação que necessitam de maneira rápida e sem dor. Um único teste da perícia deve ser realizado para cada parte da informação que o personagem deseja. O tempo total que a busca irá levar pode variar entre meia hora a vários dias, dependendo dos recursos disponíveis para o personagem. Uma falha simplesmente significa que o personagem não foi capaz de descobrir o que queria e deve continuar tentando. Uma falha crítica expressa uma completa inabilidade de se conseguir o objetivo ou ainda se meteu em problemas sérios em sua busca.

Modificadores de Condição:

Informação de conhecimento comum: **+80**

Informação de conhecimento especial: **+20**

Informação de conhecimento obscuro: **-20**

Informação extremamente obscura: **-40**

LÍNGUA*

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Aprendida.

Com esta perícia, um personagem é capaz de compreender e se comunicar em um tipo específico de língua. Em níveis baixos é capaz de falar fluentemente o suficiente para conversar com os outros, em níveis mais elevados possui a proficiência de um orador ou escritor. O personagem deve escolher a língua assim que comprar a perícia. Alguns exemplos são:

Antiga: Tipicamente a língua falada ou escrita dos precursores da raça, línguas antigas possuem pouco uso nas tarefas do dia a dia, particularmente em sua forma oral. Essa área é mais dedicada a estudiosos e aventureiros que acreditam que mais cedo ou mais tarde, tudo resulta em inscrições antigas de um artefato esquecido.

Bahsa Mithra: A língua dos Mithra se baseia em um conjunto relativamente limitado de palavras, conferindo mais ênfase nos prefixos aos contextos. Frases que apresentem grandes semelhanças entre seus prefixos sempre resultam em desentendimento ou uma formação errônea da idéia sendo transmitida.

Brogue: A Língua dos anões é uma variação arcáica da língua comum, tipicamente falada com um grande acento, forçando a garganta.

Língua Comum: A Língua padrão dos Humanos. A maioria, se não todos, os aventureiros sempre são conhecedores fluentes dessa linguagem. Esta Perícia é uma das várias dadas a todos os personagens iniciantes, independente do Job.

Elvaan: Complexa e rebuscada, o Elvann possui suas raízes na antiguidade. Como os demais aspectos da cultura dos Elfos, é fonte de orgulho racial e guardado com muito ciúme contra a dissolução da língua pelo mundo.

Galkan: Poucos Galkas são capazes de falar sua língua nativa enfraquecida e sem sentimento, somente escrevendo-a. Aventureiros poderão vir a encontrá-la em construções e artefatos antigos criados pelos Galka.

Mogri: A língua usada pela raça dos Moogle. Embora a maioria dos "não-Moogles" se pondere sobre quanta informação pode ser transmitida apenas utilizando-se da palavra "kupo", Mogri é surpreendentemente sutíl, e extremamente dependente das antenas dos Moogle para converter o seu significado. Devido a este fato, poucos não pertencentes à raça são capazes de falá-la, muito menos compreendê-la, apenas com muito treino e prática.

Língua das Bestas: Usado para se comunicar com criaturas de consciência limitada, como Couerls e Cactuars. Isto não inclui animais e monstros com inteligência, que utilizam a Perícia *Treinar Animais*.

Modificadores de Condição:

Compreender vocabulário básico: **+80**

Compreender vocabulário do cotidiano: **+60**

Compreender vocabulário avançado ou gírias: **+40**

Compreender linguagem técnica ou jargão científico: **0**

Compreender vocabulário arcaico: **-40**

CONHECIMENTO*

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Perícias que cobrem a compreensão do personagem sobre um conceito particular ou área, abstrato ou não, como fatos, pessoas, e informação essencial relacionada ao objeto de estudo. Os exemplos mais comuns incluem Perícias como *Conhecimento (Área)*, *Conhecimento (Magia)* ou *Conhecimento (Plantas)* ou qualquer outro assunto que possa ser transformado em um Conhecimento, dependendo da história do personagem. A qualidade, quantidade e detalhes do conhecimento do personagem em um Conhecimento particular aumentarão com o Valor da Perícia.

Apesar dos exemplos abaixo serem vagos, eles podem ser especializados ainda mais se o jogador quiser – a vantagem de se fazer isso é que a informação considerada "obscura" no Conhecimento geral se tornará conhecimento comum se for especializado. Como resultado, um personagem com *Conhecimento (Chocobo)* saberá muito mais sobre estes animais do que aqueles com *Conhecimento (Animais)*. Alguns Conhecimentos incluem:

Conhecimento (Área): Conhecimento detalhado de uma área em particular, inclusive paisagens, terreno, flora e fauna.

Conhecimento (Folclore): Uma compreensão da mitologia da população local, abrangendo desde sagas antigas até as lendas urbanas contemporâneas. Uma especialização mais profunda é dada por país ou região.

Conhecimento (História): Conhecimento geral dos eventos principais conhecidos da história local, incluindo datas, personalidades e outros detalhes. Uma especialização mais profunda é dada por país ou região.

Conhecimento (Magia): Permite ao personagem localizar e reconhecer fonte de magia, assim como ser capaz de identificar Magias individuais quando encontradas. Uma especialização mais profunda seria dada pelo tipo como Negra ou Tempo.

Conhecimento (Monstros): Qual a fonte de alimento preferida de um Malboro? Quantos Sahagin compõem um grupo de ataque comum? Quão rápido um Cactuar pode correr? Um personagem com Conhecimento em Monstros é capaz de conseguir muitas informações sobre fatos e vida das criaturas inumanas que habitam o planeta. Uma especialização mais profunda seria dada pelo tipo do monstro: Aéreo, Aquático, Amorfo, Arcano, Demônios, Dragões, Humanos, Insetos, Máquinas, Mortos Vivos, Normais ou Plantas (Veja o **Apêndice II** para mais detalhes sobre os tipos de monstros e suas características).

Conhecimento (Summons). Noções do habitat, histórias, fraquezas, pontos fortes e personalidades dos mais conhecidos Summons do mundo, desde Alexander à Valefor.

Modificadores de Condição:

Informação de conhecimento comum: **+80**

Informação de conhecimento especializado: **+20**

Informação de conhecimento obscuro: **-20**

Informação de conhecimento extremamente

obscuro: **-40**

ENSINAR

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Aprendida.

Esta Perícia permite ao personagem compartilhar seu conhecimento, na forma de uma Perícia particular, para outro personagem. Isso leva tempo e esforço de ambas as partes, professor e aluno. Os pontos locados em *Ensinar* aumentam pela metade da taxa normal, quer dizer que o jogador deve gastar dois pontos nessa perícia para ele ter um ponto nela, exceto no caso do personagem possuir Afinidade com Perícias de Saber; assim, cada ponto gasto aumentará em um ponto o valor da perícia.

PERÍCIAS SOCIAIS

Perícias sociais têm como foco exclusivo as interações dos personagens com os outros. A experiência do personagem nestas perícias será essencial em tudo, desde ganhar aliados à torná-los armas devastadoras no campo de batalha.

ETIQUETA

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Intuitiva.

Essa perícia dá ao personagem a habilidade de atuar e conversar diplomaticamente apesar das circunstâncias, observando e respeitando a sensibilidade dos demais. Um sucesso no teste permite ao personagem discernir o código de conduta apropriado àquela situação e agir de acordo com ela. Uma falha representa uma compreensão errônea da situação, com resultados adversos ao desejado. As falhas críticas sempre resultarão nas piores gafes possíveis.

Modificadores de Condição:

Observar formalidade simples ou comum: **+80**

Observar formalidade incomum ou complicada: **0**

Observar formalidade rara ou obscura: **-40**

INTIMIDAÇÃO

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Intuitiva.

Intimidação pode vir a se tornar uma poderosa ferramenta se usada corretamente, estabelecendo o personagem como uma força a ser encarada e respeitada, mesmo que venha a ser apenas uma impressão e não a verdade real. Um sucesso no teste é necessário para se intimidar um alvo, depois do qual o personagem pode fazer sua exigência. Uma falha representa a inabilidade do personagem em impressionar seu alvo. Já a Falha Critica, por outro lado, poderia potencialmente resultar em problemas sérios. Se o personagem alvo também possuir a perícia *Intimidação*, o vencedor será decidido através de um teste de Tarefas Resistidas.

Modificadores de Condição:

Intimidar alvo relativamente mais fraco: **+80**

Intimidar alvo moderadamente fraco: **+40**

Intimidar alvo de poder igual: **0**

Intimidar alvo mais forte: **-20**

Intimidar alvo muito mais forte: **-40**

LIDERANÇA

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Intuitiva.

Um personagem com esta Perícia sabe como coordenar grandes grupos de pessoas com sucesso, particularmente em negócios, batalhas ou outros fins. Um sucesso no teste é necessário para executar uma atividade dada, como os esforços numa construção, um plano de batalha, ou projeto, lembrando que serão necessários vários testes desta perícia para colaborações a longo prazo. O personagem também pode utilizar-se desta Perícia para motivar e encorajar outras pessoas, e isso não está restrito apenas àqueles que estiverem sob o controle do personagem.

Modificadores de Condição:

Coordenar tarefa ou plano simples: **+80**

Motivar subordinados leais e aliados: **+80**

Coordenar tarefa ou plano médio: **+20**

Motivar subordinados ou aliados desencorajados: **+20**

Coordenar tarefa ou plano complexo: **0**

Motivar subordinados ou aliados amotinados: **-40**

LÁBIA

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Intuitiva.

A fina arte de conseguir as coisas da sua maneira. Um personagem com esta Perícia pode usar seus poderes de persuasão para fazer qualquer coisa desde trocar um item até mesmo convencer o problemático Capitão da Guarda de que você não é um simpatizante das forças inimigas. *Lábia* sempre é usada na forma de teste de Perícias Resistidas. Quando o personagem for fazer o teste, o jogador deve primeiro declarar sua "oferta" para o outro, que rolará os dados da sua própria Perícia *Lábia* ou Atributo de Omissão. A importância do personagem também poderá determinar a Chance de Sucesso básica se o mestre julgar necessário.

Modificadores de Condição:

Resultado benéfico ao alvo: **+80**

Resultado sem efeito para o alvo: **+20**

Resultado problemático para o alvo: **-40**

Resultado desastroso para o alvo: **-60**

SEDUÇÃO

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia permite ao personagem usar de seu charme natural para persuadir uma vítima indisposta à sua vontade a realizar o que você deseja. Um sucesso no teste da Perícia é obrigatório para o personagem encantar o alvo. Testes adicionais podem ser necessários dependendo do que foi exigido à vítima.

Se o alvo possuir a perícia *Prontidão*, resuma tudo a um teste de Perícias Resistidas. Qualquer falha quebra a tentativa do personagem no alvo, forçando-o a começar tudo de novo. Uma Falha Critica arruína completamente qualquer chance de sucesso e ainda pode vir a alertar o alvo de que eles estão tentando manipulá-lo.

Modificadores de Condição:

Buscar favor benéfico ao alvo: **+80**

Buscar informação comum: **+80**

Buscar favor sem efeito para o alvo: **+20**

Buscar informação incomum: **0**

Buscar favor problemático ao alvo: **-40**

Buscar informação secreta: **-40**

Buscar favor desastroso ao alvo: **-60**

PERÍCIAS TÉCNICAS

As Perícias Técnicas permitem ao personagem manifestar sua criatividade assim como seu lado prático, sejam através de trabalho com madeira ou mesmo com engenhocas e alquimia.

ALQUIMIA

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Através de seu conhecimento profundo das reações dos componentes, um personagem com esta Perícia pode tentar criar uma vasta variedade de úteis misturas, poções e semelhantes. As aplicações e especificações de preparados serão discutidas com mais detalhes no **Apêndice I**.

OFÍCIOS*

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Um personagem com esta Perícia é capaz de criar itens de diversos tamanhos e complexidades, usando uma grande variedade de materiais e métodos, assim como reparar equipamentos danificados. A Perícia *Ofícios* é específica a um tipo de manufatura, como *Carpinteiro, Escultor, Joalheiro, Armeiro, Alfaiate* entre outros. As aplicações e especificações de cada um destes serão discutidas com mais detalhes no **Apêndice I.**

V - PERÍCIAS

EXPLOSIVOS

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Esta perícia permite ao personagem implantar, criar e detonar aparelhos explosivos com precisão, geralmente usado para demolições. Mais detalhes sobre o processo pode ser encontrado no **Apêndice I.**

CURA

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Um personagem com esta perícia conhece o suficiente sobre o corpo e seu funcionamento para diagnosticar e tratar a maioria das doenças e ferimentos. Um teste realizado com sucesso é necessário para dar o diagnóstico correto e um segundo teste para tratar o problema se o personagem tiver tudo que necessitar no momento. Uma falha poderá acarretar consequências drásticas ao paciente. *Cura* também pode aumentar a recuperação natural do grupo – veja o **Capítulo 9**.

Modificadores de Condição:

Tratar doença comum e sem perigo: **+80**

Tratar membros quebrados: **+80**

Tratar doença incomum ou maligna: **+20**

Cuidar de cirurgia complexa: **0**

Tratar doença rara ou mortal: **-20**

Cuidar de uma neurocirurgia: **-40**

INVENTAR

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Com um pouco de paciência, raciocínio e inspiração divina, os personagens com esta perícia são capazes de criar máquinas úteis e mecanismos a partir de sucatas.

Os pontos locados em *Inventar* aumentam o valor do personagem pela metade da taxa normal, quer dizer que o jogador deve gastar dois pontos nessa perícia para ele ter um ponto nela, exceto o caso quando o personagem possua Afinidade com Perícias Técnicas; assim, cada ponto gasto aumentará em um ponto o valor da perícia. Mais detalhes sobre o processo de invenção pode ser encontrado no **Apêndice I**.

"Eles me chamam de 'A Máquina' quando se trata de máquinas! Deixe tudo comigo, querida!"

Zell Dincht – FINAL FANTASY VIII

REPAROS

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Um personagem com a Perícia *Reparos* possui um talento especial para consertar as coisas, desde uma simples mesa até um complexo mecanismo que não esteja funcionando corretamente. O que um personagem é capaz de consertar é determinado por suas demais Perícias – personagens especializados em *Ofícios*, por exemplo, podem cuidar dos reparos na sua área, personagens com *Inventar* consertam aparelhos mecânicos e personagens com *Veículos* consertam carros e motocicletas. Esta Perícia é discutida com mais detalhes no **Apêndice I**.

SISTEMAS

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Uma perícia com muitos usos que permitem ao personagem trabalhar com mecanismos complexos, incluindo sistemas elétricos, robôs, construtos e computadores. Um teste com sucesso pode ser usado para instalar, interromper ou lidar com sistemas de uma maneira geral. Uma falha irá danificar o sistema, mas ainda permite ao personagem uma pequena chance de sobrepujar o problema, reparando-o; já uma Falha Crítica irá destruir o sistema sem chance de salvação. Múltiplos testes serão necessários para sistemas muito complexos.

Modificadores de Condição:

Utilizar um sistema básico: **+80**

Contornar medidas de segurança básicas: **+40**

Utilizar um sistema complexo: **+20**

Contornar medidas de segurança forte: **0**

Utilizar sistema de segurança altamente complexo: **-20**

Contornar medidas de segurança extremas: **-40**

VEÍCULOS*

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Aprendida.

Com esta perícia o personagem é capaz de manobrar certo tipo de veículo com uma segurança razoável, apesar de condições adversas que poderão tornar o trabalho mais difícil. Manobras complexas sem danificar o veículo requerem um nível avançado de habilidade.

Modificadores de Condição:

Manobras básicas: **+40**

Manobras avançadas: **0**

Manobras de risco: **-20**

Manobras de risco extremo: **-60**

PERÍCIAS LADINAS

As perícias Ladinas envolvem furtividade, segredo e ações desonestas. Embora mais úteis em ambientes urbanos, elas possuem aplicações em todos os lugares.

DISFARCES

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Intuitiva.

A habilidade de um personagem em assumir uma nova aparência, que pode variar desde uma simples troca de roupa até transformações incríveis. O personagem declara quem será seu "alvo" e um sucesso no teste permite ao personagem obter a aparência do seu alvo. Disfarçar-se somente cobre a aparência do alvo, as ações que o personagem faz enquanto disfarçado são relacionadas à *Atuação*. Um teste de *Atuação* bem feito é mais do que importante para se conseguir manter o disfarce. Um bom disfarce geralmente terá um efeito positivo nos Modificadores de Condição para o teste de *Atuação*, e também pode ser utilizado para ocultar pequenos objetos no personagem.

Modificadores de Condição:

Assemelhar-se a outro sexo: **+60**

Assemelhar-se a alvo mais alto: **+40**

Assemelhar-se a raça parecida: **+40**

Assemelhar-se a alvo mais baixo: **0**

Assemelhar-se a raça diferente: **0**

Assemelhar-se a raça bem diferente**: -40**

FUGA

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Todo mundo pode ser capturado alguma vez. E por essa razão, a habilidade de se livrar da situação pode provar ser de muita ajuda. Um personagem com esta perícia pode utilizar-se do êxito de um teste desta perícia para se livrar de cordas, correntes ou semelhantes.

"QUE DROGA! Se eu soubesse que isso iria acontecer, eu teria levado as aulas sobre cordas mais a sério!"

Yuffie Kisaragi - FINAL FANTASY VII

Uma falha simples indica que o personagem continuará preso, já a Falha Crítica pode facilmente resultar em ferimentos, se prender mais ainda, ou chamar algum dos inimigos para impedir a fuga.

Modificadores de Condição:

Escapar de nós simples e mal dados: **+80**

Escapar de nós complexos: **0**

Escapar de nós reforçados: **-20**

JOGOS

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Um personagem com esta Perícia é um depósito de conhecimento quando se tratam de jogos de sorte, especialmente aqueles que envolvem dinheiro. Jogos normais são feitos com testes de Perícias Resistidas entre os jogadores,

com os modificadores apropriados dependendo da complexidade do jogo em questão.

Além de ser capaz de conhecer as regras básicas e técnicas, os personagens também podem usar *Jogos* para tapear os outros, enganando-os a seu favor sempre que possível. Neste caso, o personagem deve declarar o que ele está fazendo. Um teste da perícia com êxito é exigido para cada "mão" ou turno jogado, e é substituído pela jogada normal. Se algum dos outros participantes possuírem *Prontidão*, resuma a tentativa de roubo com um teste de Perícias Resistidas entre a perícia Jogos do personagem e *Prontidão* do jogador presente. Se o jogador da mesa não perceber nada, o personagem vence o turno, caso contrário, ele estará em grandes problemas.

Se outros personagens estiverem trapaceando também (afinal de contas, não há garantias de que aquele personagem seja o único tentando ajudar a sua sorte) o teste de *Jogos* também deve ser realizado como um Teste de Perícias Resistidas também, mas desta vez entre os membros trapaceiros. Aquele que vencer entre os demais irá realizar o Teste de Perícias Resistidas contra a *Prontidão* do personagem honesto para garantir a sua vitória. Se obtiver sucesso, ele vence a rodada. Uma falha pode vir por expôr à trapaça do personagem, enquanto uma Falha Crítica irá mostrar abertamente a intenção e levar a situações problemáticas demais.

Modificadores de Condição:

Conhecer regras de jogo de cartas simples: **+80**

Conhecer regras de jogo de cartas complexo: **+40**

Trapacear em jogo de dados ou moedas: **+20**

Trapacear em jogo de cartas simples: **-20**

Trapacear em jogo de cartas complexo: **-40**

ABRIR FECHADURAS

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Aprendida.

O personagem que possua esta perícia é capaz de abrir a fechaduras das portas, baús de tesouros e tudo mais que alguém possa atribuir considerável segurança, com algumas poucas ferramentas, um pouco de jeito e um sucesso no seu teste com a Perícia. Uma Falha Crítica resulta na quebra na fechadura ou mesmo a danifica, impossibilitando futuras tentativas e abri-la novamente.

Modificadores de Condição:

Abrir fechadura rústica ou simples: **+80**

Abrir fechadura básica: **+40**

Abrir fechadura complexa: **0**

Abrir fechadura eletrônica ou mágica: **-40**

PUNGA

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

A habilidade de fazer pequenos objetos desaparecerem dos bolsos de seus donos sem que eles percebam e façam alarde é essencial para o repertório de qualquer ladrão treinado. Com esta Perícia, um personagem pode tentar furtar um objeto com um sucesso em seu teste de Punga, sendo um teste necessário para cada objeto a ser apanhado. Se o alvo possuir a perícia *Prontidão*, simplifique a tentativa com um teste de Perícias Resistidas. Uma Falha Crítica irá levar o personagem a ser pego durante a tentativa.

Modificadores de Condição:

Pegar objeto com menor que 5 cm de tamanho: **+40**

Pegar objeto de 10 a 20 cm de tamanho: **+20**

Pegar objeto de 30 a 50 cm de tamanho: **-20**

Pegar objeto de 60 cm a 1 m de tamanho: **-40**

FURTIVIDADE

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta perícia dá ao personagem uma compreensão básica da ação sorrateira, permitindo que ele se esconda nos cantos escuros para não ser detectado e vagar por aí sem ser percebido. Se outro personagem qualquer estiver presente e possuir a perícia *Prontidão*, assuma o teste como sendo de Perícias Resistidas. Um personagem sempre irá pensar que obteve êxito na sua tentativa, independente do resultado do teste.

Modificadores de Condição:

Personagem totalmente escondido (invisível ou magia de silêncio): **+60**

Personagem parcialmente escondido (roupa furtiva ou passos leves): **+20**

Personagem altamente notável (roupa colorida ou armadura barulhenta): **-40**

V - PERÍCIAS

MANHA

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Aprendida.

Um tipo de Perícia de sobrevivência urbana, *Manha* permite ao personagem se virar no submundo da criminalidade da cidade. Um teste com êxito permite ao personagem obter uma informação desejada, localizar mercadorias e serviços ilícitos ou encontrar um contato. O tempo levado para se conseguir as informações pode variar desde meia hora até alguns dias. Uma falha simplesmente significa que o personagem não foi capaz de conseguir o queria naquele momento e pode tentar novamente se assim desejar. Uma Falha Crítica, entretanto, irá alertar os inimigos sobre a busca do personagem, sempre com consequências desastrosas. *Manha* também pode ser usada como um equivalente criminal de *Etiqueta* se o personagem não o possuir.

Modificadores de Condição:

Solicitar pequeno favor ou informação: **+40**

Solicitar notável favor ou informação: **0**

Solicitar favor ou informação ilegal: **-20**

Solicitar grande favor ou informação: **-40**

ARMADILHAS

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

Um talento essencial para qualquer ladrão que se preze, esta Perícia permite ao personagem desarmar, ou instalar, armadilhas de complexidade e mortalidade variadas com um único sucesso no seu teste dessa Perícia.

PERÍCIAS COM ARMAS

Todos são capazes de manusear uma arma, mas fazê-lo de maneira visualmente agradável leva um considerável tempo e dedicação por parte do manuseador. Por esta razão, as Perícias com Armas se tornam o pão e a manteiga de virtualmente todas as profissões, e abrangem o uso de tudo desde Arremesso de Bolas até Espadas. O único tipo de arma que não é coberta por Perícias com Armas é o *Instrumento*, pois a proficiência de um personagem nela será medida pela Perícia Artística *Instrumento**.

MACHADOS

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia cobre o uso dos pesados e geralmente complicados Machados.

ARCOS

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia permite ao personagem sacar, atirar e recarregar Arcos de todos os tipos.

BRIGA

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Briga é o combate desarmado básico. Sem muita elegância, mas eficaz da sua maneira, esta Perícia permite ao personagem confiar em suas próprias mãos durante um combate se outras armas não estiverem disponíveis.

CAJADOS

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia cobre as armas que infligem dano por contusão, e não provocam cortes e nem perfurações. Incluem os Cajados e Bastões.

CHICOTES

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia engloba o uso de Chicotes, Nunchakos, Faixas e outras armas que possam ser categorizadas nesta classificação.

V - PERÍCIAS

ARMAS DE FOGO

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia cobre o uso das armas de alcance tecnologicamente sofisticadas como as Bestas e Armas de Fogo propriamente dito.

FACAS

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia cobre o uso das armas de lâminas menores como as Facas e Facas Ninjas.

ARMAS DE HASTE

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia diz respeito às armas de combate corpo-a-corpo que possuem um alcance significativamente maior que as simples Espadas e Machados. Ela inclui todos os tipos de Bastões, Lanças e Swallows.

ESPADAS

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia está relacionada ao uso de armas de lâminas maiores, incluindo Espadas, Bastardas e Katanas.

ARMAS DE ARREMESSO

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia permite ao personagem utilizar-se de armas de arremesso de vários tamanhos e formatos, desde Boomerangs até Shurikens.

DUAS ARMAS

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Aprendida.

Esta Perícia representa o treino específico necessário para um personagem lutar com mais de uma arma ao mesmo tempo, manuseando uma arma em cada mão. Em termos práticos, isso significa que o personagem pode equipar uma arma no seu Slot para Escudos além do seu Slot para Armas, desde que o Slot para Escudos não esteja sendo ocupado por outra arma que requer os dois Slots (Veja **Capítulo Seis** para mais detalhes).

Para poder utilizar-se desta Perícia, o personagem ainda deve possuir a Perícia apropriada para a arma ou armas sendo usadas. Por exemplo, um personagem que deseja usar uma Faca e um Boomerang na outra mão necessitaria das seguintes Perícias: *Facas*, *Armas de Arremesso* e *Duas Armas*.

Quando realizando uma Ação de Ataque com *Duas Armas*, o personagem irá acertar o seu alvo duas vezes, e não apenas uma. Para isso ele realizará duas Ações de Ataque separadamente contra o seu oponente. Para cada ataque, faça o teste utilizando o menor dos valores de uma das duas Perícias: *Duas Armas* ou a Perícia daquela categoria de arma. Caso o personagem obtenha sucesso no ataque, o dano será determinado normalmente pelo tipo da arma que acertou o oponente.

Os Pontos de Perícias alocados em *Duas Armas* aumentam o valor do personagem pela metade do valor normal. Como resultado, serão necessários dois pontos para aumentar o valor real em um ponto. Diferentemente das demais Perícias, uma Afinidade com Armas não possui efeito nenhum nesta Perícia.

SISTEMA DE ARMAS

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Esta Perícia rege o controle no uso de qualquer arma grande demais para ser manejada por um homem sozinho. Um exemplo óbvio poderia ser um canhão abordo de uma aeronave ou uma arma de mísseis gigante.

V - PERÍCIAS

PERÍCIAS SELVAGENS

As Perícias Selvagens são talentos práticos ligados à viagem e a exploração do vasto mundo. Um aventureiro que passe boa parte do seu tempo ao ermo com certeza deve possuir algumas destas Perícias.

TREINAR ANIMAIS

Atributo de Omissão: Espírito (ESP).

Tipo: Aprendida.

Com tempo suficiente e paciência, um personagem com esta Perícia pode treinar um animal para compreender e executar comandos básicos. Um teste deve ser realizado para cada palavra de comando que o personagem deseja ensinar ao animal, como "Senta", "Fica" ou "Mate". Um comando básico leva vários dias para se aprender; e os mais complexos consumirão muito tempo e esforço do personagem.

Modificadores de Condição:

Lidar com animal doméstico: **+20**

Ensinar comando básico a animal doméstico: **0**

Lidar com animal selvagem: **-20**

Ensinar comando básico a animal selvagem: **-30**

Ensinar um comando complexo ou abstrato a animal doméstico: **-30**

Ensinar um comando complexo ou abstrato a animal selvagem: **-50**

ESCALADA

Atributo de Omissão: Força (FOR).

Tipo: Intuitiva.

Desde uma escalada simples até um alpinismo árduo, um personagem com esta Perícia pode escalar superfícies verticais com uma chance de sucesso razoável. Um ou mais testes podem ser necessários para uma subida chegar a seu final com êxito. No caso de uma falha, nenhum progresso se é obtido. Uma Falha Crítica sempre resultará em queda e a gravidade deverá ser decidida pelo Mestre.

Modificadores de Condição:

Escalar uma inclinação suave com equipamentos: **+80**

Escalar uma inclinação suave sem equipamentos: **+40**

Escalar uma inclinação moderada com equipamentos: **+40**

Escalar uma inclinação moderada sem equipamentos: **0**

Escalar uma inclinação difícil com equipamentos: **-20**

Escalar uma inclinação difícil sem equipamentos: **-40**

Escalar uma inclinação íngreme com equipamentos: **-40**

Escalar uma inclinação íngreme sem equipamentos: **-60**

NAVEGAÇÃO

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Intuitiva.

Com o uso de bússolas, estrelas, e outros aspectos do ambiente, um personagem com esta Perícia é capaz de viajar de um local a outro sem perder seu caminho. Um personagem com um bom senso de direção também pode vir a ser muito útil em labirintos ou outras situações confusas. Um teste é necessário para que o personagem encontre o seu caminho. Testes subsequentes também podem ser necessários no caso de rotas complexas e longas.

Modificadores de Condição:

Localizar-se em terreno ou área muito familiar: **+80**

Localizar-se em terreno ou área familiar: **+40**

Localizar-se em terreno ou área não-familiar: **0**

Localizar-se em terreno estranho ou confuso: **-40**

Localizar-se em terreno sem detalhes ou mutável: **-60**

V - PERÍCIAS

PILHAGEM

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Aprendida.

O talento necessário a qualquer caçador de monstros que procura tirar benefício de suas atividades. Esta Perícia permite ao personagem identificar e extrair itens de valor da carcaça de um monstro, como dentes, chifres, escamas, sem danificá-los no processo. Também pode ser utilizado para extrair coisas de valor de minerais, gemas e outras fontes de material bruto. Veja o **Capítulo 9** para mais detalhes.

CAVALGAR

Atributo de Omissão: Agilidade (AGI).

Tipo: Intuitiva.

Um personagem com esta Perícia conhece as noções básicas para ficar e controlar uma montaria como um cavalo ou Chocobo. Um teste deve ser realizado quando se monta no animal e, dependendo das condições, um teste adicional pode ser necessário durante o curso da corrida se condições problemáticas surgirem. Ao se adquirir esta perícia, o jogador deve escolher o tipo de montaria.

Modificadores de Condição:

Montar em montarial pessoal: **+80**

Montar em animal treinado: **+60**

Tentar montar sem cela ou sem as mãos: **+20**

Cavalgar enquanto maneja uma arma: **+20**

Montar em animal selvagem ou agressivo: **+20**

Controlar animal selvagem ou agressivo: **0**

Montar enquanto fica em pé: **0**

SOBREVIVÊNCIA

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Intuitiva.

Um personagem com esta Perícia é capaz de encontrar água potável, comida e evitar perigos naturais que poderiam facilmente levar a vida de um aventureiro pouco experiente. Um teste com êxito deve ser realizado para cada dia que o personagem deseja se sustentar no ermo. No caso dele desejar sustentar outras pessoas, testes adicionais serão necessários para cada um. *Sobrevivência* também pode ser utilizada para prever ameaças naturais.

Modificadores de Condição:

Buscar por água em clima temperado: **+20**

Buscar por comida em clima temperado: **+40**

Buscar por água em clima desértico: **0**

Buscar por comida em clima desértico: **-20**

Buscar por água em clima ártico: **-20**

Identificar ameaças naturais no terreno: **+20**

Predizer clima no terreno: **+20**

NATAÇÃO

Atributo de Omissão: Vitalidade (VIT).

Tipo: Intuitiva.

Um personagem com esta Perícia possui o treinamento para boiar, nadar e mergulhar na água. Nadar normalmente exige um êxito no teste desta Perícia; mais testes podem ser necessários para longos trechos ou difíceis. Se o personagem falhar, ele começa a se afogar e deve realizar outro teste com aplicação de modificadores para se salvar. Se falhar no segundo teste, ele não se salva sem intervenção externa. Falha Crítica sempre terá conseqüências desastrosas.

Mergulhar exige um teste se o personagem estiver tentando alcançar um ponto especifico embaixo dágua e também para permanecer submerso por longos períodos de tempo e para ações lá embaixo.

Modificadores de Condição:

Nadar em águas calmas: **+80**

Nadar em águas revoltas: **+20**

Tentar ação simples enquanto submerso: **+20**

Nadar em escombros ou em outros obstáculos: **0**

Tentar ação complexa enquanto submerso: **-20**

Enfrentar correnteza forte: **-20**

Afundando: **-20**

RASTREAMENTO

Atributo de Omissão: Magia (MAG).

Tipo: Intuitiva.

V - PERÍCIAS

Através da combinação de pistas e o seu próprio instinto, um personagem com esta Perícia pode rastrear praticamente qualquer rastro – animal, humano ou outra coisa. O personagem deve fazer um teste inicial da perícia *Rastreamento* para começar a seguir seu alvo e, periodicamente, deverá realizar novos testes para garantir que está no caminho certo. Qualquer falha durante a busca levará o personagem a perder a trilha e o Mestre pode permitir um novo teste para reencontrar o caminho, aplicando os modificadores maiores.

Modificadores de Condição:

Rastrear trilha de minutos atrás: **+40**

Rastrear trilha de horas atrás: **0**

Rastrear mudança de transportes: **-20**

Rastrear trilha de dias atrás: **-60**

Rastrear trilha de semanas atrás: **-80**

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo para rápida referência.

Atributo de Omissão: O Atributo que possui efeito mais forte na chance de sucesso do personagem com determinada Perícia. O valor do Atributo de Omissão pode substituir o valor da Perícia em alguns casos.

Bônus de Sinergia: Bônus para a realização de um teste conferido por Perícias compatíveis e Atributos.

Perícia Aprendida: Uma Perícia cujo valor não pode ser substituído pelo valor do Atributo de Omissão se o personagem não a possuir.

Perícia Intuitiva: Uma Perícia cujo valor do Atributo de Omissão pode ser utilizado no lugar do valor da Perícia se o personagen não possuir esta.

FINAL FANTASY
RPG

VI - EQUIPAMENTOS

"Você não pode simplesmente ir andando por aí sem comprar nada... Pode ser perigoso para você, se você entende o que quero dizer".

Dono da loja de armas do Setor 7 – FINAL FANTASY VII

Os 500 Gil que os personagens recebem durante a criação de personagem é apenas o topo do iceberg. Depois disso, eles ainda terão dinheiro para se armarem contra os perigos que os aguardam em suas jornadas.

Este capítulo engloba as partes mais importantes dos equipamentos de um personagem, desde a espada mais simples até a mais fina armadura, e muito além.

ELEMENTOS FUNDAMENTAIS

Apesar da idéia do **Capítulo 6** ser para detalhar os vários tipos de bens materiais, existem algumas considerações fundamentais, para ambos os jogadores e Mestres, que lidam com aquisição, manutenção e uso de equipamentos.

As partes a seguir servem como introdução primária para as bases mais cruciais, sendo que o **Capítulo 10** apresentará mais informações adicionais.

MOEDA CORRENTE

O Gil (G) é a moeda corrente padrão do universo de **Final Fantasy**. Excetuando inflação, um único e simples Gil não é nada mais que um troco no bolso; 70 Gil compra uma requintada refeição para uma pessoa, 300 mil uma linda casa de frente para o mar. Os preços, entretanto, variam consideravelmente de mundo para mundo, e até mesmo de região para região, de acordo com a demanda de escassez e a prosperidade local.

O valor de cada moeda costuma variar de lugar para lugar, mas tipicamente existem em unidades de 1, 5, 10, 25, 100 e 500 Gil, isso para simplificar transações e diminuir a quantidade de moedas que o personagem deve carregar consigo. Países e nações costumam possuir seu próprio valor da moeda, e que podem vir a possuir outros nomes no país, mas no fim do dia, um Gil é apenas um Gil: leve para carregar, fácil de gastar e rapidamente aceito em qualquer lugar do mundo. Este último é devido à própria composição do Gil. Tradicionalmente, um simples Gil é feito de puro ouro e o nome "Gil" em si apenas virou uma tradição. O passar dos tempos e o aumento da população podem forçar o governo a reduzir o valor, e acabam substituindo o material escasso com metais mais comuns como bronze e prata. Papéis de conta também estão aumentando em popularidade como uma alternativa considerável para as inconvenientes moedas. Onde essas mudanças ocorreram, elas geralmente foram feitas em escalas globais, assegurando continuidade e aceitação da vigente moeda.

COMPRANDO EQUIPAMENTOS

É obvio demais que um jogador não poderá simplesmente entrar em uma loja de armas e adquirir uma dúzia de Excaliburs – a **Disponibilidade do Equipamento** interfere muito na hora da aquisição.

Certos tipos de equipamentos serão mais ou menos comuns que outros, isso devido ao material, um processo complexo de fabricação ou simplesmente devido à limitações técnicas. Por exemplo, uma simples Espada Longa pode ser facilmente adquirida em qualquer loja de armas, mas a lendária espada Masamune só poderia ser encontrada na caverna mais profunda e perigosa da terra, não importa quanto dinheiro o personagem esteja disposto a pagar por ela.

Para representar isso, cada equipamento listado nas próximas páginas possui uma informação denominada Índice de Disponibilidade, ou simplesmente Disponibilidade, que irá variar de 1 a 100. Isso oferece uma maneira conveniente e fácil de determinar comparativamente a raridade entre os diversos itens.

Para os Mestres, Índices de Disponibilidade são tidos como atalhos para mercadores e lojas de comércio – o **Capítulo 10** discutirá mais sobre isto em detalhes.

VI - EQUIPAMENTOS

ARTEFATOS E LENDÁRIOS

Enquanto a maioria dos equipamentos dos jogadores poderá ser comprada em qualquer venda normal das cidades, os melhores itens darão um trabalho muito maior para serem adquiridos. Esses esforços geralmente envolvem confrontos com o rei dos demônios, ou uma traiçoeira ruína antiga lotada de monstros.

Equipamentos desses tipos são denotados através de dois códigos de Disponibilidade especiais: **Artefato e Lendário**. Artefatos são itens extremamente raros, geralmente criados através de técnicas muito antigas ou por raças esquecidas. Embora sejam difíceis de serem copiados, eles foram produzidos em alguns números no passado. Como resultado, personagens podem obter vários deles, embora o "Possa" nem sempre signifique "Irá".

Um degrau acima destes estão os itens Lendários. Estes são realmente relíquias do seu tipo e geralmente se tornaram lendários. Como o próprio nome diz os jogadores somente poderão encontrar um único desse item em todo o mundo.

TIERS DOS EQUIPAMENTOS

Além do Índice de Disponibilidade, cada item e peça de equipamento apresentados neste capítulo também possui um **Tier (de Equipamento)** variando de 1 até 10. O Tier do Equipamento mede a raridade geral de um item – quanto maior o Tier, mais raro será o item. Artefatos são sempre itens de Tier 9; enquanto os Lendários sempre terão Tier 10. Tiers são dados essencialmente com o fim de beneficiar os Mestres, ajudando-os a controlarem mais facilmente os itens e equipamentos de seus jogadores – veja **Capítulo 10** para mais detalhes.

VENDENDO EQUIPAMENTOS

Conforme os personagens evoluem para equipamentos melhores, eles podem desejar vender os seus antigos para mercadores. Estes, geralmente irão pagar em torno de **50%** do preço real de venda do item, arredondado para baixo; embora isso possa ser ajustado de acordo com o uso e estrago do equipamento, além de outros fatores que o Mestre possa julgar adequados.

Por exemplo, um equipamento que foi comprado por 3200 G, poderia apresentar um valor máximo de revenda de 1600 G, desde que ele ainda esteja em boas condições.

Importante salientar que os comerciantes comuns não irão comprar Artefatos e raramente Lendários, já que poucos deles terão os recursos financeiros suficientes para bancar o preço que eles podem valer, é por isso que personagens não podem tentar vendê-los facilmente em qualquer lugar.

CARREGANDO EQUIPAMENTOS

Para simplificar o processo de carregar equipamentos, todos os personagens possuem 8 espaços básicos de equipamentos, chamados "Slots", que podem ser ocupados por diversos itens que se adequam àquele tipo de Slot. Em termos de jogo, tais itens estarão sendo **equipados**, e permitem que o personagem se beneficie de qualquer e todas as propriedades que o equipamento possa vir a oferecer. Qual Slot o equipamento ocupa quando equipado será citado posteriormente, junto com os itens.

! - Alternativas para Carregamento

Assim como em sua contraparte eletrônica, as regras para se carregar equipamentos indicam que o personagem pode carregar quanto equipamento for necessário para ele, o que pode ser um tanto quanto extremista. Se o Mestre preferir dar um enfoque mais realista, os Slots de Inventário e Munição podem ser limitados a suportarem um total combinados de 15 itens. Assim que este limite for atingido, o personagem deve derrubar ou vender alguns de seus equipamentos antes que ele seja capaz de obter novos. Um meio termo seria relacionar essa quantia que ele pode carregar com a sua Força (**FORÇA x 3.3 itens**), que seria algo entre 3 a 99 itens.

Slot para Arma: A mão direita ou esquerda do personagem, dependendo de sua preferência. Pode ser usado para equipar uma arma de longo alcance ou uma de ataque corpo-a-corpo.

Slot para Escudo: A mão livre do personagem, usado por alguns Jobs para manusear um escudo. No caso de armas de duas mãos, este slot será ocupado por ela, assim como a de Armas. Personagens com a Perícia *Duas Armas* podem equipar uma segunda arma neste Slot.

Slot para Corpo: O espaço destinado para equipar a proteção para o corpo do personagem, como armaduras, cotas ou mantos.

VI - EQUIPAMENTOS

Slot para Cabeça: Onde será possível equipar algum tipo de proteção para a cabeça do personagem, como um chapéu ou elmo.

Slot para Mãos: As mãos e/ou punhos; usado para equipar luvas e braceletes.

Slot para Acessório: Um espaço para anéis encantados, medalhões, botas e outros itens que se encaixem na categoria. Um personagem pode equipar apenas um Acessório nesse Slot.

Slot para Inventário: Todos os outros itens que o personagem possui em seus bolsos ou bolsas, inclusive armas e armaduras não utilizadas. Tecnicamente, este Slot possui uma capacidade ilimitada, agindo como um tipo de buraco dimensional no qual itens podem ser pegos a qualquer momento, até mesmo durante as batalhas.

FORMATO DAS LISTAS

As listas de equipamentos fornecidas neste capítulo estão organizadas em tabelas facilmente compreensíveis, seguindo um formato simples para mostrar todas as informações relevantes sobre cada item de uma maneira fácil e rápida.

Tipo fornece o nome do item.

Tier indica o Tier de Equipamento do item.

Custo indica o valor do item em Gil (G).

Disponibilidade indica o Índice de Disponibilidade do item.

Dano indica o Dado de Dano da arma, usado para calcular o dano infligido nos ataques. Veja o **Capítulo 7** para mais detalhes.

ARM mede o número de pontos dessa peça de armadura que contribui para o valor final da Armadura do personagem.

M. ARM mede o número de pontos dessa peça de armadura que contribui para o valor final da Armadura Mágica do personagem.

EVA mede o número de pontos dessa peça de armadura que contribui para o valor final da Evasão do personagem, se aplicável.

M. EVA mede o número de pontos dessa peça de armadura que contribui para o valor final da Evasão Mágica do personagem, se aplicável.

Habilidades do Equipamento são propriedades especiais únicas que alguns equipamentos possuem. Nem todo item apresenta tal vantagem, mas aqueles que possuem oferecem ao seu usuário um benefício significativo, além daqueles já óbvios que ele possua. Habilidades de Equipamento específicas para armas são descritas em mais detalhes a seguir.

HABILIDADES DE EQUIPAMENTOS

A lista a seguir descreve todas as Habilidades de Equipamentos para armas e armaduras, juntamente com suas limitações. Propriedades particularmente especiais ou únicas não estão listadas aqui, mas serão encontradas na tabela do equipamento apropriado.

! - Habilidades das Armas

Observe que no caso das armas, efeitos especiais ofensivos somente serão aplicados para ações de ataque normais, e não poderão ser usadas em conjunto com uma Habilidade, somente se isso for citado na descrição da Habilidade. Isso também será aplicado no caso daquelas que tomam uma Ação de Ataque como base, como no caso de *Mug*. Habilidades de Equipamento "Passivas" que aumentam Atributos ou Estatísticas de Combate ainda se aplicam.

+[x] ATRIBUTO / ESTATÍSTICA DE COMBATE

Efeito: O item aumenta o Atributo Primário ou Estatística de Combate (o mesmo que Atributo Secundário) indicado no nome com a quantia também indicada enquanto ele permanecer equipado. Desta maneira, um personagem com FOR 14 usando uma arma com +2 FOR possuiria efetivamente FOR 16.

Limitações: Nenhum Atributo pode ser maior que 30 desta maneira.

+[x] DS

Efeito: A Escala de Dano base da arma é aumentada na quantia indicada para propósitos de calcular dano.

Limitações: Somente encontrado em munições.

AUTO-[STATUS]

Efeito: O item adiciona a Condição de Status indicada ao personagem que estiver usando-o no início da batalha. As Condições de Status adicionadas desta maneira podem ser removidas através do uso de Magias e Habilidades, mas será adicionado novamente assim que chegar o próximo turno e somente poderá ser completamente anulado no final da batalha – veja **Capítulo 7** para mais detalhes.

Limitações: *Auto-Reraise* cancela-se normalmente se usado para ressuscitar o personagem, e não poderá ser usado novamente até o final da batalha.

QUEBRAR LIMITE DE DANO

Efeito: Todos os Ataques, Magias e Habilidades usadas pelo personagem ignorarão o Limite de Dano enquanto o item estiver equipado.

Limitações: Efeitos do tipo Gravity não serão afetados por essa habilidade.

CRÍTICO +

Efeito: A lâmina afiada da arma aumenta a chance do personagem conseguir um acerto crítico em +10, assim, qualquer valor entre 1 e 20 na rolagem será considerado um acerto crítico quando usando aquela arma.

Limitações: Este efeito não é cumulativo com outros que possam vir a aumentar o valor do Acerto Crítico, seja outra Habilidade de Equipamento ou mesmo Vantagens. Nesses casos, considere apenas o que apresentar melhor modificador.

CRÍTICO ++

Efeito: A lâmina mortal dessa arma aumenta a chance do personagem conseguir um acerto crítico em +20, assim, qualquer valor entre 1 e 30 na rolagem será considerado um acerto crítico quando usando aquela arma.

Limitações: Este efeito não é cumulativo com outros que possam vir a aumentar o valor do Acerto Crítico, seja outra Habilidade de Equipamento ou mesmo Vantagens. Nesses casos, considere apenas o que apresentar melhor modificador.

[ELEMENTO] ABSORÇÃO

Efeito: Utilizar este equipamento confere ao personagem à capacidade de Absorver o Elemento indicado. Veja o **Capítulo 7** para mais detalhes.

Limitações: Não pode ser acumulado com *[Elemento] Imunidade* ou *[Elemento] Resistência*.

! - Status Conflitantes

Como resultado de Acessórios, Armaduras equipadas, e Magias como *Null Element*, um personagem pode adquirir múltiplos status sobre o mesmo Elemento. Em casos como esse, o melhor Status para cada Elemento apenas será aplicado. Por exemplo, um personagem com Venetian Mail (Resistência a Fogo) e um Flame Ring (Imunidade a Fogo) equipados contaria como tendo apenas Imunidade: Fogo; a Resistência: Fogo do Venetian Mail é ignorado a favor de um status superior.

Fraquezas artificialmente infligidas, por Magias e Habilidades, triunfam sobre todos os status 'naturais', mas podem ser 'sobrescritas' por outros status Elementais artificialmente infligidos. Veja a seção de Condições de Status no **Capítulo 7** para mais detalhes.

[ELEMENTO] AUMENTO

Efeito: O item possui afinidade a um tipo particular de energia, aumentando assim o poder de todos os ataques associados àquele elemento. Qualquer Habilidade ou Magia que lide com dano pertencente àquele tipo de Elemento infligirá **+25%** do dano enquanto permanecer equipado. No caso de *Recuperação Aumento*, os efeitos de Recuperação possuirão o número de HP restaurado aumentado em **+25%**.

Limitações: Múltiplas ações simultâneas de *[Elemento] Aumento* não melhoram ainda mais este efeito.

[ELEMENTO / STATUS] IMUNIDADE

Efeito: Utilizar-se desse tipo de equipamento confere ao personagem Imunidade ao Elemento ou Condição de Status indicado. Veja o **Capítulo 7** para mais detalhes.

Limitações: Não pode ser acumulado com *[Elemento] Absorção* ou *[Elemento] Resistência*.

[ELEMENTO] ATAQUE

Efeito: A arma possui uma afinidade grande a um dos nove Elementos de Combate: Fogo, Terra, Água, Eletricidade, Gelo, Luz, Trevas ou Bio. Como resultado, um ataque com sucesso com esta arma irá infligir **+50%** de dano se o alvo apresentar Fraqueza contra o elemento listado.

Limitações: Nenhum.

[ELEMENTO] RESISTÊNCIA

Efeito: Usar essa parte do equipamento confere ao personagem Resistência ao Elemento ou Condição de Status indicado. Veja o **Capítulo 7** para mais detalhes.

Limitações: Não pode ser acumulado com *[Elemento] Absorção* ou *[Elemento] Imunidade*.

[TIPO DE INIMIGO] MATADOR

Efeito: A arma é particularmente adaptada para matar um tipo de monstro. Todos os ataques realizados com sucesso com esta arma contra aquele tipo de monstro infligirão **+100%** de dano, ou 300% no caso de um Acerto Crítico.

Limitações: Nenhum.

TRESPASSAR

Efeito: Em um Acerto Crítico, a arma pode realizar outra ação de ataque imediatamente no mesmo alvo original. *Trespassar* não pode ser ativado novamente se o segundo ataque for outro Acerto Crítico.

Limitações: Nenhuma.

CAÇADOR DE CABEÇAS

Efeito: Uma vez derrotado o oponente, o personagem jogador equipado com esse tipo de equipamento ganha **+5%** da recompensa em Gil por derrotar um inimigo

Limitações: O bônus conferido por esses itens não é cumulativo com outros. Quando isso acontecer, somente será aplicado aquele que for o melhor para o personagem.

HP DRENO

Efeito: Além do dano causado, todo ataque que obtiver sucesso com esta arma recupera o HP de seu usuário em **50%** do dano causado pelo ataque depois de ser modificado pela Armadura.

Limitações: A Condição de Status *Zombie* inverte esta habilidade – veja **Capítulo 7** para mais detalhes.

MP DANO

Efeito: Ao invés de causar o dano normal, cada ataque com sucesso feito por essa arma causa **50%** de dano ao HP do oponente e os outros **50%** ao MP dele também, depois de modificado pela Armadura. Se o alvo não possuir MP, armas com esta habilidade causam todo seu dano apenas no HP.

Limitações: Nenhuma.

MP DRENO

Efeito: Além do dano causado, todo ataque que obtiver sucesso com esta arma recupera o MP de seu usuário em **50%** do dano causado pelo ataque depois de ser modificado pela Armadura.

Limitações: A Condição de Status *Zombie* inverte essa habilidade – veja **Capítulo 7** para mais detalhes.

PERFURANTE

Efeito: Esta arma é criada para penetrar pelas defesas naturais e as criadas pelo homem. Quando calculando o dano infligido por qualquer ataque usando uma arma *Perfurante*, a Armadura do alvo será reduzida pela metade.

Limitações: Nenhuma.

SENSOR

Efeito: A arma é encantada para informar o status de seu oponente quando o ataca. Na primeira vez que um ataque usando uma arma com *Sensor* for bem sucedido, o jogador será notificado sobre o HP atual do oponente, assim como Fraquezas, Resistências, Imunidades ou outras informações importantes. Nos ataques seguintes, o jogador deve declarar se ele deseja ou não obter novamente as informações, se não, o ataque continua normalmente.

Limitações: Nenhum.

SOS-[STATUS]

Efeito: O item adiciona a Condição de Status indicada ao personagem que o usa se o seu HP

chegar em **25%** do seu valor máximo durante a batalha. As Condições de Status adicionadas desta maneira não podem ser removidas através do uso de Magias ou Habilidades, como *Dispel*; somente quando o personagem estiver acima de 25% de seu valor máximo ou no fim da batalha.

Limitações: *SOS-Reraise* cancela-se normalmente se usado para ressuscitar o personagem, e não será re-aplicada pelo restante da batalha.

[STATUS] ATAQUE

Efeito: A Arma possui uma CdS fixa de **60%** de adicionar a Condição de Status listada ao alvo para cada ataque realizado contra ele com sucesso. No caso de estar associado à *Death*, instantaneamente o alvo terá seu HP reduzido a 0, não importa quanto HP ou Armadura ele possua. Para as Condições de Status que possuem um tempo de duração, ele será sempre de **(4)**, salvo *Poison* e *Stone* que é **(∞)**.

Limitações: Nenhuma.

[STATUS] TOQUE

Efeito: A Arma possui uma CdS fixa de **30%** de adicionar a Condição de Status listada ao alvo para cada ataque realizado contra ele com sucesso. No caso de estar associado à *Death*, instantaneamente o alvo terá seu HP reduzido a 0, não importa quanto HP ou Armadura ele possua. Para as Condições de Status que possuem um tempo de duração, ele será sempre de **(4)**, salvo *Poison* e *Stone* que é **(∞)**.

Limitações: Nenhuma.

CRÍTICO TRIPLO

Efeito: Devido ao seu poder, qualquer Acerto Crítico causado por essa arma infligirá **+200%** de dano, e não os comuns **+100%** de dano.

Limitações: Nenhum.

SLOT PARA ARMAS

Até o aventureiro mais fraco sabe que para se aventurar no mundo lá fora é necessário pelo menos um tipo de arma bem forjada.

Espada, um cajado resistente ou um poderoso Rifle, qualquer que seja a escolha, portar uma arma pode muitas vezes fazer toda a diferença para poder continuar vivo.

ARCOS

Perícia Relacionada: *Arcos.*

Arcos curtos ou longos requerem força e paciência para serem dominados com maestria, mas assim que o personagem aprende seus dentros e foras, sua habilidade de causar dano à distância pode se provar muito valoroso em muitas situações. Os Arcos ocupam ambos os Slots para Arma e Escudos e são considerados como sendo Ataque à Distância.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Longbow	1	132	93%	(2 x FOR) + d10	---
Silver Bow	2	825	87%	(4 x FOR) + d10	---
Thorn Bow	3	1870	81%	(6 x FOR) + 2d10	---
Nail Bow	4	3630	72%	(9 x FOR) + 2d10	---
Power Bow	5	5720	62%	(10 x FOR) + 3d10	---
Fey Bow	6	8690	53%	(11 x FOR) + 3d10	---
Crescent Bow	7	11770	44%	(13 x FOR) + 4d10	---
Matador Bow	8	15400	34%	(15 x FOR) + 4d10	---
Yoichi Bow	9	---	Artefato	(17 x FOR) + 5d10	Crítico++
Artemis Bow	10	---	Lendário	(19 x FOR) + 5d10	Crítico+, Ver Notas

REGRAS ESPECIAIS

Artemis Bow: Este equipamente pode utilizar dois tipos diferentes de munições especiais simultaneamente quando o usuário realiza uma Ação de Ataque.

ARMAS DE HASTE

Perícia Relacionada: *Armas de Haste.*

O princípio básico por trás de uma Arma de Haste é a habilidade de infligir dano a uma distância razoável em um combate corpo a corpo. Para este fim, as Armas de Haste consistem em uma extensão de madeira ou metal de 1,5 a 2m de comprimento, com uma pesada lâmina na sua extremidade. Ocupam ambos os Slots para Arma e Escudo.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Iron Spear	1	140	93%	(2 x FOR) + d12	---
Hunter's Spear	1	215	91%	(2 x FOR) + d12	Sensor
Slash Lance	2	900	87%	(4 x FOR) + d12	---
Shaman's Lance	2	1260	85%	(4 x FOR) + d12	+1 MAG
Mythril Pike	3	2050	81%	(6 x FOR) + 2d12	---
Web Lance	3	2450	79%	(6 x FOR) + 2d12	Slow Toque
Gold Lance	4	4000	72%	(9 x FOR) + 2d12	---
Ice Lance	4	4600	70%	(9 x FOR) + 2d12	Gelo Ataque
Stout Spear	5	6200	63%	(11 x FOR) + 3d12	---
Harpoon	5	7600	61%	(11 x FOR) + 3d12	Perfurante
Viper Halberd	6	9500	53%	(13 x FOR) + 3d12	---
Berserker	6	11500	49%	(13 x FOR) + 3d12	Berserk Ataque
Javelin	7	12800	45%	(15 x FOR) + 4d12	---
Collosal Lance	7	14200	43%	(15 x FOR) + 4d12	+2 FOR
Partisan	8	16800	34%	(17 x FOR) + 4d12	---
Thanatos Lance	8	18700	31%	(17 x FOR) + 4d12	HP Dreno
Kain's Lance	9	---	Artefato	(19 x FOR) + 5d12	Crítico++
Gungnir	9	---	Artefato	(19 x FOR) + 5d12	Death Ataque
Aura Lance	10	---	Lendário	(21 x FOR) + 2d12	Auto-Aura
Highwind	10	---	Lendário	(21 x FOR) + 2d12	+2 MAG, Auto-Agility Up

VI - EQUIPAMENTOS

BASTARDAS

Perícia Relacionada: *Espadas*.

Conhecida normalmente como as Espadas dos Cavaleiros, elas são maiores e mais pesadas que as demais espadas. Bastardas não são tão elegantes, mas são poderosas armas cujo peso exige um considerável esforço por parte do manejador para utilizá-las com algum sucesso. As Bastardas ocupam ambos os Slots para Armas e Escudos.

Tipo	Tier	Custo	Dispon	Dano	Habilidade do Equipamento
Iron Sword	1	140	93%	(2 x FOR) + d12	---
Poison Steel	1	215	91%	(2 x FOR) + d12	Poison Toque
Buster Sword	2	900	87%	(4 x FOR) + d12	---
Coral Sword	2	1260	85%	(4 x FOR) + d12	Eletricidade Ataque
Mythril Blade	3	2050	81%	(6 x FOR) + 2d12	---
Force Stealer	3	2450	79%	(6 x FOR) + 2d12	MP Dano
Hard Edge	4	4000	72%	(9 x FOR) + 2d12	---
Liquid Steel	4	4600	70%	(9 x FOR) + 2d12	Água Ataque
Butterfly Edge	5	6200	63%	(11 x FOR) + 3d12	---
Rhomphaia	5	6800	61%	(11 x FOR) + 3d12	+1 FOR
Ogre Nix	6	9500	43%	(13 x FOR) + 3d12	---
Punishment	6	10100	52%	(13 x FOR) + 3d12	Trevas Ataque
Defender	7	12800	45%	(15 x FOR) + 4d12	---
Nightbringer	7	14200	43%	(15 x FOR) + 4d12	Blind Ataque
Crystal Sword	8	16800	34%	(17 x FOR) + 4d12	---
Vendetta	8	18700	31%	(17 x FOR) + 4d12	Disable Ataque
Save the Queen	9	---	Artefato	(19 x FOR) + 5d12	Auto-Protect
Lionheart	9	---	Artefato	(19 x FOR) + 5d12	Crítico++
Apocalypse	10	---	Lendário	(21 x FOR) + 5d12	Auto-Power Up Veja nota abaixo
Excalibur	10	---	Lendário	(21 x FOR) + 5d12	Auto-Armor Up Auto-Mental Up Auto-Regen

REGRAS ESPECIAIS

Apocalypse: Esta arma ignora a Armadura do alvo quando for calcular o dano.

VI - EQUIPAMENTOS

BASTÕES

Perícia Relacionada: *Cajados.*

A arma preferida dos Magos Negros. Bastões são menores que Cajados e podem ser manejados com uma única mão, sendo que o peso de sua extremidade atua como uma sólida e esmagadora arma. Como os Cajados, a maioria dos Bastões contêm propriedades mágicas inatas que podem ser focalizadas e liberadas por um adepto da magia bem treinado.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Cypress Rod	1	75	96%	(2 x FOR) + d6	---
Rod of Darkness	1	110	94%	(2 x FOR) + d6	Blind Toque
Glow Wand	2	450	90%	(3 x FOR) + d6	---
Rune Rod	2	630	88%	(3 x FOR) + d6	+1 MAG
Mythril Rod	3	1000	84%	(5 x FOR) + 2d6	---
Rod of Silence	3	1250	82%	(5 x FOR) + 2d6	Silence Toque
Ataque Rod	4	2000	75%	(6 x FOR) + 2d6	---
Firewheel Rod	4	2800	69%	(6 x FOR) + 2d6	Fogo Aumento
Sky Rod	5	3100	66%	(7 x FOR) + 3d6	---
Entangling Rod	5	3400	64%	(7 x FOR) + 3d6	Immobilize Toque
Musk Rod	6	4700	56%	(9 x FOR) + 3d6	---
Frost Rod	6	5800	52%	(9 x FOR) + 3d6	Gelo Aumento
Aurora Rod	7	6400	48%	(10 x FOR) + 4d6	---
Death Wand	7	7800	42%	(10 x FOR) + 4d6	Death Toque
Power Cane	8	8400	37%	(11 x FOR) + 4d6	---
Gravity Rod	8	9100	35%	(11 x FOR) + 4d6	Slow Ataque
Rod of Roses	9	---	Artefato	(13 x FOR) + 5d6	Disable Ataque
Faith Rod	9	---	Artefato	(13 x FOR) + 5d6	Veja Notas Abaixo
Mace of Zeus	10	---	Lendário	(14 x FOR) + 5d6	Eletricidade Aumento, +3 MAG
Arc Arcana	10	---	Lendário	(14 x FOR) + 5d6	Fogo Aumento , Gelo Aumento

REGRAS ESPECIAIS

Faith Rod: O poder de Faith Rod reside na habilidade de debilitar seus oponentes, os expondo ao poder de um elemento particular a qualquer momento. Ele possui uma CdS fixa de **60%** de infligir *Fraqueza: [Elemento]* **(6)** cada vez que um ataque bem sucedido. Para determinar que Elemento o alvo possuirá fraqueza, role 1d10 e consulta a tabela ao lado. Se o resultado for uma Fraqueza que o Alvo já possua, naturalmente ou artificialmente, o ataque não terá nenhum efeito adicional.

Rolagem	Efeito
1	Fraqueza: Bio
2	Fraqueza: Terra
3	Fraqueza: Fogo
4	Fraqueza: Luz
5	Fraqueza: Gelo
6	Fraqueza: Eletricidade
7	Fraqueza: Trevas
8	Fraqueza: Ar
9	Fraqueza: Água
10	Role novamente

BESTAS

Perícia Relacionada: *Armas de Fogo.*

As bestas trocam o poder do músculo de suas compatriotas de menos tecnologia pela força mecânica, disparando uma simples seta com velocidade suficiente para penetrar uma armadura. Embora compacta, o tempo do procedimento de recarga torna esta arma mais adequada a experts. Bestas são consideradas como arma de ataque à distância.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Bow Gun	1	120	93%	(2 x AGI) + d8	---
Power Crossbow	2	720	87%	(3 x AGI) + d8	---
Night Matador	3	1620	81%	(4 x AGI) + 2d8	---
Hunting Bow	4	3420	72%	(6 x AGI) + 2d8	---
Cranequin	5	5040	63%	(7 x AGI) + 3d8	---
Gale Bow	6	7560	53%	(9 x AGI) + 3d8	---
Zamburak	7	10320	45%	(10 x AGI) + 4d8	---
Marduk Bow	8	13440	34%	(12 x AGI) + 4d8	---
Arbalest	9	---	Artefato	(14 x AGI) + 5d8	Crítico++
Gastraphetes	10	---	Lendário	(16 x AGI) + 5d8	+30 Prec. , +2 AGI , Crítico+

VI - EQUIPAMENTOS

BOOMERANGS

Perícia Relacionada: *Armas de Arremesso*.

Chacras, boomerangs e todo tipo de shurikens são excelentes armas de arremesso, com bom alcance e com a vantagem de sempre retornam para seu lançador não importa a distância atirada. Boomerangs são considerados como armas de ataque a distancia. Se uma ação de ataque com este tipo de arma falha, o atacante pode tentar rolar novamente para ver se o boomerang acerta seu alvo quando ele for retornar para sua mão.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Boomerang	1	90	94%	(2 x FOR) + d6	---
Flame Boomerang	1	132	92%	(2 x FOR) + d6	Fogo Ataque
Platoon Edge	2	540	88%	(3 x FOR) + d6	---
Twin Viper	2	756	86%	(3 x FOR) + d6	Poison Toque
Chakram	3	1200	82%	(4 x FOR) + 2d6	---
Wind Slash	3	1500	80%	(4 x FOR) + 2d6	Ar Ataque
Full Moon	4	2400	73%	(5 x FOR) + 2d6	---
Rising Sun	4	3000	69%	(5 x FOR) + 2d6	Morto-Vivo Matador
Pinwheel	5	3720	64%	(6 x FOR) + 3d6	---
Riot Edge	5	4560	60%	(6 x FOR) + 3d6	Confusion Toque
Hawkeye	6	5640	54%	(8 x FOR) + 3d6	---
Sniper	6	6480	52%	(8 x FOR) + 3d6	Immobilize Ataque
Crescent	7	7680	46%	(9 x FOR) + 4d6	---
Wing Edge	7	9360	40%	(9 x FOR) + 4d6	Death Toque
Spiral Shuriken	8	10080	35%	(10 x FOR) + 4d6	---
Razor Wing	8	11280	32%	(10 x FOR) + 4d6	Triplo Crítico
Crystal Cross	9	---	Artefato	(13 x FOR) + 5d6	Death Ataque
Oritsuru	9	---	Artefato	(13 x FOR) + 5d6	Crítico++
Shooting Star	10	---	Lendário	(14 x FOR) + 5d6	Disable Imunidade, Trespassar
Comet Tail	10	---	Lendário	(14 x FOR) + 5d6	Blind Ataque ,Slence Ataque, Stop Ataque

VI - EQUIPAMENTOS

CAJADOS

Perícia Relacionada: *Cajados.*

Feito de Madeira ou metal, um Cajado pode infligir uma quantia de dano considerável se utilizado por um usuário treinado. Na sua maioria contêm uma pequena quantia de magia que pode ser liberada por um mago. Quando calculando o dano para Cajados, usa-se o valor de Força ou Magia, aquele que for mais alto. Cajados utilizam ambos os Slots para Armas e Escudos.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Oak Staff	1	120	93%	(2 x *) + d8	---
Silence Staff	1	173	91%	(2 x *) + d8	Silence Toque
Battle Staff	2	720	87%	(3 x *) + d8	---
Mage Staff	2	1008	85%	(3 x *) + d8	+1 MAG
Mythril Staff	3	1620	81%	(5 x *) + 2d8	---
Spiritual Staff	3	2340	77%	(5 x *) + 2d8	Berserk Toque
Gold Staff	4	3240	72%	(6 x *) + 2d8	---
Wind Staff	4	4560	66%	(6 x *) + 2d8	Ar Aumento
Power Staff	5	5040	63%	(8 x *) + 3d8	---
Calcite Staff	5	7080	55%	(8 x *) + 3d8	Stone Toque
Striking Staff	6	7560	53%	(10 x *) + 3d8	---
Impasse	6	8640	51%	(10 x *) + 3d8	Disable Toque
White Staff	7	10320	45%	(11 x *) + 4d8	---
Dream Watcher	7	11400	43%	(11 x *) + 4d8	Sleep Ataque
Prism Staff	8	13440	34%	(13 x *) + 4d8	---
Judgement	8	15000	30%	(13 x *) + 4d8	Luz Aumento
Princess Guard	9	---	Artefato	(14 x *) + 5d8	Auto-Shell
Punisher	9	---	Artefato	(14 x *) + 5d8	Death Ataque
Nirvana	10	---	Lendário	(16 x *) + 5d8	Luz Aumento, +3 MAG
Heavenly Axis	10	---	Lendário	(16 x *) + 5d8	Recovery Aumento

VI - EQUIPAMENTOS

CHICOTES

Perícia Relacionada: *Chicotes.*

Apesar da diferença na construção, todos os Chicotes permitem que seu usuário realize seu ataque de uma distância confortável. A forma mais básica deste tipo é o chicote, que pode ser de duas categorias. Chicotes de couro são construídos com tiras de couro entrelaçadas em uma longa trança, e os chicotes de correntes que simplesmente consiste em conexões de ferro interligadas. Qualquer versão mede entre 60 cm a 3 metros, o que garante um alcance considerável em combate. Chicotes mais avançados adicionam pesos a sua extremidade para infligir um dano maior. Outras variações incluem os Nunchakus, Maças e Faixas. Todos os Chicotes infligem *Immobilize* **(2)** quando um Acerto Crítico é obtido, além de quaisquer outras habilidades listadas abaixo.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Leather Whip	1	120	93%	(2 x FOR) + d8	---
Scorpion Tail	1	173	91%	(2 x FOR) + d8	Poison Toque
Chain Whip	2	720	87%	(3 x FOR) + d8	---
Blitz Whip	2	1008	85%	(3 x FOR) + d8	Eletricidade Ataque
Mythril Whip	3	1620	81%	(5 x FOR) + 2d8	---
Dancing Whip	3	1980	79%	(5 x FOR) + 2d8	+1 VEL
Morning Star	4	3240	72%	(6 x FOR) + 2d8	---
Flame Lash	4	3600	70%	(6 x FOR) + 2d8	Fogo Ataque
Manticore Tail	5	5040	63%	(8 x FOR) + 3d8	---
Taming Lash	5	6000	59%	(8 x FOR) + 3d8	Besta Matador
Slaying Tail	6	7560	53%	(10 x FOR) + 3d8	---
Lamia Tail	6	8160	52%	(10 x FOR) + 3d8	MP Dano
Red Scorpion	7	10320	45%	(11 x FOR) + 4d8	---
Shock Whip	7	11400	43%	(11 x FOR) + 4d8	Disable Toque
Crescent Wish	8	13440	34%	(13 x FOR) + 4d8	---
Mandragora	8	14520	32%	(13 x FOR) + 4d8	Slow Ataque
Ryozan Silk	9	---	Artefato	(14 x FOR) + 5d8	Immobilize Ataque
Serpent Whip	9	---	Artefato	(14 x FOR) + 5d8	+1 FOR, +1 AGI, Lagarto Matador
Strange Vision	10	---	Lendário	(16 x FOR) + 5d8	+2 FOR, +2 AGI, Veja notas abaixo
Dragão Beard	10	---	Lendário	(16 x FOR) + 5d8	Crítico++, Veja notas abaixo

REGRAS ESPECIAIS

Strange Vision: Revela informações sobre o alvo igual à magia Scan em cada um de seus ataques com sucesso realizados. Trate esta habilidade como *Sensor* para efeitos como *Scan Ruim* e Habilidades de Job.

Dragon Bard: Inflige *Agility Break* **(2)** e *Slow* **(2)** em Acertos Críticos, além de *Immobilize* **(2)**.

VI - EQUIPAMENTOS

ESPADAS

Perícia Relacionada: *Espadas*.

A arma escolhida pelos aventureiros de todos os lugares. Embora elas possam aparecer de várias formas e tamanhos, a humilde Espada Longa é com certeza a mais utilizada; a penetrante lâmina e a versatilidade destas armas contam muito na sua popularidade.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Short Sword	1	120	94%	(2 x FOR) + d10	---
Twilight Steel	1	180	92%	(2 x FOR) + d10	Blind Toque
Long Sword	2	750	88%	(4 x FOR) + d10	---
Flame Sabre	2	1050	86%	(4 x FOR) + d10	Fogo Ataque
Mythril Sword	3	1700	82%	(6 x FOR) + 2d10	---
Ancient Sword	3	2050	80%	(6 x FOR) + 2d10	Immobilize Toque
Regal Cutlass	4	3300	73%	(8 x FOR) + 2d10	---
Ice Brand	4	3800	71%	(8 x FOR) + 2d10	Gelo Ataque
Vigilante	5	5200	63%	(10 x FOR) + 3d10	---
Blood Sword	5	6300	58%	(10 x FOR) + 3d10	HP Dreno
Falchion	6	7900	54%	(11 x FOR) + 3d10	---
Soul Sabre	6	9000	52%	(11 x FOR) + 3d10	MP Dreno
Diamond Sword	7	10700	45%	(13 x FOR) + 4d10	---
Scimitar	7	13000	43%	(13 x FOR) + 4d10	Death Toque
Platinum Sword	8	14000	35%	(15 x FOR) + 4d10	---
Aumentor	8	15600	32%	(15 x FOR) + 4d10	+3 MAG
Ragnarok	9	---	Artefato	(17 x FOR) + 5d10	Auto-Shell
Heartbreaker	9	---	Artefato	(17 x FOR) + 5d10	Crítico++
Ultima Weapon	10	---	Lendário	(19 x FOR) + 5d10	Quebrar Limite de Dano Ver notas abaixo
Caladbolg	10	---	Lendário	(19 x FOR) + 5d10	Auto-Magic Up Auto-Power Up

REGRAS ESPECIAIS

Ultima Weapon: Esta poderosa arma inflige um adicional **(HP atual do usuário / 5)** de dano em cada sucesso em um ataque antes de modificado pela Armadura. Habilidades continuam utilizando o Código de Dano base da arma, mesmo se ele utilizar o Ataque como base.

VI - EQUIPAMENTOS

ESPADAS LEVES

Perícia Relacionada: *Espadas*.

Armas mais elegantes que são adotadas pela maioria dos combatentes com mais estilo. Sem a lâmina cortante de suas compatriotas maiores, estas lâminas confiam mais na destreza e precisão de seu manejador para acertar o alvo.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Epee	1	110	94%	(2 x AGI) + d8	---
Stinger	1	159	92%	(2 x AGI) + d8	Poison Toque
Silver Rapier	2	660	88%	(3 x AGI) + d8	---
Scarlette	2	924	86%	(3 x AGI) + d8	Fogo Ataque
Mythril Rapier	3	1485	82%	(5 x AGI) + 2d8	---
Djinn Flyssa	3	1815	80%	(5 x AGI) + 2d8	+1 VEL
Fleuret	4	2970	71%	(6 x AGI) + 2d8	---
Bloody Rapier	4	4180	67%	(6 x AGI) + 2d8	HP Dreno
Estoc	5	4620	64%	(8 x AGI) + 3d8	---
Mailbreaker	5	5500	60%	(8 x AGI) + 3d8	Perfurante
Flamberge	6	6930	54%	(10 x AGI) + 3d8	---
Colichemarde	6	7920	52%	(10 x AGI) + 3d8	+2 VEL
Joyeuse	7	9460	46%	(11 x AGI) + 4d8	---
Holy Degen	7	10450	44%	(11 x AGI) + 4d8	+1 AGI Luz Ataque
Guespire	8	12350	35%	(13 x AGI) + 4d8	---
Tyrving	8	13310	33%	(13 x AGI) + 4d8	Dragão Matador
Epeprism	9	---	Artefato	(14 x AGI) + 5d8	Auto-Reflect
Femme Fatale	9	---	Artefato	(14 x AGI) + 5d8	Death Ataque
Last Letter	10	---	Lendário	(16 x AGI) + 5d8	+2 VEL +2 AGI
Diabolique	10	---	Lendário	(16 x AGI) + 5d8	Trevas Ataque Curse Ataque HP Dreno

VI - EQUIPAMENTOS

FACAS

Perícia Relacionada: *Facas*.

As facas medem entre 20 a 38 cm e podem ser facilmente escondidas em uma manga ou embaixo de um manto para dar a seu usuário uma vantagem inesperada em combate. Quando calculando o dano para Facas, usa-se o valor de FOR ou AGI, aquele que for mais alto.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Dirk	1	90	94%	(2 x *) + d6	---
Blind Knife	1	132	92%	(2 x *)+ d6	Blind Toque
Baselard	2	540	88%	(3 x *)+ d6	---
Poison Dagger	2	756	86%	(3 x *)+ d6	Poison Toque
Mythril Knife	3	1200	82%	(5 x *)+ 2d6	---
Mage Masher	3	1500	80%	(5 x *)+ 2d6	Silence Toque
Main Gauche	4	2400	73%	(6 x *)+ 2d6	---
Air Lancet	4	2760	71%	(6 x *)+ 2d6	Ar Ataque
Rondell Dagger	5	3720	64%	(7 x *)+ 3d6	---
Man Eater	5	4560	60%	(7 x *)+ 3d6	Humano Matador
Zorlin Shape	6	5640	54%	(9 x *)+ 3d6	---
Aspir Knife	6	6480	52%	(9 x *)+ 3d6	MP Dreno
Platina Dagger	7	7680	46%	(10 x *)+ 4d6	---
Tonberrian	7	8520	44%	(10 x *)+ 4d6	+2 VEL
Cinquedea	8	10080	35%	(11 x *)+ 4d6	---
Gladius	8	10920	33%	(11 x *)+ 4d6	Crítico+
Swordbreaker	9	---	Artefato	(13 x *)+ 5d6	Disable Ataque
Assassin	9	---	Artefato	(13 x *)+ 5d6	Death Ataque
Valiant Knife	10	---	Lendário	(14 x *)+ 5d6	Veja Notas Abaixo.
Orichalcon	10	---	Lendário	(14 x *)+ 5d6	Crítico++ Sleep Ataque

REGRAS ESPECIAIS

Valiant Knife: A Valiant Knife reage de acordo com a saúde de seu manejador, se tornando mais perigosa quando o personagem que a utiliza se aproxima da sua morte. Ela ganha um bônus de dano igual a **(HP máximo do usuário – HP atual do Usuário) / 3** em todas as Ações de Ataque.

VI - EQUIPAMENTOS

FACAS NINJA

Perícia Relacionada: *Facas*.

Maiores e mais leves que as facas convencionais, as Facas Ninjas compartilham a construção diferenciada das Katanas e são adotadas pelo Job do qual deriva seu nome. Suas lâminas se comparam igualmente em combate a uma espada padrão.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Tanto	1	100	95%	(2 x FOR) + d8	---
Yaraimeru	1	145	93%	(2 x FOR) + d8	Sleep Toque
Kunai	2	600	89%	(3 x FOR) + d8	---
Etenmaru	2	840	87%	(3 x FOR) + d8	Fogo Ataque
Short Edge	3	1350	83%	(5 x FOR) + 2d8	---
Basara	3	1650	81%	(5 x FOR) + 2d8	+1 MAG
Hibari	4	2700	74%	(6 x FOR) + 2d8	---
Reppu	4	3000	72%	(6 x FOR) + 2d8	Ar Ataque
Kodachi	5	4200	65%	(8 x FOR) + 3d8	---
Muketsu	5	5400	59%	(8 x FOR) + 3d8	HP Dreno
Koga Knife	6	6300	55%	(10 x FOR) + 3d8	---
Dark Edge	6	7200	53%	(10 x FOR) + 3d8	Blind Ataque
Iga Knife	7	8600	47%	(11 x FOR) + 4d8	---
Kororito	7	9500	45%	(11 x FOR) + 4d8	Poison Ataque
Petalchaser	8	11200	36%	(13 x FOR) + 4d8	---
Mokuto	8	12100	34%	(13 x FOR) + 4d8	Silence Ataque
Striker	9	---	Artefato	(14 x FOR) + 5d8	Death Ataque
Charfire	9	---	Artefato	(14 x FOR) + 5d8	Immobilize Ataque
Sasuke	10	---	Lendário	(16 x FOR) + 5d8	+20 Expert +20 Mente Curse Ataque
Silkmoon	10	---	Lendário	(16 x FOR) + 5d8	+2 VEL +20 Evasão +20 Evasão Mágica

VI - EQUIPAMENTOS

GARRAS

Perícia Relacionada: *Briga*.*

A evolução lógica do velho soco com espinhos, as Garras são adotadas por Monges e Ninjas para propósitos de combate a curta distância. Consiste em reforçadas lâminas fixadas nos nós dos dedos do usuário, sendo a maioria construída em uma luva criada para confortavelmente se encaixar nas mãos do usuário. As Garras são vendidas em pares e utilizam ambos os Slots para Armas e Escudo. Se o personagem equipado com Garras possuir a perícia *Duas Armas*, ele pode realizar duas Ações de Ataque com elas como se ele possuísse duas armas equipadas.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Iron Claws	1	110	94%	(2 x FOR) + d8	---
Daydreamer	1	146	92%	(2 x FOR) + d8	Sleep Toque
Cat's Claws	2	660	88%	(3 x FOR) + d8	---
Storm Claws	2	924	86%	(3 x FOR) + d8	Eletricidade Ataque
Mythril Claws	3	1485	82%	(5 x FOR) + 2d8	---
Tongue Holder	3	1815	80%	(5 x FOR) + 2d8	Silence Toque
Hell Claws	4	2970	71%	(6 x FOR) + 2d8	---
Ice Claws	4	3300	69%	(6 x FOR) + 2d8	Gelo Ataque
Prism Claws	5	4620	64%	(8 x FOR) + 3d8	---
Scissor Fangs	5	5060	62%	(8 x FOR) + 3d8	Poison Toque
Mirage Claws	6	6930	55%	(10 x FOR) + 3d8	---
Bloody Claws	6	8470	50%	(10 x FOR) + 3d8	HP Dreno
Tiger Fangs	7	9460	46%	(11 x FOR) + 4d8	---
Banisher	7	10450	44%	(11 x FOR) + 4d8	Demônio Matador
Kaiser Claws	8	12320	35%	(13 x FOR) + 4d8	---
Avenger	8	14190	31%	(13 x FOR) + 4d8	Death Toque
Ironside	9	---	Artefato	(14 x FOR) + 5d8	Perfurante +2 FOR
Colossus	9	---	Artefato	(14 x FOR) + 5d8	Stone Ataque
Overload	10	---	Lendário	(16 x FOR) + 5d8	Crítico++ Triplo Crítico
Tempest Claws	10	---	Lendário	(16 x FOR) + 5d8	Blind Ataque Confuse Ataque Venon Ataque

VI - EQUIPAMENTOS

INSTRUMENTOS

Perícia Relacionada: *Instrumentos*.*

Arma símbolo dos Bardos. Todos os instrumentos possuem pelo menos um pouco de magia nele e a maioria inflige dano quando sintonizam certa frequência para projetar uma poderosa rajada de energia sônica. O *[x]* na lista deve ser substituído pelo instrumento de preferência do personagem, sendo que os tipos mais comuns são Flautas, Harpas e Sinos, mas existem muitas outras possibilidades. Por exemplo, a 'Lamia [x]' pode tanto ser um Megafone ou mesmo um violino. Instrumentos utilizam ambos os Slots para Armas e Escudo e são considerados como de Distância.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Old [x]	1	120	93%	(2 x MAG) + d8	---
Golem's [x]	1	173	91%	(2 x MAG) + d8	Terra Ataque
Silver [x]	2	660	88%	(3 x MAG) + d8	---
Dream [x]	2	1008	85%	(3 x MAG) + d8	Sleep Toque
Mythril [x]	3	1620	81%	(5 x MAG) + 2d8	---
Rune [x]	3	1980	79%	(5 x MAG) + 2d8	+1 MAG
Battle [x]	4	3240	72%	(6 x MAG) + 2d8	---
Lamia's [x]	4	3600	68%	(6 x MAG) + 2d8	Confusion Toque
Fairy [x]	5	5040	63%	(8 x MAG) + 3d8	---
Bloody [x]	5	6480	57%	(8 x MAG) + 3d8	HP Dreno
Diamond [x]	6	7540	53%	(10 x MAG) + 3d8	---
Death [x]	6	9720	47%	(10 x MAG) + 3d8	Death Toque
Platinum [x]	7	10320	45%	(11 x MAG) + 4d8	---
Satyr [x]	7	12480	39%	(11 x MAG) + 4d8	Charm Imunidade
Crystal [x]	8	13440	34%	(13 x MAG) + 4d8	---
Glass [x]	8	14520	32%	(13 x MAG) + 4d8	Silence Imunidade
Heal [x]	9	---	Artefato	(14 x MAG) + 5d8	Death Imunidade
Dark [x]	9	---	Artefato	(14 x MAG) + 5d8	Trevas Ataque Silence Imunidade
Apollo's [x]	10	---	Lendário	(16 x MAG) + 5d8	Luz Ataque Morto-Vivo Matador
Loki's [x]	10	---	Lendário	(16 x MAG) + 5d8	Auto-Armor Up +2 MAG

VI - EQUIPAMENTOS

KATANA

Perícia Relacionada: *Espadas*.

A Katana faz parte da tradição do Job Samurai. Suas lâminas são forjadas através do repetitivo desdobramento de uma única folha de metal, criando uma arma extremamente leve, porém durável.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Ashura	1	132	93%	(2 x FOR) + d10	---
Oborotsuki	1	198	91%	(2 x FOR) + d10	Blind Toque
Kotetsu	2	825	87%	(4 x FOR) + d10	---
Moutsurugi	2	1155	85%	(4 x FOR) + d10	+1 MAG
Namakura	3	1870	81%	(6 x FOR) + 2d10	---
Mukademeru	3	2255	79%	(6 x FOR) + 2d10	Poison Toque
Kagemitsu	4	3630	72%	(8 x FOR) + 2d10	---
Raikoumaru	4	4180	70%	(8 x FOR) + 2d10	Eletricidade Ataque
Bizen's Pride	5	5720	63%	(10 x FOR) + 3d10	---
Onikiri	5	6930	59%	(10 x FOR) + 3d10	Demônio Matador
Murasame	6	8690	53%	(11 x FOR) + 3d10	---
Ikuzatachi	6	9900	51%	(11 x FOR) + 3d10	+2 FOR
Kiyomori	7	11770	45%	(13 x FOR) + 4d10	---
Jyurokusakura	7	14300	39%	(13 x FOR) + 4d10	Death Toque
Heaven's Cloud	8	15400	34%	(15 x FOR) + 4d10	---
Kageshibari	8	16610	32%	(15 x FOR) + 4d10	Slow Ataque
Shiranui	9	---	Artefato	(17 x FOR) + 5d10	Perfurante +2 VEL
Chaos Blade	9	---	Artefato	(17 x FOR) + 5d10	Confusion Ataque
Masamune	10	---	Lendário	(19 x FOR) + 5d10	Auto-Haste
Genji Blade	10	---	Lendário	(19 x FOR) + 5d10	+2 FOR +2 MAG

VI - EQUIPAMENTOS

LUVAS

Perícia Relacionada: *Briga**.

Outra arma característica dos Monges. Desde uma simples luva com enchimento até uma variação das tradicionais com armações de metais, as Luvas permitem a um personagem acrescentar mais poder a seus socos enquanto minimizam o dano aos seus próprios punhos no processo. As Luvas são vendidas em pares e ocupam ambos os Slots para Armas e Escudo. Se um personagem equipado com Luvas possuir a perícia *Duas Armas*, ele pode realizar duas Ações de Ataque com elas como se estivesse com duas armas equipadas.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Leather Glove	1	82	95%	(2 x FOR) + d6	---
Sonar	1	121	93%	(2 x FOR) + d6	Sensor
Metal Knuckle	2	495	89%	(3 x FOR) + d6	---
Dusk Knuckle	2	693	87%	(3 x FOR) + d6	Terra Ataque
Mythril Glove	3	1100	83%	(5 x FOR) + 2d6	---
Speed Glove	3	1375	81%	(5 x FOR) + 2d6	+1 VEL
Motor Drive	4	2200	74%	(6 x FOR) + 2d6	---
Hot Knuckles	4	2530	72%	(6 x FOR) + 2d6	Fogo Ataque
Powersoul	5	3410	65%	(7 x FOR) + 3d6	---
Magic Glove	5	3740	63%	(7 x FOR) + 3d6	+1 MAG
Survivor	6	5170	55%	(9 x FOR) + 3d6	---
Lights Out	6	5940	53%	(9 x FOR) + 3d6	Sleep Ataque
Maverick	7	7040	47%	(10 x FOR) + 4d6	---
Break Knuckle	7	8580	45%	(10 x FOR) + 4d6	Stone Toque
Kaiser Knuckle	8	9240	36%	(11 x FOR) + 4d6	---
Clockhand	8	10010	33%	(11 x FOR) + 4d6	Slow Ataque
War Monger	9	---	Artefato	(13 x FOR) + 5d6	+2 FOR +2 AGI
Devastator	9	---	Artefato	(13 x FOR) + 5d6	Disable Ataque
Godhand	10	---	Lendário	(14 x FOR) + 5d6	Crítico++ Tríplo Crítico
Infinity	10	---	Lendário	(14 x FOR) + 5d6	+3 VEL Auto-Haste

VI - EQUIPAMENTOS

MACHADOS

Perícia Relacionada: *Machados.*

Pesado e ameaçador nas mãos de um guerreiro treinado, os Machados são especialmente escolhidos pelos Anões, que os usam com efeitos devastadores nas suas casas subterrâneas. Machados utilizam ambos os Slots para Arma e Escudo.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Light Axe	1	140	93%	(2 x FOR) + d12	---
Poison Axe	1	215	91%	(2 x FOR) + d12	Poison Toque
Battleaxe	2	900	87%	(4 x FOR) + d12	---
Inferno Axe	2	1260	85%	(4 x FOR) + d12	Fogo Ataque
Mythril Axe	3	2050	81%	(6 x FOR) + 2d12	---
Razor Axe	3	2450	79%	(6 x FOR) + 2d12	+1 FOR
Bone Axe	4	4000	72%	(9 x FOR) + 2d12	---
Slasher	4	4600	70%	(9 x FOR) + 2d12	Slow Toque
Tabar	5	6200	63%	(11 x FOR) + 3d12	---
Hydro Axe	5	6800	61%	(11 x FOR) + 3d12	Água Ataque
Heavy Axe	6	9500	53%	(13 x FOR) + 3d12	---
Venom Axe	6	10800	51%	(13 x FOR) + 3d12	Poison Ataque
Great Axe	7	12800	45%	(15 x FOR) + 4d12	---
Retributor	7	14200	43%	(15 x FOR) + 4d12	Crítico+
Kheten	8	16800	34%	(17 x FOR) + 4d12	---
Arcanabane	8	18100	32%	(17 x FOR) + 4d12	Arcano Matador
Juggernaut	9	---	Artefato	(19 x FOR) + 5d12	+3 FOR
Eisentänzer	9	---	Artefato	(19 x FOR) + 5d12	+ 1 FOR Auto-Agility Up
Executioner	10	---	Lendário	(21 x FOR) + 5d12	Curse Imunidade Trespassar
Rampager	10	---	Lendário	(21 x FOR) + 5d12	Auto Agility Up Auto Ruse

VI - EQUIPAMENTOS

RIFLES

Perícia Relacionada: *Armas de Fogo.*

Complexos e poderosos, os Rifles representam o máximo em capacidade ofensiva à longa distância, capaz de disparar uma única bala através de grande distância com uma ótima precisão através do cano da arma. Rifles utilizam ambos os Slots para Armas e Escudo e são considerados como armas de Ataque à Distância.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Valiant	1	168	91%	(2 x AGI) + d12	---
Silver Rifle	2	1080	85%	(4 x AGI) + d12	---
Ulysses	3	2460	79%	(6 x AGI) + 2d12	---
Hellfire	4	4800	70%	(9 x AGI) + 2d12	---
Bismarck	5	7440	61%	(11 x AGI) + 3d12	---
Coffinmaker	6	11400	51%	(13 x AGI) + 3d12	---
Bindsnipe	7	15360	43%	(15 x AGI) + 4d12	---
Martial Gun	8	20160	32%	(17 x AGI) + 4d12	---
Formalhaut	9	---	Artefato	(19 x AGI) + 5d12	Crítico++
Exeter	10	---	Lendário	(21 x AGI) + 5d12	Crítico+ Perfurante

VI - EQUIPAMENTOS

SWALLOWS

Perícia Relacionada: *Arma de Haste*.

Algumas vezes chamadas como "Espadas dos Ladrões", a Swallow é uma variante das Armas de Haste se parecendo com duas espadas unidas por um longo cabo. Por possuir duas lâminas nada comuns, qualquer Ação de Ataque realizado com um Swallow pode rolar os dados duas vezes, aplicando o melhor resultado dos dois. Swallows utilizam ambos os Slots para Armas e Escudo.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidade do Equipamento
Iron Swallow	1	120	93%	(2 x FOR) + d8	---
Spider's Kiss	1	173	91%	(2 x FOR) + d8	Poison Toque
Butterfly Sword	2	720	87%	(3 x FOR) + d8	---
Stillblade	2	1008	85%	(3 x FOR) + d8	Slow Toque
The Ogre	3	1620	81%	(5 x FOR) + 2d8	---
Duel Blade	3	2340	77%	(5 x FOR) + 2d8	Berserk Toque
Exploda	4	3240	72%	(6 x FOR) + 2d8	---
Thunder Blade	4	3600	70%	(6 x FOR) + 2d8	Eletricidade Ataque
Rune Tooth	5	5040	63%	(8 x FOR) + 3d8	---
Soundless Scream	5	5520	61%	(8 x FOR) + 3d8	Silence Toque
Halcyon Blade	6	7560	53%	(10 x FOR) + 3d8	---
Hunter's Blade	6	8640	51%	(10 x FOR) + 3d8	Besta Matador
Master Ogre	7	10320	45%	(11 x FOR) + 4d8	---
Sonic Blade	7	11400	43%	(11 x FOR) + 4d8	+2 VEL
Angel Bless	8	13440	34%	(13 x FOR) + 4d8	---
Gorgon Gaze	8	15480	30%	(13 x FOR) + 4d8	Stone Toque
Sartaganas	9	---	Artefato	(14 x FOR) + 5d8	Crítico++
Assassin Blade	9	---	Artefato	(14 x FOR) + 5d8	Death Ataque
The Tower	10	---	Lendário	(16 x FOR) + 5d8	+2 FOR +2 AGI Auto-Protect
The Nameless	10	---	Lendário	(16 x FOR) + 5d8	Crítico+ Perfurante

VI - EQUIPAMENTOS

SLOT PARA ESCUDO

Construídos com madeira reforçada, metal ou qualquer outra substância durável, escudos são mais frequentemente utilizados por personagens que sigam o Job Guerreiro. Diferentemente dos outros tipos de armaduras, os escudos impulsionam os valores da Evasão e de Evasão Mágica do personagem e não os valores de Armadura e Armadura Mágica.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	EVA	EVA. M.	Habilidades de Equipamento
Buckler	1	80	94%	+4	+1	---
Escutcheon	1	120	92%	+4	+1	+1 AGI
Bronze Shield	2	500	88%	+9	+3	---
Alert Targe	2	700	86%	+9	+3	Sleep Imunidade
Heavy Shield	3	1150	82%	+14	+5	---
Opal Shield	3	1400	80%	+14	+5	Terra Resistência
Silver Shield	4	2200	73%	+19	+7	---
Rainbow Shield	4	2800	69%	+19	+7	Zombie Imunidade
Mythril Shield	5	3500	64%	+24	+9	---
Force Shield	5	3800	62%	+24	+19	---
Gold Shield	6	5300	54%	+29	+11	---
Shell Targe	6	6000	52%	+29	+11	SOS-Shell
Diamond Shield	7	7100	46%	+34	+14	---
Soul Shield	7	7900	44%	+34	+14	Condemn Imunidade
Platina Shield	8	9300	35%	+39	+16	---
Kaiser Plate	8	10000	33%	+39	+16	+2 FOR
Crystal Shield	9	---	Artefato	+64	+19	---
Venetian Shield	9	---	Artefato	+44	+19	Fogo Resistência Gelo Resistência Eletricidade Resistência
Genji Shield	10	---	Lendário	+69	+42	---
Aegis Shield	10	---	Lendário	+49	+22	Seal Imunidade Toxin Imunidade

SLOT PARA CORPO

Monstros ferozes, soldados inescrupulosos, bandidos, ladrões, traidores, ou uma ocasional briga de final de semana com um demônio poderoso, um aventureiro pode se meter em diversos tipos de dificuldades. No calor da batalha, até o mais habilidoso dos combatentes será atingido e saber se ele irá ou não sobreviver ao ataque depende exclusivamente de sua armadura...

VI - EQUIPAMENTOS

AS ARMADURAS

As Armaduras é o tipo de armadura para o corpo mais pesada, consistindo em uma sólida sobreposição de placas ou outro material igualmente durável para uma proteção eficiente contra os ataques físicos.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	ARM	ARM. M.	EVA	EVA. M.	Habilidades de Equipamento
Leather Plate	1	110	93%	5	3	+0	+0	---
Fire Armor	1	165	91%	5	3	+0	+0	Fogo Resistência
Cuirass	1	225	89%	5	3	+0	+0	Slow Imunidade
Bronze Armor	2	680	87%	11	7	+0	+0	---
Bone Plate	2	950	85%	11	7	+0	+0	Trevas Resistência
Ice Plate	2	950	85%	11	7	+0	+0	Gelo Resistência
Plate Mail	3	1550	81%	16	11	+0	+0	---
Viking Armor	3	1800	79%	16	11	+0	+0	SOS-Berserk
Thunder Plate	3	1800	79%	16	11	+0	+0	Eletricidade Resistência
Silver Mail	4	3000	72%	21	15	+0	+0	---
Soldier's Armor	4	3500	70%	21	15	+0	+0	+1 FOR
Carapace Mail	4	3500	70%	21	15	+0	+0	Bio Resistência
Mythril Armor	5	4700	63%	26	19	+0	+0	---
Force Armor	5	5200	61%	26	19	+0	+10	---
Reflect Mail	5	5700	59%	26	19	+0	+0	Auto-Reflect
Gold Armor	6	7100	53%	32	23	+5	+0	---
Ruby Plate	6	8100	51%	32	23	+5	+0	Fogo Imunidade
Aurora Mail	6	8100	51%	32	23	+5	+0	Ar Imunidade
Diamond Armor	7	9600	45%	38	27	+5	+0	---
Shield Armor	7	10700	43%	38	27	+20	+0	---
Edincoat	7	11200	42%	38	27	+5	+0	Auto-Agility Up
Platina Armor	8	12600	34%	44	31	+5	+5	---
Carabini Mail	8	13600	32%	44	31	+5	+5	+2 VEL
Crimson Plate	8	14500	30%	44	31	+5	+5	Fogo Devorador
Crystal Armor	9	---	Artefato	51	35	+30	+5	---
Aegis Armor	9	---	Artefato	51	35	+10	+5	Stone Imunidade, Petrify Imunidade, Terra Imunidade
Maximillian	9	---	Artefato	51	35	+10	+5	+2 FOR, +10% HP
Genji Armor	10	---	Lendário	58	39	+30	+20	+2 FOR
Dragão Mail	10	---	Lendário	58	39	+15	+5	Fogo Devorador, Gelo Devorador, Eletricidade Devorador
Peytral	10	---	Lendário	58	39	+15	+5	+2 VEL, Auto-Power Up

VI - EQUIPAMENTOS

AS VESTES

Uma categoria abrangente que cobre uma vasta e eclética variedade de roupas. Vestes incluem os trajes ninjas, roupas convencionais e vestidos.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	ARM	ARM. M.	EVA	EVA. M.	Habilidades de Equipamento
Leather Outfit	1	100	94%	4	4	+0	+0	---
Training Suit	1	115	92%	4	4	+0	+0	Sleep Imunidade
Storm Jerkin	1	115	92%	4	4	+0	+0	Eletricidade Resistência
Bronze Vest	2	640	88%	8	8	+0	+0	---
Nomad's Tunic	2	1150	84%	8	8	+0	+0	Ar Resistência
Red Jacket	2	1150	84%	8	8	+0	+0	Fogo Resistência
Chain Vest	3	1450	82%	13	13	+0	+0	---
Magna Jerkin	3	2100	78%	13	13	+0	+0	Terra Resistência
Frost Outfit	3	2100	78%	13	13	+0	+0	Gelo Resistência
Survival Vest	4	2800	73%	18	18	+0	+0	---
Chocobo Costume	4	3300	71%	18	18	+0	+0	+1 MAG
Power Sash	4	3600	70%	18	18	+0	+0	Power Down Imunidade, Power Break Imunidade
Mythril Vest	5	4500	64%	23	23	+0	+0	---
Mirage Vest	5	4900	62%	23	23	+10	+0	---
Scorpion Harness	5	5400	60%	23	23	+0	+0	Bio Imunidade
Brigadine	6	6700	54%	28	28	+0	+0	---
Judge Coat	6	7700	52%	28	28	+0	+0	+2 MAG
Gaia Gear	6	7700	52%	28	28	+0	+0	Terra Imunidade
Diamond Vest	7	9000	46%	33	33	+3	+3	---
Ninja Gear	7	10100	44%	33	33	+3	+3	+2 VEL
Secret Clothes	7	10600	42%	33	33	+3	+3	SOS-Vanish
Platina Vest	8	11900	35%	38	38	+5	+5	---
Behemoth Suit	8	12900	33%	38	38	+5	+5	+2 FOR
Rubber Costume	8	13700	31%	38	38	+5	+5	Eletricidade Devorador
Adaman Vest	9	---	Artefato	43	43	+8	+8	Meltdown Imunidade, Terra Imunidade
Demônio Vest	9	---	Artefato	43	43	+8	+8	Trevas Aumento, Trevas Imunidade
Reaper Cloak	9	---	Artefato	43	43	+8	+8	Death Imunidade
Braver Vest	10	---	Lendário	48	48	+10	+10	+2 FOR, +2 AGI, +2 VEL, Power Down Imunidade, Power Break Imunidade, Agility Down Imunidade, Agility Break Imunidade
Snow Muffler	10	---	Lendário	48	48	+10	+10	Fogo Devorador, Gelo Devorador, Frozen Imunidade, Heat Imunidade
Wygar	10	---	Lendário	48	48	+10	+10	Fatal Imunidade, Weak Imunidade

VI - EQUIPAMENTOS

AS ROBES

Robes são característicos dos Jobs Magos, leves o suficiente para serem utilizados sem impedir a habilidade de lançamento de magia dos Magos. As Robes conferem uma resistência mágica superior, mas oferecem limitada proteção contra ataques físicos.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	ARM	ARM. M.	EVA	EVA. M.	Habilidades de Equipamento
Cotton Robe	1	95	93%	3	5	+0	+0	---
Snow Robe	1	154	91%	3	5	+0	+0	Gelo Resistência
Mistle Robe	1	200	89%	3	5	+0	+0	Silence Imunidade
Leather Robe	2	600	87%	7	11	+0	+0	---
Temple Cloth	2	840	85%	7	11	+0	+0	Luz Resistência
Thunder Robe	2	840	85%	7	11	+0	+0	Eletricidade Resistência
Linen Robe	3	1400	81%	11	16	+0	+0	---
Mist Silk Robe	3	1650	79%	11	16	+5	+0	---
Red Robe	3	1650	79%	11	16	+0	+0	Fogo Resistência
Silk Robe	4	2600	72%	15	21	+0	+0	---
Magician Robe	4	3000	70%	15	21	+0	+0	+1 MAG
Silver Coat	4	3000	70%	15	21	+0	+10	---
Poet Robe	5	4200	63%	19	26	+0	+0	---
Karate Robe	5	4600	61%	19	26	+0	+0	+1 AGI
Peace Cape	5	5000	59%	19	26	+0	+0	Berserk Imunidade
Scholar Robe	6	6300	53%	23	32	+0	+5	---
Aqua Robe	6	7700	51%	23	32	+0	+5	Água Imunidade
Priest's Robe	6	7200	49%	23	32	+0	+5	+30 PREC. M.
Tao Robe	7	8600	45%	27	38	+0	+5	---
Chameleon Robe	7	9500	43%	27	38	+15	+5	---
Angel Robe	7	10400	43%	27	38	+0	+5	Auto-Reraise
Light Robe	8	11200	34%	31	44	+5	+5	---
White Robe	8	12900	30%	31	44	+5	+5	Luz Devorador
Black Robe	8	12900	30%	31	44	+5	+5	Trevas Devorador
Lumina Robe	9	---	Artefato	35	51	+5	+30	---
Farplane Robe	9	---	Artefato	35	51	+5	+10	Auto-Spirit Up, Auto-Mental Up
Glutton's Robe	9	---	Artefato	35	51	+5	+10	Bio Devorador, Toxin Imunidade
Robe of Lords	10	---	Lendário	39	58	+5	+15	Auto-Magic Up, +2 VEL
Element Robe	10	---	Lendário	39	58	+5	+15	Terra Resistência Fogo Resistência Eletricidade Resistência Gelo Resistência Água Resistência Ar Resistência
Protect Cape	10	---	Lendário	39	58	+5	+30	Auto-Agility Up Auto-Protect

VI - EQUIPAMENTOS

SLOT PARA CABEÇA

Os itens utilizados na cabeça frequentemente complementam a armadura do corpo, protegendo o usuário de ataques oportunistas realizados contra ele no decorrer de uma batalha.

OS CHAPÉUS

Os Chapéus englobam uma grande variedade de proteções para a cabeça, geralmente feitos com algum material não-metálico como tecido ou couro. Alguns exemplos podem ser os bonés, laços ou capuz.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	ARM	ARM. M.	EVA	EVA. M.	Habilidades de Equipamento
Cap	1	80	96%	1	3	+0	+0	---
Red Hat	1	125	94%	1	3	+0	+0	+10 PREC. M.
Straw Hat	1	175	92%	1	3	+0	+0	Slow Imunidade
Leather Hat	2	530	90%	4	6	+0	+0	---
Triangle Hat	2	740	88%	4	6	+0	+0	+1 MAG
Traveler's Hat	2	950	86%	4	6	+0	+0	Caçador de Cabeças
Plumed Hat	3	1200	84%	7	9	+0	+0	---
Magus Hat	3	1400	82%	7	9	+0	+5	---
Mantra Band	3	1400	82%	7	9	+0	+0	+1 VEL
Bandana	4	2300	75%	10	13	+0	+0	---
Winged Cap	4	2900	71%	10	13	+0	+0	Auto-Float
Twist Headband	4	2700	73%	10	13	+0	+0	+1 FOR
Steepled Hat	5	3600	66%	13	17	+0	+0	---
Green Beret	5	4000	64%	13	17	+0	+0	+10% HP
Scholar Hat	5	4400	62%	13	17	+0	+0	Magic Down Imunidade Magic Break Imunidade
Headgear	6	5500	56%	16	21	+0	+0	---
Thief Hat	6	6300	54%	16	21	+0	+0	+2 AGI
Red Hood	6	6300	54%	16	21	+0	+0	+10% MP
Black Hood	7	7500	48%	19	25	+0	+5	---
Headband of Zeal	7	8300	46%	19	25	+0	+5	SOS-Magic Up
Windshear Hat	7	8300	46%	19	25	+0	+5	Ar Imunidade
Flash Hat	8	9800	37%	22	29	+0	+5	---
Cat Hood	8	10900	34%	22	29	+0	+5	+30 PREC.
Tiger Mask	8	10600	35%	22	29	+0	+5	+2 VEL
Coronet	9	---	Artefato	25	33	+0	+10	+2 AGI, +1 VEL
Golden Yarmulke	9	---	Artefato	25	33	+0	+10	Auto-Magic Up
Holy Mitre	9	---	Artefato	25	33	+0	+10	+3 MAG
Ritual Hat	10	---	Lendário	28	37	+5	+10	+2 VEL, +2 FOR, +2 MAG
Regal Crown	10	---	Lendário	28	37	+5	+10	Gravity Imunidade Auto-Reraise
Acacia Hat	10	---	Lendário	28	37	+5	+10	Gelo Devorador +20% MP

VI - EQUIPAMENTOS

OS ELMOS

Elmos são pesados e resistentes proteções para a cabeça, usados principalmente pelos combatentes mais pesados do Job Guerreiros.

Tipo	Tier		Dispon.	ARM	ARM. M.	EVA	EVA. M.	Habilidades de Equipamento
Leather Helm	1	70	95%	3	1	+0	+0	---
Soldier Helmet	1	110	93%	3	1	+0	+0	+10 PREC.
Parade Helm	1	110	93%	3	1	+0	+0	Immobilize Imunidade
Bronze Helm	2	450	89%	5	4	+0	+0	---
Spiral Helm	2	630	85%	5	4	+0	+0	Berserk Imunidade
Onyx Helmet	2	810	87%	5	4	+5	+0	---
Barbut	3	1000	83%	9	7	+0	+0	---
Viking Helm	3	1250	81%	9	7	+0	+0	SOS-Spirit Up
Cross Helmet	3	1250	81%	9	7	+0	+0	+1 FOR
Silver Helmet	4	2000	74%	13	10	+0	+0	---
Mage's Helm	4	2300	72%	13	10	+0	+0	+1 MAG
Rubber Helm	4	2300	72%	13	10	+0	+0	Eletricidade Resistência
Mythril Helm	5	3100	65%	17	13	+0	+0	---
Paladin Helm	5	4100	63%	17	13	+0	+0	Curse Imunidade
Eternal Helm	5	3400	63%	17	13	+0	+10	---
Gold Helm	6	4800	55%	21	16	+0	+0	---
Knight Helm	6	5100	54%	21	16	+0	+0	+10% HP
Arai Helm	6	5400	53%	21	16	+0	+0	+2 VEL
Diamond Helm	7	6500	47%	25	19	+5	+0	---
Dragoon's Helmet	7	7500	43%	25	19	+5	+0	+30 PREC.
Sapphire Helmet	7	7500	45%	25	19	+5	+0	Água Imunidade
Platina Helmet	8	8400	36%	29	22	+5	+0	---
Dusk Mask	8	9700	32%	29	22	+5	+0	Terra Devorador
Heal Helm	8	9700	32%	29	22	+5	+0	Auto-Regen
Crystal Helm	9	---	Artefato	33	25	+30	+0	---
Kaiser Helm	9	---	Artefato	33	25	+10	+0	+2 FOR +1 AGI
Hanya Helmet	9	---	Artefato	33	25	+10	+0	Weak Imunidade
Genji Helm	10	---	Lendário	37	28	+25	+20	+2 MAG
Grand Helm	10	---	Lendário	37	28	+10	+5	+3 AGI +3FOR
Dragão Helmet	10	---	Lendário	37	28	+10	+5	Eletricidade Devorador +10% HP

VI - EQUIPAMENTOS

SLOT PARA MÃOS

Depois das proteções adequadas para a cabeça e corpo, o jogador deve se lembrar da importância de proteger a parte do corpo que irá manusear a arma durante o combate. Essa proteção pode ser de vital importância para não se tornar um inútil sem as mãos no campo de batalha.

OS BRACELETES

Os Braceletes englobam uma vasta coleção de itens compostos por braceletes, braçadeiras, e semelhantes. No geral, os braceletes costumam proteger mais o usuário contra ataques mágicos do que contra os físicos. Os preços dados se referem a um par do item.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	ARM	ARM.M.		EVA.M.	Habilidade dos Equipamento
Leather Wrist	1	60	95%	1	2	+0	+0	---
Serum Wrist	1	90	93%	1	2	+0	+0	Poison Imunidade
Chocobracelet	1	90	93%	1	2	+5	+0	---
Bronze Bangle	2	370	89%	3	4	+0	+0	---
Guardian Bracer	2	520	87%	3	4	+0	+0	+1 AGI
Rune Ring	2	520	87%	3	4	+0	+5	---
Iron Bangle	3	840	83%	5	6	+0	+0	---
Locomotion Bangle	3	1050	81%	5	6	+0	+0	Immobilize Imunidade
Echo Wrist	3	1250	79%	5	6	+0	+0	Silence Imunidade
Silver Armband	4	1700	74%	8	8	+0	+5	---
Cerulean Bangle	4	1900	72%	8	8	+0	+5	Água Resistência
Holy Armlet	4	1900	72%	8	8	+0	+5	Luz Resistência
Mythril Armlet	5	2600	65%	11	10	+0	+5	---
Shell Bangle	5	3200	61%	11	10	+0	+5	SOS-Shell
Wizard Bracelet	5	3200	61%	11	10	+0	+5	+20 PREC. M.
Gold Armlet	6	4000	55%	13	13	+0	+5	---
Egoist's Armlet	6	4800	51%	13	13	+0	+5	Confuse Imunidade
Thief Glove	6	4800	51%	13	13	+0	+5	SOS-Haste
Diamond Armband	7	5400	47%	16	16	+5	+5	---
Pearl Armband	7	6000	45%	16	16	+5	+5	Luz Imunidade
Maiden's Wrist	7	6000	45%	16	16	+5	+5	Toad Imunidade
Platinum Bangle	8	7000	36%	19	19	+5	+10	---
Serene Armlet	8	7600	34%	19	19	+5	+10	Charm Imunidade
Gigas Bangle	8	8100	32%	19	19	+5	+10	+2 FOR
Crystal Bangle	9	---	Artefato	22	22	+10	+30	---
Hot Armlet	9	---	Artefato	22	22	+10	+10	Frozen Imunidade, Gelo Imunidade
Tough Ring	9	---	Artefato	22	22	+10	+10	+20% HP
Blessed Wrist	10	---	Lendário	25	25	+10	+15	Mystify Imunidade, Luz Devorador
Flower Bracer	10	---	Lendário	25	25	+10	+15	Auto-Regen, Terra Devorador, Água Devorador
Minerva Bangle	10	---	Lendário	25	25	+10	+15	Transform Imunidade +20% MP

VI - EQUIPAMENTOS

AS MANOPLAS

Manoplas são luvas reforçadas criadas para proteger as mãos de seu usuário, geralmente feitas com metal pesado ou couro e usadas com uma Armadura. Os preços abaixos são referentes a um par do ítem.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	ARM	ARM. M.	EVA	EVA. M.	Habilidades de Equipamento
Leather Gauntlet	1	65	96%	2	1	+0	+0	---
Bright Gauntlet	1	100	94%	2	1	+0	+0	Blind Imunidade
Glit Gloves	1	145	92%	2	1	+0	+0	Caçador de Cabeças
Bronze Gloves	2	420	90%	5	2	+0	+0	---
Ninja Gloves	2	580	88%	5	2	+0	+0	+1 AGI
Savage Gauntlet	2	580	88%	5	2	+0	+0	+10% PREC.
Iron Gauntlet	3	950	84%	8	4	+0	+0	---
Viking Gauntlet	3	1150	82%	8	4	+0	+0	SOS-Agility Up
Defense Gloves	3	1300	80%	8	4	+0	+0	Disable Imunidade
Silver Gauntlet	4	1800	75%	11	6	+5	0	---
Adept's Gauntlet	4	2100	73%	11	6	+5	0	+1 VEL
Light Gauntlet	4	2100	73%	11	6	+5	+10	---
Mythril Gauntlet	5	2900	66%	14	8	+5	0	---
Protect Gloves	5	3500	62%	14	8	+5	0	SOS-Protect
Moon Gauntlet	5	3500	62%	14	8	+5	0	+20 PREC.
Gold Gauntlet	6	4300	56%	17	10	+5	0	---
Carbunkle Mitts	6	5000	54%	17	10	+5	0	Auto-Reflect
Melee Gloves	6	5300	52%	17	10	+5	0	SOS-Power Up
Diamond Gloves	7	5900	48%	20	12	+5	+5	---
Abyss Gauntlet	7	6600	46%	20	12	+5	+5	Trevas Imunidade
Cornucopia Gloves	7	6600	46%	20	12	+5	+5	Mini Imunidade
Platinum Gauntlet	8	7800	37%	23	15	+10	+5	---
Lucid Gloves	8	8400	35%	23	15	+10	+20	---
Alert Gloves	8	8900	33%	23	15	+10	+5	Stop Imunidade
Crystal Gauntlet	9	---	Artefato	26	18	+30	+10	---
Cold Gloves	9	---	Artefato	26	18	+10	+10	Fogo Imunidade Heat Imunidade
Zeus Gauntlet	9	---	Artefato	26	18	+10	+10	Eletricidade Aumento Eletricidade Imunidade
Genji Gloves	10	---	Lendário	29	21	+15	+10	+3 FOR, 3 MAG
Escort Guard	10	---	Lendário	29	21	+15	+10	Time Imunidade +10% HP
Dragão Lord	10	---	Lendário	29	21	+15	+10	Auto-Shell Bio Devorador Ar Devorador

VI - EQUIPAMENTOS

SLOT PARA ACESSÓRIOS

Acessórios são relíquias e objetos encantados com uma pequena porção de magia, alcançando desde os mais mundanos e produzidos em larga escala até os poderosos e raros. Para fins de reféerencia, todos os acessórios estarão divididos em 5 categorias distintas.

ACESSÓRIOS DE STATUS

Os Acessórios de Status protegem o personagem de certos tipos de Condições de Status negativas, como *Blind* ou *Poison*, e também podem reduzir a quantia de dano infligido por ataques elementais.

Tipo	Tier	Custo	Disponibilidade	Habilidades de Equipamento
Goggles	1	450	90%	Blind Imunidade
Star Pendant	1	600	89%	Poison Imunidade
Nishijin Belt	1	500	88%	Sleep Imunidade
Jackboots	2	600	86%	Immobilize Imunidade
Sash	2	600	86%	Slow Imunidade
Aqua Ring	2	1250	82%	Água Resistência
Desert Boots	2	1000	82%	Terra Resistência
Fairy Ring	3	1250	81%	Blind Imunidade Poison Imunidade
Gold Choker	3	1250	81%	Ar Resistência
Defense Ring	3	1500	79%	Condemned Imunidade Sleep Imunidade
Echo Bangle	4	1600	79%	Silence Imunidade
Black Belt	4	1600	79%	Disable Imunidade
Magic Charm	4	1600	79%	Curse Imunidade
Bowline Sash	4	2000	77%	Confuse Imunidade
Coral Ring	4	2500	75%	Eletricidade Imunidade
Water Ring	4	2500	75%	Água Imunidade
Bead Brooch	4	3250	71%	Blind Imunidade Silence Imunidade
Gravity Ring	5	3600	68%	Gravity Imunidade
Amulet	5	4400	65%	Blind Imunidade Poison Imunidade Zombie Imunidade
Magic Ring	5	4400	64%	Berserk Imunidade Silence Imunidade
Blizzard Ring	5	4000	63%	Gelo Resistência Frozen Imunidade

VI - EQUIPAMENTOS

Tipo	Tier	Custo	Disponibilidade	Habilidades de Equipamento
Fire Ring	5	4000	63%	Fogo Resistência Frozen Imunidade
Phantom Ring	5	5200	61%	Weak Imunidade
Cerulean Ring	6	5400	59%	Água Devorador
Ochre Ring	6	5400	59%	Eletricidade Devorador
Ice Ring	6	8000	55%	Gelo Imunidade Frozen Imunidade
Flame Ring	6	7600	54%	Fogo Imunidade Heat Imunidade
Jade Armlet	6	7600	54%	Petrify Imunidade Slow Imunidade Stone Imunidade
Star Armlet	7	9600	46%	Slow Imunidade Stop Imunidade
Scarab	7	9600	46%	Disable Imunidade Immobilize Imunidade Toad Imunidade
Jeweled Ring	7	10000	45%	Blind Imunidade Petrify Imunidade Stone Imunidade
Glass Buckle	7	12000	43%	Bio Imunidade Toxin Imunidade
Rubber Boots	7	10000	42%	Eletricidade Imunidade Stop Imunidade
Rosetta Ring	7	12000	39%	Fogo Devorador Heat Imunidade
Snow Ring	7	12000	39%	Gelo Devorador Frozen Imunidade
Japa Mala	8	13000	38%	Toxin Imunidade Toad Imunidade Zombie Imunidade
Nu Kai Armlet	8	13000	38%	Trevas Resistência Charm Imunidade Confusion Imunidade
Poison Ring	8	13000	37%	Bio Devorador Toxin Imunidade

VI - EQUIPAMENTOS

Tipo	Tier	Custo	Disponibilidade	Habilidades de Equipamento
Peace Ring	8	15000	35%	Berserk Imunidade Charm Imunidade Confusion Imunidade
Safety Bit	8	20000	31%	Death Imunidade
Berserker Ring	9	---	Artefato	Fogo Devorador Eletricidade Imunidade +3 FOR
Aegis Ring	9	---	Artefato	Bio Resistência Terra Resistência Fogo Resistência Luz Resistência Gelo Resistência Eletricidade Resistência Trevas Resistência Água Resistência Ar Resistência
Ribbon	9	---	Artefato	Fatal Imunidade Mystify Imunidade Seal Imunidade Time Imunidade Toxin Imunidade Transform Imunidade Weak Imunidade
Tetra Elemental		---	Lendário	Fogo Imunidade Terra Imunidade Gelo Imunidade Eletricidade Imunidade

VI - EQUIPAMENTOS

ACESSÓRIOS MÁGICOS

Acessórios Mágicos trazem Condições de Status benéficas, como *Shell* e *Reflect*, em seu usuário, geralmente no início da batalha ou quando a vida do personagem estiver perigosamente baixa.

Tipo	Tier	Custo	Disponibilidade	Habilidades de Equipamento
Sprint Shoes	1	500	90%	Auto-Accelerate
Barrier Ring	2	800	86%	SOS-Shell
Guard Ring	2	800	86%	SOS-Protect
Steel Gorget	3	1400	79%	SOS-Power Up
Leather Gorget	3	1400	79%	SOS-Magic Up
Princess Ring	3	1600	78%	SOS-Protect, SOS-Shell
Star Bangle	3	1800	77%	SOS-Regen
Angel Wings	3	1800	76%	Auto-Float
Protect Ring	4	3250	74%	Auto-Protect
Shell Ring	4	3250	74%	Auto-Shell
Reflect Ring	4	3500	69%	Auto-Reflect
Rebirth Ring	5	5500	57%	Auto-Reraise
Ring of Renewal	6	8400	52%	Auto-Regen
Guard Bracelet	7	12000	42%	Auto-Protect, Auto-Shell
Angel Ring	9	---	Artefato	Trevas Imunidade, Death Imunidade, Auto-Reraise
Hermes Sandals	9	---	Artefato	Auto-Haste
Invisibilty Cloak	10	---	Lendário	Auto-Vanish

ACESSÓRIOS PARA ATRIBUTOS

Estes "aceleradores" de Atributo aumentam um Atributo Primário do personagem quando equipado.

Tipo	Tier	Custo	Disponibilidade	Habilidade de Equipamento
Battle Boots	3	1500	80%	+1 VEL
Beads	3	1500	80%	+1 AGI
Tarot Card	3	1500	80%	+1 MAG
Wristband	3	1500	80%	+1 FOR
Choco Feather	5	4800	64%	+2 AGI
Magepower Glove	5	4800	64%	+2 MAG
Bracer	5	4800	64%	+2 FOR
Red Shoes	5	4800	64%	+1 MAG, +1 VEL
Dash Shoes	5	4800	64%	+2 VEL
Championship Belt	8	16000	33%	+3 FOR, +10% HP
Hypno Crown	8	16000	33%	+3 MAG, +10% MP
Running Shoes	8	18000	32%	+3 AGI, +3 VEL
Royal Crown	9	---	Artefato	+5 MAG
Fortified Chain	9	---	Artefato	+5 AGI
Germinas Boots	9	---	Artefato	+5 VEL
Hyper Wrist	9	---	Artefato	+5 FOR
Hero Ring	10	---	Lendário	+5 FOR, +5 MAG

VI - EQUIPAMENTOS

IMPULSIONADORES DE ESTATÍSTICAS

Os Impulsionadores de Estatisticas fornececem bônus para as Estatísticas de Combate.

Tipo	Tier	Custo	Disponibilidade	EVA	EVA. M.	Equipment Abilities
Cotton Cape	1	400	92%	+3	+5	---
Shoulder Cape	1	400	92%	+5	+3	---
Elven Mantle	2	1200	84%	+6	+10	---
Leather Mantle	2	1200	84%	+10	+6	---
Black Cape	3	2400	76%	+9	+15	---
Wolf Mantle	3	2400	76%	+15	+9	---
Orrachea Armlet	4	2700	72%	+0	+0	+10% HP
Magic Bangle	4	2700	72%	+0	+0	+10% MP
Mage's Cloak	5	3600	66%	+12	+20	---
Tiger Mantle	5	3600	66%	+20	+12	---
Featherweave Cloak	5	6000	58%	+15	+25	---
Zephyr Cape	5	6000	58%	+25	+15	---
Prism Cape	7	9000	48%	+20	+30	---
Behemoth Mantle	7	9000	48%	+30	+20	---
Force Belt	7	10400	44%	+0	+0	+10% HP +10% MP
White Cape	8	13500	36%	+20	+20	Mini Imunidade Toad Imunidade
Power Belt	9	---	Artefato	+0	+0	+25% HP
Sorcery Bangle	9	---	Artefato	+0	+0	+25% MP
Mindu Jewel	9	---	Artefato	+15	+25	Eletricidade Resistência Blind Imunidade Confuse Imunidade Poison Imunidade Silence Imunidade Stone Imunidade Toad Imunidade
Muscle Belt	10	---	Lendário	+0	+0	+50% HP
Crystal Orb	10	---	Lendário	+0	+0	+50% MP

ACESSÓRIOS DE AÇÃO

Os Acessórios de Ação afetam diretamente as capacidades do personagem em combate, geralmente conferindo habilidades especiais e bônus de ataque. Acessórios que conferem a Habilidade de Equipamento *[Elemento] Ataque* se sobressaem a qualquer outro *[Elemento] Ataque* que uma Arma possa possuir.

VI - EQUIPAMENTOS

Tipo	Tier	Custo	Disponibilidade	Habilidades de Equipamento
Detector	1	800	88%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Sensor* a todas as Armas equipadas
Dusky Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Trevas Ataque* a todas as Armas equipadas
Earthy Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Terra Ataque* a todas as Armas equipadas
Fiery Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Fogo Ataque* a todas as Armas equipadas
Holy Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Luz Ataque* a todas as Armas equipadas
Icy Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Gelo Ataque* a todas as Armas equipadas
Lightning Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Eletricidade Ataque* a todas as Armas equipadas
Watery Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Água Ataque* a todas as Armas equipadas
Gusty Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Ar Ataque* a todas as Armas equipadas
Noxious Gleam	2	800	82%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Bio Ataque* a todas as Armas equipadas
Archer's Ring	4	3600	73%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Sensor* a todas as Armas equipadas
Barette	4	3000	72%	Gelo Aumento
Cachusha	4	3000	72%	Fogo Aumento
Extension	4	3000	72%	Eletricidade Aumento
Fairy Earrings	4	3000	72%	Ar Aumento
Topaz Armring	4	3000	72%	Terra Aumento
Turquoise Ring	4	3000	72%	Água Aumento
Angel Earrings	5	5000	65%	Luz Aumento
Black Earrings	5	5000	65%	Trevas Aumento
Sniper Sight	6	8800	51%	Adiciona a Habilidade de Equipamento *Sensor* a todas as Armas equipadas Adiciona a Habilidade de Equipamento *Critical+* a todas as Armas equipadas
Cerulean Pendant	9	---	Artefato	Eletricidade Aumento, Ar Aumento
Chain Choker	9	---	Artefato	Eletricidade Aumento, Água Aumento
Clear Earrings	9	---	Artefato	Gelo Aumento, Ar Aumento
Gold Hairpin	9	---	Artefato	Auto-MP Quarter
Lapis Earrings	9	---	Artefato	Fogo Aumento, Água Aumento
Medicine Ring	9	---	Artefato	Recovery Aumento
Sphene Earrings	9	---	Artefato	Terra Aumento, Eletricidade Aumento
Wing Pendant	9	---	Artefato	Terra Aumento, Ar Aumento
Celestriad	10	---	Lendário	Auto-MP Half

REGRAS ESPECIAIS

Gleams: Os acessórios [x] Gleam adicionam a Habilidade de Equipamento *[Elemento] Ataque* às armas equipadas. Se a arma já possuir ataque especial para este elemento, Gleam não adicionará nenhum efeito extra. Para armas que possuem a habilidade de usar Munições, a munição que confere a mesma Habilidade de Equipamento sobrepõe-se aos efeitos de Gleam.

VI - EQUIPAMENTOS

SLOT PARA INVENTÁRIO

Fora a utilidade de estocar equipamentos extras, o Slot para Inventário é principalmente usado para uma variedade enorme de materiais ofensivos, defensivos e de recuperação que podem dar ao grupo uma ajuda considerável em uma batalha, ou mesmo ajudá-los a curar suas feridas depois que o último ataque foi desferido.

A menos que o contrário seja dito, todos os itens abaixo apresentam os preços para um único uso do item em questão; assim que utilizado, o item é destruído, removendo-o do Slot de Inventário.

ITENS DE RECUPERAÇÃO

Desde uma simples Potion até uma pena da cauda da lendária Fênix, os Itens de Recuperação oferecem muitas opções de curativos para qualquer tipo de doença do mundo. A maioria das lojas estará sempre pronta para vender as poções de cura mais fracas e os antídotos para a maioria das Condições de Status. Aventureiros precavidos sempre estocam uma boa quantidade desdes itens preciosos para as suas longas viagens.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Alvo	Efeito
Tonic	1	25	99%	Único	Restaura 25 HP.
Potion	1	50	94%	Único	Restaura 50 HP.
Hi-Potion	2	150	86%	Único	Restaura 125 HP.
Hyper Potion	3	300	78%	Único	Restaura 250 HP.
Mega Potion	5	500	61%	Aliados	Restaura 100 HP.
X-Potion	5	750	59%	Único	Restaura 500 HP.
Ultra Potion	7	800	47%	Aliados	Restaura 200 HP.
Tincture	1	75	93%	Único	Restaura 15 MP.
Ether	3	150	78%	Único	Restaura 30 MP.
Hi-Ether	4	325	67%	Único	Restaura 75 MP.
Hyper Ether	5	650	59%	Único	Restaura 150 MP.
X-Ether	7	1400	40%	Único	Restaura 300 MP.
Elixir	8	5000	20%	Único	Restaura HP e MP aos seus valores máximos.
Megalixir	9	---	Artefato	Aliados	Restaura HP e MP aos seus valores máximos.
Phoenix Down	2	500	88%	Único	Restaura um alvo *Inconsciente* para 1 HP.
Phoenix Pinion	7	2800	23%	Único	Restaura um alvo *Inconsciente* para HP máximo.
Mega Phoenix	8	3500	21%	Aliados	Restaura alvos *Inconscientes* para 1 HP.
Phoenix Spirit	9	---	Artefato	Aliados	Restaura alvos Inconscientes para HP máximo.
Antidote	1	50	93%	Único	Cancela a Condição de Status *Poison* e *Venom.*
Eye Drops	1	50	92%	Único	Cancela a Condição de Status *Blind.*
Echo Screen	2	100	84%	Único	Cancela a Condição de Status *Silence.*
Tranquilizer	3	150	81%	Único	Cancela a Condição de Status *Berserk.*
Bandage	4	200	76%	Único	Cancela as Condições de Status *Disable* e *Immobilize*

Alarm Clock	4	200	75%	Único	Cancela as Condições de Status *Sleep* e *Unaware.*
Cornucopia	4	250	75%	Único	Cancela a Condição de Status *Mini.*
Maiden's Kiss	4	250	75%	Único	Cancela a Condição de Status *Toad.*
Soft	4	400	74%	Único	Cancela as Condições de Status *Petrify* e *Stone.*
Holy Water	4	500	73%	Único	Cancela as Condições de Status *Curse* e *Zombie*.
Chronos Tear	4	600	72%	Único	Cancela as Condições de Status *Slow*, *Stop*, e *Time Slip.*
Remedy	5	1500	64%	Único	Cancela as Condições *Berserk*, *Confuse*, *Curse*, *Mini*, *Petrify*, *Poison*, *Sap*, *Silence*, *Sleep*, *Slow*, *Stone*, *Toad*, *Venon* e *Zombie*.

MUNIÇÃO

Diferente das demais armas, o verdadeiro poder dos Arcos, Bestas e Rifles vem daquilo que é disparado delas. Um personagem esperto aprende rapidamente sobre a vantagem de se carregar uma grande variedade de munições específicas para uma batalha, como as Ice Arrows para apagar grandes Bombs, AP Ammo é ótima para ultrapassar a forte concha dos Adamantoise, as Holy Bolts colocam medo em um senhor Archaeodaemon.

Personagens que utilizem um Rifle podem escolher um tipo especial de munição ao invés de utilizar as balas padrões, mas elas devem ter sido adquiridas anteriormente, e ainda podem ser usadas para dar algum tipo de Habilidades de Equipamento para a arma usada no ataque.

As munições para os Rifles são adquiridas em conjuntos de 10 balas. Cada ataque, com sucesso ou não, irá consumir uma unidade da munição equipada, devendo ser removida do Slot para Inventário. Se nenhuma munição estiver disponível, ou o personagem não quiser usá-las no ataque, o Rifle volta às suas Habilidades padrões.

BALAS

Utilizado por: *Rifles*.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Habilidades de Equipamento
Fire Ammo	1	100	88%	Fogo Ataque
Stone Ammo	1	100	88%	Terra Ataque
Dark Ammo	2	150	85%	Blind Toque
Pulse Ammo	4	500	78%	+2 Escala de Dano
Shadow Ammo	4	150	74%	Trevas Ataque
AP Ammo	5	500	68%	Perfurante
Fast Ammo	5	200	66%	*Veja notas abaixo.*
Tainted Ammo	5	400	64%	Curse Toque
Spartan Ammo	5	450	63%	Disable Toque
Shotgun Ammo	6	900	55%	-25% Dano e Alvo: Grupo
Demolition Ammo	7	1200	44%	Calor Toque, Fogo Ataque

REGRAS ESPECIAIS

Fast Ammo: Se usado para realizar um ataque, Fast Ammo confere ao atirador um bônus de **+5** à sua Iniciativa no próximo turno. Esse bônus só é aplicado uma única vez.

VI - EQUIPAMENTOS

FLECHAS

Utilizado por: *Arcos*.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Habilidades de Equipamento
Fire Arrow	1	100	90%	Fogo Ataque
Ice Arrow	1	100	90%	Gelo Ataque
Lightning Arrow	1	100	90%	Eletricidade Ataque
Wind Arrow	1	100	90%	Ar Ataque
Water Arrow	1	100	90%	Água Ataque
Earth Arrows	1	100	90%	Terra Ataque
Holy Arrow	1	100	90%	Luz Ataque
Darkness Arrow	2	125	88%	Blind Toque
Poison Arrow	2	200	88%	Poison Toque
Sleep Arrow	3	250	82%	Sleep Toque
Silver Arrow	3	400	81%	Morto-Vivo Matador
Artemis Arrow	4	400	77%	+2 Escala de Dano
Yoichi Arrow	5	500	69%	Perfurante
Mute Arrow	5	250	65%	Silence Toque
Angel Arrow	5	600	65%	Confusion Toque
Demon Arrow	5	750	58%	Power Down Toque
Medusa Arrow	7	1500	48%	Stone Toque
Assassin's Arrow	7	1500	47%	Death Toque

SETAS

Utilizado por: *Bestas*.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Habilidades de Equipamento
Hydro Bolt	1	100	90%	Água Ataque
Black Bolt	2	100	89%	Blind Toque
Venom Bolt	2	200	88%	Poison Toque
Lead Bolts	2	200	87%	Immobilize Toque
Dogbolt	2	200	86%	+1 Escala de Dano
Gold Bolt	2	150	86%	+10 PREC
Sleep Bolt	3	250	82%	Sleep Toque
Long Bolt	4	300	77%	Slow Toque
Grand Bolt	4	400	76%	+2 Escala de Dano
Stone Bolt	4	450	75%	Disable Toque
Sapping Bolt	4	450	74%	Sap Toque
Acid Bolt	5	500	66%	Armor Break Toque
Blood Bolt	5	500	65%	HP Dreno
Critical Bolt	7	1200	45%	Crítico Triplo

VI - EQUIPAMENTOS

ARMAS DE ARREMESSO

Armas de Arremesso são projéteis criados para dar aos personagens uma ofensiva adicional nos combates. Um ataque com uma Arma de Arremesso requer uma Ação de Item, e é realizada da mesma maneira que uma Ação de Ataque seria. Independente se o ataque falha ou atinge, a Arma é consumida e removida do Slot de Inventário após o ataque ser finalizado. Preços dados abaixo correspondem a uma única arma.

BOMBAS

Perícia Relacionada: *Armas de Arremesso*

Bombas são pequenos e compactos explosivos criados para serem jogados e detonarem com o impacto. Seu alcance pode ser significativamente aumentado utilizando um lançador, apesar da maioria dos aventureiros simplesmente acreditarem apenas nos seus braços.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Notas
Snowmelt Bomb	1	95	90%	(4 x AGI) + 2d6	Gelo Ataque
Tremor Bomb	2	150	85%	(5 x AGI) + 2d6	Terra Ataque
Poison Bomb	2	185	82%	(5 x AGI) + 2d6	Poison Toque
Aero Bomb	4	200	74%	(6 x AGI) + 3d6	Ar Ataque
Spark Bomb	5	250	65%	(8 x AGI) + 3d6	Eletricidade Ataque
Water Bomb	6	300	56%	(9 x AGI) + 4d6	Água Ataque
Flameburst Bomb	7	375	47%	(10 x AGI) + 4d6	Fogo Ataque
Super Ball	8	1000	37%	(12 x AGI) + 5d6	Alvo: Grupo

DARDOS

Perícia Relacionada: *Armas de Arremesso*.

Uma prática comum associada a venenos, os Dardos exigem um considerável pontaria por parte do atirador para infligir qualquer dano significante, apesar de peso relativamente baixo e seu preço barato pesarem a seu favor.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Notas
Darts	1	30	96%	(2 x FOR) + d6	--
Poison Darts	2	95	87%	(4 x FOR) + 2d6	Poison Toque
Dream Darts	3	150	81%	(5 x FOR) + 2d6	Sleep Toque
Stun Darts	4	210	70%	(6 x FOR) + 3d6	Stop Toque
Venom Darts	5	265	61%	(8 x FOR) + 3d6	Venom Toque
Doom Darts	6	315	52%	(9 x FOR) + 4d6	Death Toque

VI - EQUIPAMENTOS

PERGAMINHOS

Perícia Relacionada: *Armas de Arremesso*

Pergaminhos mágicos são pedaços encantados de papel com escritas preparadas para acionar um efeito mágico quando entrarem em contato com seu oponente. Ninjas usam muito este tipo de ferramenta contra seus inimigos.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Notas
Fire Scroll	1	95	90%	(4 x MAG) + 2d6	Fogo Ataque
Lightning Scroll	2	150	84%	(5 x MAG) + 2d6	Eletricidade Ataque
Water Scroll	4	200	74%	(6 x MAG) + 3d6	Água Ataque
Earth Scroll	5	250	66%	(8 x MAG) + 3d6	Terra Ataque
Ice Scroll	6	300	56%	(9 x MAG) + 4d6	Gelo Ataque
Wind Scroll	7	375	47%	(10 x MAG) + 4d6	Ar Ataque
Shadow Scroll	8	475	36%	(12 x MAG) + 5d6	Blind Ataque Silence Ataque

SHURIKEN

Perícia Relacionada: *Armas de Arremesso*.

O Shuriken é um pequeno e afiado disco de metal com múltiplas lâminas cortantes que pode ser arremessado contra um alvo em uma sucessão rápida. Apesar de o seu dano estar longe de ser alto, uma mão treinada pode transformá-los em uma arma precisa e mortal.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Dano	Habilidades de Equipamento
Shuriken	1	50	92%	(3 x FOR) + d6	---
Juji Shuriken	2	140	85%	(5 x FOR) + 2d6	---
Manji Shuriken	4	185	75%	(6 x FOR) + 3d6	---
Fuuma Shuriken	5	235	67%	(8 x FOR) + 3d6	---
Nokizaru Shuriken	6	280	60%	(10 x FOR) + 4d6	---
Koga Shuriken	7	525	46%	(12 x FOR) + 5d6	---
Yagyu Darkness	8	700	40%	(14 x FOR) + 5d6	Perfurante

ITENS DE SUPORTE

Os personagens podem, ocasionalmente, cruzarem com artefatos imbuídos com uma magia fraca, que são capazes de criar um efeito de magia especial antes de desfazerem-se em pó, sendo removidos então do Slot de Inventário. Embora em algumas circunstâncias esses itens possam ser comprados em lojas, os mais poderosos somente poderão ser encontrados nas mãos de monstros e em baú de tesouros encontrados durante a aventura.

Os Itens de Suporte afetam as batalhas indiretamente, e são capazes de conferir magias benéficas e protetoras enquanto desaparecem.

Quando for necessário, utilize o Atributo Magia e a Precisão Mágica do usuário para calcular os efeitos da magia que estará sendo liberada do item.

VI - EQUIPAMENTOS

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Alvo	Efeito
Bestiary	2	75	88%	Único	Como *Scan*
Warp Stone	3	250	80%	Próprio	Como *Teleport*
Healing Spring	4	400	70%	Único	Como *Regen*
Light Curtain	5	300	64%	Único	Como *Protect*
Lunar Curtain	5	500	67%	Único	Como *Shell*
Smoke Bomb	5	500	66%	Aliados	Veja notas abaixo
Vampire Fang	5	480	66%	Único	Como *Drain*
Ghost Hand	5	450	66%	Único	Como *Osmose*
Speed Drink	5	500	60%	Único	Como *Haste*
Light Veil	6	1200	54%	Aliados	Como *Protectga*
Lunar Veil	6	1500	54%	Aliados	Como *Shellga*
Purifying Salt	6	1450	50%	Único	Como *Dispel*
Soul Spring	7	1860	42%	Único	Como *Siphon*
Star Curtain	7	4000	40%	Único	Como *Reflect*
Adamant Shard	9	---	Artefato	Único	Como *Wall*
Hero Drink	9	---	Artefato	Único	*Veja notas abaixo.*

REGRAS ESPECIAIS

Smoke Bomb: A forte fumaça liberada por este item permite que todo o grupo realize uma Ação de Fuga instantaneamente e com sucesso.

Hero Drink: Este poderoso item confere ao alvo as seguintes Condições de Status: *Power Up*, *Magic Up*, *Agility Up* e *Spirit Up* no alvo **(6)**.

ITENS DE BATALHA

Os Itens de Batalha capturam magias ofensivas para uso futuro, liberando grande variedade de efeitos devastadores e debilitantes em seu oponente.

Quando necessário, use o Atributo Magia, e no caso de Condições de Status, utilize a Precisão Mágica, para calcular os efeitos das magias liberadas dos itens.

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Alvo	Efeito
Arctic Wind	1	100	98%	Único	Como *Blizzard*
Bomb Fragment	1	100	98%	Único	Como *Fire*
Electro Marble	1	100	98%	Único	Como *Thunder*
Bird Feather	1	100	97%	Único	Como *Aero*
Fish Scale	1	260	92%	Único	Como *Water*
Graviball	2	350	88%	Único	Como *Gravity*
Antarctic Wind	2	300	86%	Único	Como *Blizzara*
Bomb Core	2	300	86%	Único	Como *Fira*
Electro Marble	2	300	86%	Único	Como *Thundara*
Bird Feather	2	300	85%	Único	Como *Aera*
Fish Fin	3	540	77%	Único	Como *Watera*
Zombie Powder	4	840	69%	Único	Como *Zombie*
T/S Bomb	4	700	68%	Único	Como *Demi*
Stardust	4	620	67%	Grupo	Como *Comet*
Deadly Waste	5	620	66%	Único	Como *Bio*

VI - EQUIPAMENTOS

Tipo	Tier	Custo	Dispon.	Alvo	Efeito
Fire Gem	5	850	65%	Único	Como *Firaga*
Ice Gem	5	850	65%	Único	Como *Blizzaga*
Lightning Gem	5	850	65%	Único	Como *Thundaga*
Windmill	5	850	64%	Único	Como *Aeraga*
Shrivel	6	1180	58%	Único	Como *Mini*
Basilisk Claw	6	1350	57%	Único	Como *Stone*
Water Gem	6	980	57%	Único	Como *Waterga*
Candle of Life	6	1420	54%	Único	Como *Death*
Shadow Gem	6	1500	51%	Único	Como *Quarter*
Impaler	7	1520	49%	Único	Como *Toad*
Earth Drum	7	1480	48%	Grupo	Como *Quake*
Shining Gem	7	1320	44%	Único	Como *Flare*
Dream Powder	7	1200	44%	Grupo	Como *Sleep*
Ink	7	1200	44%	Grupo	Como *Blind*
Mute Mask	7	1200	44%	Grupo	Como *Silence*
Silver Hourglass	7	1200	44%	Grupo	Como *Slow*
War Gong	7	1200	44%	Grupo	Como *Berserk*
Loco Weed	7	1500	40%	Grupo	Como *Confuse*
Malboro Tentacles	8	1750	38%	Único	Como *Venon*
Black Stone	8	2000	35%	Único	Como *Freeze*
Abaddon Stone	8	2000	35%	Único	Como *Nuke*
Blessed Gem	8	2500	25%	Único	Como *Holy*
Dark Matter	8	3000	25%	Grupo	Como *Scathe*
Earth Hammer	8	3000	25%	Único	Como *Break*
Cauldron	9	---	Artefato	Grupo	Como *Bad Breath*
Golden Hourglass	9	---	Artefato	Grupo	Como *Stop*
Meteor Stone	9	---	Artefato	Único	Como *Meteor*
Supreme Gem	9	---	Artefato	Único	Como *Ultima*

EQUIPAMENTO MISTO

Além das armas, armaduras e outros itens, com certeza um personagem irá recolher um número de pequenos objetos que terminam, tipicamente, não representando muito detalhe no Slot de Inventário: um frasco de emergência de rum, um romance para as longas noites na estrada, uma moeda da sorte.

Ao invés de manter as longas e exaustivas listas de item atualizadas minuto após minuto, é muito mais conveniente para ambos os lados lidarem com pequenos itens caso a caso. A regra geral deve ser bem simples: um personagem sempre terá acesso a itens menores a menos que exista uma razão contrária para isso.

Se surgir uma situação onde um item precisa ser inserido na cena (para propósitos de interpretação, para o avanço do enredo ou para estabelecer as condições nas quais um teste de perícia deva ser feito), o Mestre deve decidir se o personagem está ou não carregando o item em questão, ou deixar o personagem realizar um teste contra a Categoria da Perícia que o item mais se adapte.

VI - EQUIPAMENTOS

Desta maneira, as Perícias do personagem são usadas de uma maneira talvez grosseira para determinar o que ele poderia ter consigo. Um exemplo simples seria um personagem com pontos suficientes na Perícia *Treinar Animal* que poderá ter consigo alguns biscoitos para cães se a situação assim o permitir. Da mesma maneira, um personagem com *Escalada* terá as cordas e demais equipamentos, assim como os Engenheiros terão um kit de utilidades à mão e os peritos em *Sobrevivência* terão acesso a itens para pesca e caça.

So o personagem não possui a Perícia apropriada para o item, é altamente provável que ele não esteja carregando aquele item.

Tabela 6-1: Valores de Testes para Equipamentos

Condição	Valor do Teste
Item Comum	+20
Item Incomum	0
Item relativamente raro ou exótico	-30
Item muito raro	-60

O Mestre, claro, ainda tem a liberdade de não permitir algumas exigências que podem afetar o jogo diretamente (Então você está carregando uma cópia da chave dessa jaula esse tempo todo? Que conveniente não!?).

MATERIAIS

Materiais são utilizados para fazer coisas – especificamente, coisas como espadas, armaduras, roupas finas, móveis ou jóias. Para personagens com a perícia *Ofícios*, materiais são como o seu sangue, já que todo projeto requer certa quantia de materiais para ser completado. Veja **Apêndice I** para todas as regras.

PONTOS DE OFÍCIOS

Apesar de existirem muitos tipos diferentes de materiais disponíveis para os personagens, a quantia total de material moldável que um personagem tem acesso é representada por uma medida abstrata chamada **Pontos de Ofícios (CP)**, que em vem do inglês Craft Points. O que os Pontos de Ofícios representam depende do tipo de projeto em andamento; para um personagem forjando uma espada, um Ponto de Ofício poderia representar uma pedra de minério, enquanto se tratando de culinária representaria um pacote de farinha ou um ovo fresco. A maioria dos projetos consume certo número de Pontos de Ofícios, o que torna um bom estoque deles essencial.

TIERS DOS MATERIAIS

As próximas páginas introduzem uma breve seleção de materiais para muitos tipos de situações. Apesar de cada material descrito possuir sua própria essência, a única coisa a se priorizar no processo de criação é o tipo de material e seu Tier. Por exemplo, os metais Pure Silver, Relic Iron e Platina possuem cada um suas próprias características. Mas para propósitos de criação, entretanto, todos os três exemplos são simplesmente tratados como metais de Tier 6. Isso ajuda s simplificar as coisas para jogadores e Mestre.

TIPOS DE MATERIAIS

Materiais podem ser categorizados de duas maneiras: pelas Perícias utilizadas para setrabalhá-los, ou pelos tipos de projetos onde podem ser utilizados. Para as Perícias utilizadas em **FFRPG**, existem cinco tipos de materiais:

Metal: para Ferreiro, Reparador e Armeiro.

Madeira: para Ferreiro, Carpinteiro e Armeiro.

Tecido: para Costureiro.

Gemas: para Ferreiro, Reparador e Armeiro.

Espólios: para Alquimista, Ferreiro, Carpinteiro, Reparador, Costureiro e Armeiro.

Todos, com excessão de Espólios, são autoexplicativos.

Espólios é uma categoria geral que engloba tudo de estranho deixado pelos monstros e afins.

Para efeito de regras, todos os materiais de manufatura estão divididos em 3 categorias genéricas:

Materiais Básicos, Materiais Especiais e Materiais de Alquimia.

VI - EQUIPAMENTOS

MATERIAIS BÁSICOS

Materiais Básicos são utilizados para criação de itens comuns e equipamentos. Eles são geralmente mais fáceis de serem encontrados do que os Materiais Especiais, porém se tornam significativamente mais caros em níveis mais altos.

Tabela 6-2: Custos dos Materiais Básicos

Tier	Dispon.	Custo
1	92%	5 por CP
2	86%	30 por CP
3	80%	70 por CP
4	69%	135 por CP
5	61%	210 por CP
6	53%	325 por CP
7	45%	440 por CP
8	33%	575 por CP
9	Artefato	---
10	Artefato	---

MATERIAIS ESPECIAIS

Materiais Especiais são o que dão às armas e armaduras as suas propriedades únicas. Devido à sua natureza incomum, eles são naturalmente mais raros, porém não é necessário para as criações básicas. Materiais Especiais costumam ser Gemas e Espólios.

Tabela 6-3: Custos dos Materiais Especiais

Tier	Dispon.	Custo
1	90%	5 por CP
2	84%	30 por CP
3	77%	40 por CP
4	67%	45 por CP
5	59%	50 por CP
6	51%	55 por CP
7	41%	60 por CP
8	30%	55 por CP
9	Artefato	---
10	Artefato	---

MATERIAIS DE ALQUIMIA

A Perícia *Alquimia* requer seus próprios materiais. Eles são mais baratos que os Materiais Básicos, porém são muito mais raros, visto que grande parte dos ingredientes são Espólios raros de plantas difíceis de serem encontradas e monstros raramente vistos.

Tabela 6-4: Custos dos Materiais de Alquimia

Tier	Dispon.	Custo
1	96%	5 por CP
2	84%	15 por CP
3	79%	30 por CP
4	73%	75 por CP
5	62%	100 por CP
6	59%	130 por CP
7	30%	150 por CP
8	20%	300 por CP

COMPRANDO MATERIAIS

Comprar materiais não é diferente de comprar qualquer outro item ou equipamento, e também é alvo das mesmas restrições. Com exceção dos Espólios, os materiais oferecidos em lojas comuns costumam vir em quantidades fixas e não na quantia exata que o jogador precisa. As "denominações" mais comuns de materiais são:

Metal: Pepita (2 CP), Minério (5 CP), Lingote (10 CP).

Madeira: Lasca (2 CP), Vareta (5 CP), Tora (10 CP).

Tecido: Quadrado (2 CP), Comprimento (5CP), Rolo (10 CP).

Gemas: Fragmento (1 CP), Cristal (2 CP), Pedra (5 CP).

Por exemplo, ao invés de se adquirir diretamente 18 CP do metal de Tier 5 necessários para se forjar um poderoso Chicote, os jogadores precisarão adquirir dois Lingotes de 10 CP cada e manter os sobressalentes para uso posterior. Materiais adquiridos no decorrer de uma aventura também podem ser vendidos como qualquer outro item.

TECIDO

Tecido é utilizado para fazer Luvas, Chapéu, Robes, Vestes e, algumas vezes, Chicotes.

VI - EQUIPAMENTOS

MATERIAIS DE TIER 1

Roupa de Grama: elaboração primitiva feita com longas fibras de grama secas ao sol.

Roupa de Linha: roupa barata de linha, geralmente boa suficiente apenas para reforçar outras roupas.

Algodão: Colhido da planta do algodão, essas fibras são comuns no arsenal de qualquer alfaiate.

MATERIAIS DE TIER 2

Roupa de Lã: Roupa produzida das suaves fibras das ovelhas e outros animais. Próximo ao Algodão, este é outro material essencial de costura.

Algodão Mágico: Algodão que cresce em áreas ricas em magia ou embuídos com ela durante o processo de confecção. Uma escolha popular para robes de magos.

Linho: Um fio colorido fabricado a partir de uma planta.

MATERIAIS DE TIER 3

Roupa Cheviot: Uma roupa de lã notável por suas fibras mais espessas e grossas. Usado essencialmente em épocas de frio, consistindo em uma mistura de lãs.

Linho Mágico: Roupa de linho enriquecido com magia, utilizado para confecção de roupas para magos.

Lã Trançada: Esta grossa lã é capaz de absorver uma significativa quantia de umidade, a tornando excelente escolha para roupas de trabalho e uso diário.

MATERIAIS DE TIER 4

Seda: Fibras finas derivadas do casulo do bicho da seda. Algumas culturas dizem-se capazes de tecer fios de aranhas e secreções similares em fios de qualidade comparável.

Veludo: Na sua forma "pura", veludo é uma seda fabricada com uma superfície mais macia e a inferior mais lisa. Linhas de menor qualidade combinam este material com algodão ou o substituem por por outras fibras artificialmente produzidas.

Sarcenet: Uma seda macia fabricada para produção de roupa muito caras.

Lã Fina: Lã suave e altamente absorvente, ideal para vestuários de alta qualidade.

MATERIAIS DE TIER 5

Taffeta: Uma seda macia e fina artificial, característica por seu brilho "molhado", muito usado em roupas de casamento.

Linha de Prata: Uma linha usada para armaduras leves, consistindo em emaranhado de fina linha de prata com fios de seda.

Lã de Sangue: Esta lã naturamente vermelha é muito rara e valorizada, e sua roupa é particularmente cara e reservada à nobreza.

MATERIAIS DE TIER 6

Seda Mágica: Algumas vezes chamada de "Seda da Névoa", esta seda embuída com magia é frequentemente usada no vestuário fino dos magos.

Linha de Ouro: Uma linha utilizada para armaduras leves, consistindo em uma fina linha de ouro entrelaçada com linha de seda.

MATERIAIS DE TIER 7

Roupa Arco-Íris: Resultado da transformação da seda de aranhas expostas à magia, a mudança de cores da roupa arco-íris formam robes e chapéus estranhamente inusitados.

Algodão Ether: Algodão tratado com alquimia e imbuído com poderes de cura. Amplifica a magia da Vida assim como a própria vitalidade do usuário.

MATERIAIS DE TIER 8

Roupa Negra: Nome comum às roupas imbuídas com múltiplas mágicas elementais. Utilizados para robes de Magos Negros de alta-qualidade.

Roupa Branca: Nome comum às roupas imbuídas com magias de vida e de luz. Utilizados para robes de Magos Brancos de alta-qualidade.

Luminicloth : Tecido de fabricação astral, o ligeiro brilho deste material é visível na escuridão. Sua natureza frágil requer que seja utilizado apenas por costureiros muito habilidosos.

VI - EQUIPAMENTOS

GEMAS

Gemas podem ser materiais decorativos em muitos tipos de armas e armaduras.

MATERIAIS DE TIER 1

Fluorite: Mineral que aparece em muitas cores diferentes; algumas variedades são utilizadas em vasos ornamentais. Ele simboliza prontidão espiritual, e é associado com os elementos da Água e Eletricidade.

Pedra Mágica: Pedras comuns que absorveram um pouco de energia mágica. São geralmente chamadas pelo tipo de energia Elemental que reside nela, e podem ser reconhecidas com uma análise profunda – Pedra de Fogo, são geralmente quentes ao toque, Pedras da Água contêm uma pequena quantia de umidade, Pedras das Trevas possuem um estranha sombra, e assim vai.

Zircon: Um mineral comum, com variedades transparentes que são forjadas em gemas. Zircon sem cor é o tipo mais comumente encontrado, mas aquelas com nuances de amarelo, marrom e vermelho também existem. Zircon é associado com os elementos do Gelo e Ar.

MATERIAIS DE TIER 2

Pedra da Lua: Gema translúcida ou transparente com um brilho perolado. Algumas vezes chamado como "pedra dos desejos", ela simboliza a calma e consciência.

Rhodonite: Uma pedra vermelha puxada para o rosa com manchas negras. Tradicionalmente acreditam que ela possua uma influência capaz de acalmar e também age como fonte de balanço para seu usuário.

Sardonyx: Uma gema multi-colorida usada principalmente para facetas. Acredita-se que suas faixas de preto, vermelho e branco representam a castidade, humildade e modéstia, e os tempos antigos. Frequentemente é associada aos elementos do Gelo e Fogo.

Pedra do Sol: Uma brilhante pedra laranja-vermelho associada à Pedra da Lua. Geralmente acredita-se que tenha poderes de proteção e influências de cura.

Olhos de Tigre: Estas pedras amarelas para vermelho-marrom possuem um estranho brilho. Geralmente vistas como pedras energizantes, elas também são utilizadas por guerreiros que acreditam que o poder da gema irá fortalecer seus ossos e curar ferimentos.

Turquoise: Uma das gemas mais velhas conhecidas, varia de cor desde o azul-céu até o verde. Um símbolo de balanço, ela é útil em momentos de fraqueza emocial. Associada aos elementos Fogo e Água.

MATERIAIS DE TIER 3

Amber: Resina fossilizada que varia de cor desde o amarelo forte até o marrom escuro. Associado aos elementos da Terra e Eletricidade.

Ametista: Variedade de quartzo que varia desde o azul escuro ate o lilás pálido, muito valorizado pela realeza. Acredita-se que limpa a mente de seu usuário. Geralmente associado aos elementos Eletricidade e Água.

Ametrine: Rara variedade bicolor de quartzo, incorporando citrine dourado e ametista roxa. Associado aos elementos Eletricidade e Água, acredita-se que seja usado para encontrar realização espiritual.

Iolite: Uma gema clara cuja cor varia entre azul safira e violeta azul, dependendo do ângulo da luz. Uma importante pedra de harmonia, acredita-se que ela seja capaz de amenizar rancores e resentimentos antigos.

Lapis Lazuli: Pedra semipreciosa de coloração azul utilizada em trabalhos ornamentais, geralmente representando sucesso e favores divinos. Em algumas culturas, também se acredita que usar uma lapis lazuli na cabeceira da cama afaste sonhos ruins. Associado aos elementos Fogo e Água, algumas vezes com Trevas também.

Magicite: Nome de pedra não cristalina que tenha absorvido uma significativa quantidade de magia. Algumas vezes também chamadas de "pedras dos xamãs", a maioria recebe o nome de acordo com o elemento que ela possua. Magicites posuem uma grande variedade de usos: Magicite de Água, por exemplo, é utilizada para criar água potável, enquanto a Magicite de Terra é plantada para encorajar uma colheita farta.

Peridot: Também conhecida como olivine, peridot é encontrada nas vários nuances de verde e amarelo e é valorizada por suas supostas propriedades de rejuvenescimento. É associada com os elementos Terra e Ar, embora algumas variedades amarelas também estejam associadas com Eletricidade.

Garnet: Apesar de ser conhecida como

gema vermelha, garnet também existe em todas as demais cores exceto azul. Sua associação com propriedade de visão e iluminação a torna um remédio para aqueles de visão pobre; também é incorporada para proteger contra escuridão, ilusões e má sorte. Garnet vermelha é associada com o elemento Fogo.

MATERIAIS DE TIER 4

Beryl: Mais conhecida como "Beryl Dourado", esta gema amarelo radiante é valorizada por sua beleza desde a antiguidade. Associada ao elemento Terra.

Pedra Clara: Um termo comum para as gemas drenadas de sua cor através de procesos mágicos. Tais jóias translúcidas são tipicamente encontradas em bolsas de minerais claros e de menos valor; o processo para extraí-las é longo e árduo, e valoriza muito o seu preço.

Onyx: Um quartzo negro algumas vezes apresentando faixas de preto com branco, acredita-se que auxilia nas tomadas de decisões e para encontrar o próprio destino de alguém. Associado ao elemento Trevas.

Opala: Gema de grande variedade de cores, sendo que a mais valiosa delas incorpora muitas luzes de cores. É associada aos elementos Gelo e Eletricidade, dependendo de sua coloração. Finas camadas de opala eram utilizadas na confecção de armaduras no passado, devido a uma antiga superstição de que a opala poderia ocultar seu usuário da vista nos momentos de grande perigo.

Sphene: Varia de cor desde o amarelo ou verde até o preto. Muito frágil para ser usada como pedra de anel, ela é geralmente incorporada a broches e pendentes. É associada aos elementos Terra e Eletricidade.

Turmalina: Mais comumente encontrada na cor preta, também existem muitas outras variedades; as de cor verde e vermelha são valorizadas como gemas decorativas. Associadas aos elementos Ar e Terra.

MATERIAIS DE TIER 5

Aquamarine: Gema transparente que varia desde o verde-oceano até o azul claro. Tradicionalmente visto como símbolo de juventude, esperança e saúde, é associado ao elemento Água.

Arcana: Uma jóia que aprisiona a alma de uma criatura viva. Acredita-se que somente quando a pedra for quebrada que a criatura aprisionada encontrará seu descanso eterno.

Chrysoberyl : Uma rara gema amarela; também encontrada nas cores amarela e verde. Associada aos elementos Eletricidade e Terra.

Goshenite: Uma variedade de Beryl sem cor, do mesmo grupo de gemas que aquamarine e esmeralda. Associada aos elementos Gelo e Ar.

Leestone: Uma gema cristalina marrom-dourado geralmente reservada para experimentos de alquimia. Apesar de sua raridade, sua tendência a amolecer e seu brilho natural a torna de pouco valor como material de criação, exceto pelo dito anteriormente.

Malachite: Faixas vibrantes de verde cobrem sua superfície. Particularmente apreciado por curadores, que acreditam que ela contenha a essência da vida em seu núcleo.

Pérola: Apesar de não ser uma gema genuína, ela é usada frequentemente como material decorativo da mesma maneira que as gemas "verdadeiras". Pérolas melhoradas magicamente podem ser usadas para criar mecanismos de comunicação, tipicamente na forma de um brinco.

Spinel: Uma gema transparente com grande variedade de cores, incluindo amarelo, verde e violeta. Spinel vermelho é conhecido como Spinel Rubi, e pode se assemelhar a verdadeiros rubis se for de qualidade suficiente. Associado aos elementos de Água e Eletricidade; acredita-se que pode aumentar a força de seu usuário.

MATERIAIS DE TIER 6

Feystone: Rico em magia natural, estas pedras são geralmente formadas com a morte de um Elemental.

Jade: Mais forte que metal, a jade foi utilizada por civilizações anteriores para produzir armas e ferramentas. Apesar de ela possuir muitas variedades, a jade verde-esmeralda é com certeza a mais popular. Ela é associada com os elementos Terra e Ar.

Painite: Acredita-se estar entre os minerais mais raros, com apenas poucos exemplares no mundo. As cores variam desde vermelho-laranja até o marrom avermelhado.

Rainbowite: Uma rara jóia de até sete tons, que muda de cor quando em contato com certos tipos de magia. Usada principalmente para propósitos decorativos.

Topázio: Mais conhecida como a gema marrom-dourado, também é encontrada em ricas variedades de vermelho em casos raros. Existem

várias lendas envolvendo o topázio; que ele tem sido indicado por suas propriedades de cura, que dizem ter relação com a lua, mais também dizem que pode aguçar as tendências de seus usuários. É associado ao elemento Fogo.

MATERIAIS DE TIER 7

Cristal: Cristais são formados pela condensação natural de pura energia Elemental, e também são chamadas de "pedras mágicas". Cristais são categorizados de acordo com a energia que a formou, e podem variar de tamando desde pequenos fragmentos até grandes rochas naturais mais altas que muitos homens juntos. Cristais podem tanto absorver quanto amplificar magia, e são vitais para o fluxo natural de mana do mundo.

Diamante: Gemas tipicamente sem cor, são renomadas por sua rigidez. O conhecimento popular diz ser personificação de força e coragem, os grandes diamantes têm sido utilizados no passado para confecção de armas e armaduras excepcionais. Associado ao elemento Eletricidade.

Esmeralda: Chama de "pedra da cura", a esmeralda é uma gema encontrada nas cores verde e nuances de azul-esverdeado. Algums conferem à pedra uma propriedade de oráculo; quem puder lamber esta pedra, segundo dizem, poderá ver seu futuro. Associado ao elemento Ar e à força da vida.

Rubi: Rubis apresentam nuances vermelhos translúcidos, e acreditava-se que conferiam saúde, conhecimento e sorte no amor para quem os usasse. Geralmente são associados ao elemento Fogo.

Safira: Uma gema azul escura, historicamente utilizada pela realeza como proteção contra inveja e venenos. Safira é associada ao elemento Ar.

MATERIAIS DE TIER 8

Angelstone: Uma rara variedade de opala distinguível por sua coloração que possui listas branco-marfim. Associado ao elemento Luz.

Deathstone: Uma rara variedade de onyx distinguível por sua coloração que possui listas negras. Associado ao elemento Trevas.

Halcyon: Uma pedra criada com a morte de poderosos elementais chamados Entidades. A cor do halcyon pode variar muito dependendo do elemento da magia que o originou.

High Arcana: Dentro das profundezas desta pedra brilhante estão contidas as almas de uma multidão de criaturas, presas por uma poderosa magia. High Arcana pode ser utilizada em uma grande variedade de áreas, e pode até mesmo ser usada para criação de poderosos itens de cura como Megalixir.

Ordrynite: Um mineral marrom-dourado que brilha suavemente quando exposto à luz. Valorizado por sua raridade e seu potencial de criação de energia inigualável; um simples fragmento desta gema pode mover complexas máquinas como aeronaves por muitos séculos.

Sky Jewel: Estas esferas translúcidas brilham com o poder divino. Uma lenda diz que estas gemas são os corpos dos bravos e valorosos, transformados após suas almas serem libertadas para os céus.

METAIS

Metal é utilizado para fabricação da maioria das armas assim como de armaduras mais pesadas e jóias como anéis.

MATERIAIS DE TIER 1

Latão: Um metal amarelado composto por duas partes de cobre e uma parte de zinco. Usado principalmente para utensílios e ornamentos.

Bronze: Uma liga de cobre e estanho, algumas vezes reforçado com traços de outros metais.

Cobre: Um metal altamente abundamente de cor marrom-avermelhado minerado e forjado há muitos séculos; um componente vital nas ligas de bronze e latão.

Ferro: Um dos metais mais comuns. A cor varia desde o marrom cinzentado, branco e prateado, dependendo de sua pureza.

Estanho: Frágil quando aquecido, o estanho é geralmente usado para fazer ligas com outros metais, principalmente com o ferro, para melhorar sua habilidade de resistir à corrosão.

MATERIAIS DE TIER 2

Alumínio: Um metal macio e flexível com uma excelente resistência à corrosão.

Prata: Frequentemente utilizado em jóias decorativas, armas ornamentais e cutelaria; um metal durável com um brilho agradável. Apesar de não ser tão procurado quanto o ouro, ele ainda possui um bom valor monetário.

Aço: Liga de ferro reforçada com carbono e, em raros casos, manganês. A natureza firme e forte o torna ideial para confecção de armas e armaduras.

MATERIAIS DE TIER 3

Ouro: Um macio metal amarelo altamente valorizado por muitas gerações, seu brilho tem atraído a atenção de todos desde então. Universalmente apreciado e aceito.

Hagane: Uma liga de bronze e ferro utilizado para forjar armas como a katana.

Mythril: Somente encontrado em locais muito profundos, esta prata com magia é valorizada por sua alta durabilidade e leveza. Altamente tóxica em sua forma não refinada, sua tendência em liberar gases tóxicos durante seu refinamento acarretou a morte de vários amadores que tentaram refinar este material.

Prata Rosa: Infusões diminutas de magia deram um suave brilho rosáceo às pepitas de prata.

MATERIAIS DE TIER 4

Darksteel: Uma liga magicamente enriquecida com o gasto de energia Elemental das Trevas durante o processo de forja. Tipicamente utilizada na criação de equipamentos para Cavaleiros Negros.

Light Steel: Aço purificado e cuidadosamente banhado com energia da Luz e Eletricidade durante sua forja pode ser moldado em light steel por um habilidoso artesão. Sua propriedade a torna uma escolha certa para confecção de equipamentos de Paladinos.

Ouro Rosa: Indistinguível do ouro normal à primeira vista, o ouro rosa desprende um brilho vermelho quando exposto à longos períodos de tempo.

Prata Branca: Pedra de prata com energia de Gelo. Este metal é gélido ao toque, e se torna mais gelado quanto mais tempo é tocado; um artesão inexperiente pode facilmente ter suas mãos congeladas quando trabalhando com este metal.

MATERIAIS DE TIER 5

Bomb Steel: Aço tratado com fragmentos de Bomb, acrescendo-lhe energia Elemental de Fogo.

Moonsilver: Um metal branco-prateado que parece brilhar com luz própria. Sua natureza escassa e rígida indicam que seja usado geralmente na confecção de lembranças.

Prata Pura: Pedra de prata que se tornou totalmente traslúcida devido à longa exposição à magia. Por isso, ela retém a força e maleabilidade da prata tradicional. Altamente valorizada como uma substituta para o vidro em construções de grande escala e aeronaves.

Ouro Branco: Um tipo de ouro raro e magicamente ativo. Fragmentos pequenos rapidamente perdem sua cor dourada, tornando-se pálido como marfim em questão de poucos minutos.

Wootz Steel: Uma dura liga de aço utilizada na confecção de espadas e katanas, produzidas com a mistura de ferro, charcoal e vidro. Armas confeccionadas com esta liga são reconhecidas por sua rigidez e poder de corte.

MATERIAIS DE TIER 6

Ouro Puro: Pedra de ouro em uma forma pura e primitva. Lendas dizem que cada uma das primeiras moedas de Gil foi forjada com este metal.

Platina: Uma liga de mythril e platinum, geralmente utilizada onde o platinum é escasso para confecção e armas e armaduras.

Relic Iron: Pedra de ferro formada com o derretimento de armas antigas. Geralmente é rica em resíduos mágicos deixados por antigos encantamentos.

MATERIAIS DE TIER 7

Cermet: Uma fusão da alquimia de partículas cerâmicas e metálicas; ambas rígidas e extremamente resistentes ao calor.

Materite: Um metal cristalino formado através da petrificação de madeira em locais de alta atividade mágica. Materite apresenta uma grande variedade de cores e nuances, mas o mais comum é vermelho, azul ou verde.

Platinum: De cor branco-prateado, este metal pesado possui uma resistência à corrosão inigualável. Apesar de geralmente serem utilizadas em jóias, algumas armas e armaduras também podem ser forjadas com este metal.

MATERIAIS DE TIER 8

Adamantite: Um metal forte e de tom esverdeado formado na decomposição das carapaças dos Adamantoises. Adamantite é

frequentemente refinado em ligas de adaman e utilizado para uma grande variedade de equipamentos de alta qualidade, apesar de alguns vendedores inescrupulosos tentarem vender adaman como se fossem adamantite verdadeira.

Everburn: Uma pedra cristalina rica em energia de Fogo, formado em locais de latas concentrações de magia durante eternidades incontáveis.

Liga de Mysidia: Uma liga magicamente potente de adamantite e prata, é utilizada como uma substituição mais barata para orichalcum.

MATERIAIS DE TIER 9

Crusite: Uma liga de prata luminosa formada com Minério do Zodíaco. Apesar de menos poderoso do que o minério puro, ele é significativamente poderoso.

Electrum: Uma liga natural e de cor branca de ouro e prata. Algumas vezes é chamado de aurargentium.

Einherjarium: Metal contendo veias de pura pedra de nuvem, o que a torna muito leve. Utilizado na produção de armaduras.

Orichalcum: Algumas vezes chamado de "ouro branco", este radiante metal é rico em poder mágico, uma afinidade natural que o torna ideal para cajados e armaduras resistentes à magia. Na sua forma mais pura, ele emite um brilho na cor índiga.

Scarlelite: Um metal cristalino de cor vermelho-vivo que se acredita ser capaz de conferir proteção divina. Na sua forma mais pura, ele é completamente resistente a mudanças; somente os minérios menos puros podem ser trabalhados, e mesmo assim com grande dificuldade.

MATERIAIS DE TIER 10

Adamant: O metal mais raro do mundo. Alguns ainda dizem que este metal azul não é deste mundo, já que as raras fontes deste material que existem hoje somente são encontradas em locais onde meteoros caíram milênios atrás. Até mesmo lascas de adamant misturados com uma liga convencional pode drasticamente aumentar seu poder e avidez da arma.

Mystletainn: Um metal com quantidade de energia da vida tão grande se move e brilha. Somente o equilibrando com água sagrada para que um artesão possa tornar sua instável estrutura moldável.

Minério do Zodíaco: Nomeado devido sua aparência – um vidro negro profundo com manchas douradas – este minério enriquecido magicalmente se forma em depósitos maiores de minérios. Devido à grande dificuldade em refinar este material, muitos são usados apenas como talismãs da sorte pelos mineradores. Armas criadas com um puro minério do zodíaco, entretanto, são completamente inigualáveis em destruição.

MADEIRA

Madeira é utilizada para construir muitos tipos de bastões, cajados e escudos, além de arcos e bestas.

MATERIAIS DE TIER 1

Madeira de Flecha: Madeira colhida de árvores fracas e menores. Como o nome indica, geralmente é utilizada para construção de flechas.

Bambu: As juntas das cavidades desta planta podem ser utilizadas para construir quase tudo desde varas de pescar até prédios.

Carvalho: Uma madeira firme sinônimo de força e durabilidade. Magos novatos geralmente ganham cajados deste material para comemorar seus avanços.

Rattan: Uma madeira resistente colhida das longas hastas das palmas. Rattan é utilizado na construção de mobílias, apesar de também servir para outros propósitos.

Wisteria: Videiras finas de madeira. Geralmente não fornecem madeira suficiente para serem utilizadas sozinhas, e por isso são utilizados em conjunto com outros tipos ou para pequenos adornos.

MATERIAIS DE TIER 2

Cherry: Madeira obtida de cerejeiras, é ideal para construção de cajados e bastões.

Chestnut: Madeira leve obtida das plantas de castanha e utilizada em trabalhos ornamentais e mobílias. Cajados e bastões mais fracos podem ser construídos com esta madeira; é também uma escolha comum para empunhadeiras e cabos das armas de mythril.

VI - EQUIPAMENTOS

MATERIAIS DE TIER 3

Elm: Uma madeira dura e resistente utilizada para implementos e mobílias. Pode também ser utilizada na construção de katana e facas ninja.

Azevinho: Uma madeira pesada e fina com muitos usos, incluindo escudos, mobílias e armas.

Salgueiro: Uma madeira forte e leve usada essencialmente na construção de arcos.

MATERIAIS DE TIER 4

Ash: Madeira forte e elástica utilizada na construção de mobílias, assim como para uma grande variedade de armas e ferramentas. Também utilizada na confecção de setas para bestas de alta qualidade.

Bordo: Madeira resistente, é muito utilizada para o chão, mobílias e ferramentas. Também comum para confecção da empunhadeira de machados.

Walnut: Madeira resistente e marrom escuro extraída da árvore de nozes. Utilizado em mobílias – especialmente armários – assim como para guardar balas de fogo.

Yew: Uma madeira fina, compacta e de cor avermelhada utilizado na confecção de arcos e empunhadeiras de foices.

MATERIAIS DE TIER 5

Cedro: Madeira lisa e sem casca.

Moonwood: Madeira maleável. Apesar de facilmente extraída, sua fragilidade a restringe à usos decorativos.

Rosewood: Madeira rígida, de coloração vermelha para preto. Apesar de muito utilizada para confecção de armários, alguma variedades de instrumentos podem ser criados com esta madeira.

MATERIAIS DE TIER 6

Ébano: Uma madeira escura e resistente utilizada principalmente na construção de cajados de alta qualidade e mobílias decorativas.

Mogno: Esta madeira extremamente resistente possui coloração marrom avermelhado. Seu brilho lustrado a tornou uma escolha popular para mobílias decorativas, bestas e armas.

Rowan: Esta madeira densa é capaz de armazenar energia mágica em quantidade fora do comum. Como resultado, é muito valorizada para cajados, bastões e varinhas.

MATERIAIS DE TIER 7

Stradiwood: Madeira densa e escura popular para confecção de instrumentos devido a sua qualidade única de acústica.

Variwood: Esta madeira varia de cor indo desde o branco até o caramelo claro. Combinada com stradiwood, cria-se instrumentos de qualidade incomparáveis.

MATERIAIS DE TIER 8

Danbukwood: Madeira escura e muito resistente, é difícil para ser trabalhada, mas pode ser utilizada para criar espadas e armaduras de ótima qualidade.

MATERIAIS DE TIER 9

Madeira Divina: Material coletado de florestas ricas em energia da Luz. Magos Brancos procuram esta madeira devido às suas propriedades de cura.

MATERIAIS DE TIER 10

Madeira Antiga: Também conhecida como "madeira anciã", este material consiste em toras petrificadas colhidas dos resíduos de árvores cuja idade perdura por vários séculos. Além de sua resistência, ela também possui alta capacidade mágica natural, refletindo as energias mágicas acumuladas durante o tempo de vida da árvore.

ESPÓLIOS

Espólios são os itens utilizáveis deixados por animais e monstros, variando desde ossos até líquidos digestivos.

Similarmente diversos são suas aplicações: os tentáculos de um Malboro podem ser transformados em chicotes, óleos podem dar ótimos ingredientes para alquimia, escamas de dragão são excelentes na confecção de armaduras resistentes.

Praticamente todos os monstros podem produzir pelo menos um tipo de espólio, embora eles tenham de ser extraídos com o uso da Perícia *Pilhagem* para que posteriormente possam ser moldadas para outros propósitos.

Na média, o Tier do espólio de um monstro será igual à **(Nível do monstro / 10)**, embora o Mestre possa aumentar ou diminuir como achar mais conveniente.

VI - EQUIPAMENTOS

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo para rápida referência.

Acessório: Relíquias encantadas usadas para aumentar as capacidades do personagem.

Artefato: Um tipo de equipamento que não pode ser comprador em lojas, mas pode ser encontrado várias vezes.

Disponibilidade: Uma representação numérica da raridade de um item.

Equipado: Termo usado para os equipamentos que o personagem utiliza ou tem em mãos.

Habilidade do Equipamento: Propriedades especiais que alguns equipamentos possuem.

Lendário: Um equipamento que é único e exclusivo, só existindo ele no mundo.

Pontos de Ofício (CP): Medida de materiais brutos. Consumidos para criar itens em geral.

Slot para Acessórios: Espaço destinado para se equipar Acessórios.

Slot para Armas: Slot de equipamento usado para equipar uma Arma.

Slot para Cabeça: Slot de equipamento utilizado para equipar Chapéu e Elmo.

Slot para Corpo: Slot de equipamento utilizado para equipar Armaduras, Suits e Robes.

Slot para Escudos: Slot de equipamento utilizado para equipar Escudos, uma segunda arma ou uma arma de duas mãos.

Slot para Inventário: Slot de equipamento usado para poções, armas de arremesso, munições e outros itens que se perdem.

Slot para Mãos: Slot de equipamento utilizado para equipar Manoplas e Braceletes.

Teste de Disponibilidade: Um Teste de Porcentagem realizado para ver se um item desejado existe no estoque. O Número Alvo será a Disponibilidade daquele item.

Tier do Equipamento: Um número de 1 até 10, medindo a raridade de um item.

FINAL FANTASY
RPG

VII - COMBATE

"Chega de conversas expositórias. É hora de lutar como homem. E damas. E damas que se vestem como homens."

Gilgamesh - FINAL FANTASY V

Dado o grande número de monstros malignos e Impérios de demônios esperando para serem aniquilados em nome da justiça, o combate é uma parte inevitável do dia-a-dia nos mundos de **Final Fantasy**.

Esta parte visa detalhar e explicar sobre esses encontros e, mais importante ainda, como sair vivo deles. Este capítulo é, em sí, dividido em alguns princípios fundamentais não cobertos pelo **Capítulo 1**, seguindo um exame sobre como as três Fases do combate funcionam. E em seguida, uma visão geral de algumas situações de combate de **FFRPG**.

AS BASES DO COMBATE

As batalhas dentro do **FFRPG** estão estruturadas de uma maneira relativamente simples. Os seguintes componentes básicos são comuns a todas as batalhas, não importa a escala.

RODADAS E TURNOS

Para tornar a fluência do combate mais controlada, todas as batalhas são divididas em **Rodadas**, com cada Rodada sendo dividida em três Fases distintas: Iniciativa, Ação e Status.

A Fase de Ação é dividida em um número de **turnos**, esse é o espaço de tempo durante o qual cada personagem irá desempenhar a sua ação. Durante o seu turno, o combatente pode realizar uma ou mais Ações, dependendo de seu job, equipamento e outras circunstâncias.

ACERTO CRÍTICO E FALHA CRÍTICA

Em combate, as Falhas e os Acertos Críticos operam de maneira um pouco diferente que seria nas circunstâncias convencionais.

Quando se está rolando os dados para realizar um ataque em uma Ação de Ataque, um valor de 1 até 10 no Dado de Porcentagem (d%), é considerado como um **Acerto Crítico**, causando dano dobrado e ainda realizando algum efeito visual fenomenal.

Uma rolagem de 95 até 100, por outro lado, será sempre uma **Falha Crítica**, independentemente do valor da Perícia com a arma que o personagem possua ou a Evasão do alvo. Nesses casos, penalidades adicionais podem ser aplicadas caso o Mestre julgue necessário.

Importante salientar que isso somente é aplicado a Ataques; Acertos e Falhas Críticas não possuem efeito em Magias ou Habilidades.

OS ALVOS

Como já explicado no **Capítulo 1**, a maioria das Habilidades e outros ataques possuem um alcance limitado de efeito, definido como seu tipo de "Alvo". Existem cinco tipos de Alvos: Próprio, Todos, Grupo, Aliados e Único.

ALVOS PRÓPRIOS E TODOS

Sempre que o Alvo for indicado como *Alvo: Próprio*, a magia ou habilidade em questão terá efeito apenas naquele que a estiver usando, ou seja, em si mesmo e mais ninguém.

No caso de *Alvo: Todos*, ambos os aliados e inimigos serão afetados pela magia ou habilidade que estiver para ser usada, desde que estejam em campo de batalha para isso.

ALVOS ÚNICOS

Um *Alvo: Único*, como o próprio nome diz, indica apenas um único combatente, amigo ou inimigo. Tais alvos podem ser selecionados dentre um dos muitos da formação, ou existem simplesmente pois os personagens estão lutando contra um único oponente, o que restringe as opções.

ALVOS GRUPOS E ALIADOS

O *Alvo: Aliados* consiste simplesmente do combatente e seus companheiros que estejam na área. Ele é mais utilizado para efeitos benéficos que automaticamente irão afetar a todos os

combatentes aliados daquele que utiliza esse tipo de Alvo. Para fins de balanço, Aliados serão limitados em até nove combatentes por vez; se houver mais que isso, o personagem deverá escolher aqueles que serão cobertos pelo efeito em questão.

Alvo: Grupo são as formações que podem englobar até nove amigos, ou nove inimigos. Esse tipo de Alvo é usado para efeitos que podem ser voltados paras os aliados ou para os inimigos, inclusive habilidades ofensivas. Se mais do que nove aliados, ou inimigos, existirem, o personagem deve escolher quais serão afetados.

Ambos os Alvos do tipo Aliados e Grupo possuem uma coerência que assume que todos os membros de uma respectiva formação estejam entre três a quatro metros do outro, mas isso não precisa ser forçado a menos que grandes distâncias estejam envolvidas. Dois monstros separados por 40 metros, por exemplo, não deverão ser considerados como um único Grupo para fins de calcular os Alvos da magia a ser lançada.

! - Lidando com Múltiplos Grupos

A designação "Grupo" é propositalmente limitada a certo número para evitar matanças em série com os efeitos de área, entretanto, não é recomendado que um Mestre deixe esses tipos de conflitos fora de jogo por essa razão.

Para os combates em larga escala, múltiplos Grupos podem ser criados para dividir os encontros quando houver mais de nove criaturas. Porém, não se esqueça que esses tipos de combates acabam por atrapalhar a fluência do jogo, não devendo ser um fator muito comum então. No caso do Mestre desejar utilizar muito mais de nove inimigos, uma alternativa seria que os ataques de grande número de oponentes sejam divididos como se fossem "ondas": O primeiro Grupo ataca os jogadores e assim que eles forem derrotados, o segundo Grupo entra em combate, e assim em diante. Isso restringe o número de combatentes a um valor facilmente controlável, sem atrapalhar os efeitos de tensão com um grande número de oponentes.

DECLARANDO O ALVO

Com exceção dos efeitos que possuam o tipo de *Alvo: Todos ou Próprio*, a maioria dos Ataques e Habilidades exige que o combatente escolha um alvo válido quando for usá-lo. Na maioria dos casos, um alvo válido é também *ativo* – em outras palavras, não foi reduzido a 0 HP ou removido de batalha – e visível.

Combatentes afetados pela Condição de Status *Vanish* e aqueles escondidos ou atrás de alguém ou algo não serão considerados alvos válidos em circunstâncias normais. Entretanto, eles serão afetados normalmente se o Grupo ou Aliados ao qual eles pertençam é o alvo do efeito.

Similarmente, os oponentes *Incapacitados*, não são considerados alvos válidos para a maioria das Ações; as únicas exceções são efeitos que explicitamente afetam combatentes *Inconscientes*, como *Life* ou uma Ação de Item utilizando um Phoenix Down.

A escolha do alvo é também restrita pelo tipo de alvo do efeito sendo usado. No caso de alvo "Único", isso é relativamente simples, basta se escolher um oponente ou aliado e então aplicar o efeito daquela ação. Já para um Alvo do tipo "Grupo" é um pouco mais complexo. Se houver entre um a nove oponentes no campo de visão do personagem, o efeito atingirá a todos, mas o efeito também pode ser voltado para o grupo de até nove PCs ou NPcs. Assim, como já foi dito anteriormente também, no caso de existirem mais de nove alvos, o personagem deverá escolher aqueles que deseja afetar, desde que eles estejam próximos o suficiente dos demais para se formar um "Grupo" válido.

FOGO AMIGO

Os efeitos com Alvo "Grupo" e "Único" também podem ser redirecionados para um dos próprios aliados ou à todos eles, embora não seja recomendável queimar o traseiro de seu companheiro com *Firaga*. Mas existem exceções, sendo que uma tática popular seja lançar uma Magia em um aliado sob efeito do Status *Reflect*, resultando em um ataque imbloqueável que pode até mesmo ultrapassar o próprio *Reflect* do oponente.

Outras situações surgem como resultado de alguns tipos de Condições de Status, como *Sleep*, *Confuse*, *Heat* e *Frozen*, que podem ser cancelados quando se inflige certa quantia de dano no alvo. Isso muitas vezes compensa mais do que aguardar até que o efeito cesse por si próprio.

TROCANDO DE LADOS

Combatentes afetados pela Condição de Status *Charm* ou pela Habilidade *Control* pode muito bem fazer com que o personagem acabe por atacar

seus próprios aliados, ou curar seus oponentes. Nesses casos, o personagem 'traidor' ainda será considerado como pertencendo ao Grupo ou Aliado original. Por exemplo, se um monstro lança um *Thundara* em um grupo que inclua um oponente que ele tenha lançado *Charm* com sucesso anteriormente, este oponente encantado ainda será atingido pela *Thundara*. Magias e Ataques que afetem toda uma formação sempre afetarão todos os combatentes dentro daquela formação, não importa de qual "lado" ele esteja lutando naquele momento.

ALVOS ALEATÓRIOS

Alguns efeitos, como *Confuse*, podem possuir um alvo "Aleatório". Nestes casos, simplesmente faça um d% para cada combatente em potencial: o que obter o valor mais alto será aquele afetado pelo efeito em questão. A definição de "qualificação" será fornecida juntamente com o efeito em questão: um "oponente aleatório" representa apenas os oponentes no campo de batalha; um "aliado aleatório" indica que o teste será apenas entre os aliados. Se nada estiver explícito, realize o teste para todos os combatentes ativos.

ALCANCES

O alcance não é um fator de grande relevância na maioria das batalhas de **FFRPG**. Nos jogos eletrônicos, o combate costuma estar restrito a áreas pequenas o suficiente para que personagens e monstros possam olhar no outro cara a cara, reduzindo a quantidade de movimentação a um valor mínimo.

As batalhas de **FFRPG** podem ser um pouco mais expansivas do que isso, mas na maior parte, é mais fácil assumir que todos permaneçam dentro de uma área de movimentação de fácil alcance do outro e a única diferença prática entre ataques **Corporal** e **Alcance** é as Reações que elas acionam.

Se o alcance se tornar um fator relevante dentro ou fora de combate, utilize a seguintes guias:

CORPORAL

Corporal significa bem perto do alvo; e seus efeitos somente podem ser utilizaddos dentro de 1 a 3 metros do seu alvo. Se Condições de Status, terreno ou outras circunstâncias tornam impossível aproximar-se desta distância, nenhum efeito Corporal pode ser utilizado.

ALCANCE

Efeitos De Alcance podem atingir à distância, os tornando mais convenientes em situações onde os efeitos corporais não podem ser utilizados. Por padrão, efeitos de Alcance podem afetar alvos com até 15 metros de distância; excessões para esta regra terão o alcance máximo dado entre parênteses. Alcance (30), por exemplo, significa que o efeito pode alcançar até 30 metros.

EFEITO MULTI-ALVOS

Tanto os efeitos para Grupo ou Aliado radiam em uma área circular de 10 metros de diâmetro, afetando qualquer alvo mesmo que parcialmente dentro do alcance. Dentro do jogo, o tamanho da área será insignificante na maior parte do tempo – pois os combatentes precisam estar em proximidade um do outro para serem classificados como qualquer Grupo ou Aliado nas regras de **FFRPG**, os jogadores nunca precisarão se preocupar com o caso de estarem dentro ou não do grupo que será alvo de uma *Firaga*.

ALVO: TODOS

Efeitos com *Alvo: Todos* se radiam em uma área circular de 50 metros de diâmetro. A maioria das batalhas em **FFRPG** são pequenas o suficiente em escala para assegurar que todos serão consumidos pelo efeito. Em conflitos maiores, este tipo de alvo ainda será devastador, apesar de estar ainda restrito a uma pequena porção de todo o terreno.

MOVIMENTOS

As batalhas típicas de **Final Fantasy** acontecem em locais relativamente confinados, fazendo com que a maioria da movimentação seja muito trivial para manter um registro apurado. Entretanto, em campos de batalha maiores, o quão rápido um poersonagem pode se mover do Ponto A até o Ponto B pode fazer a diferença. Neste caso, utilize as seguintes regras.

VII - COMBATE

MOVIMENTAÇÃO LIVRE

Um combatente pode se mover livremente uma distância total em metros igual à metade de sua Velocidade durante o seu turno sem nenhuma penalidade. Esta distância não precisa ser percorrida por completo de uma única vez, e pode ser dividida em movimentações separadas antes e depois que a Ação tenha sido realizada.

MOVIMENTO COMPLETO

Gastar uma Ação exclusivamente na sua movimentação permite que um combatente se mova uma distância em metros igual ao dobro da Velocidade do combatente. Um personagem com Velocidade 20, por exemplo, pode mover-se 40 metros em cada Ação gasta em movimentação.

EFEITOS DE TERRENOS

O tipo de terreno no qual o combatente se move afetará o quão longe ele pode ir – logicamente, mover-se em chão sólido o levará mais longe do que fazer o mesmo em uma densa floresta. Para facilitar a decisão do Mestre de como os terrenos afetam a movimentação, todo terreno de campo de batalha pode ser classificado em uma das cinco categorias.

Terreno Normal: são exatamente isso, áreas que são normais para movimentações de combate. Eles não possuem efeito nesse deslocamento, assim, os personagens se movem com taxa normal.

Terreno Difícil: diminui a movimentação do combatente em valor considerável. Qdo transpondo este tipo de terreno, a distância total que um combatente pode se mover é reduzido em **25%**. Exemplos: neve leve, água rasa ou solo instável.

Terreno Adverso: exercem significativo efeito na movimentação. Aqui, a distância total que um combatente pode se mover é reduzido em **50%**. Exemplos: neve pesada e gelo.

Terreno Intransponível: são áreas no campo de batalha que não podem ser cruzadas em circunstâncias normais, os tornando inacessíveis para personagens sem *Float* ou *Flight*. No caso de um combatente cair em uma dessas áreas, o resultado geralmente implica na eliminação ou morte instantânea. Exemplos: pontes sem proteção, ravinas, e campos de lava.

Água: Se a água chegar a atingir a cintura de um combatente, ela é considerada Terreno Adverso. Se o combatente precisa nadar ou mergulhar, entretanto, será necessário que ele dedique todas suas ações para mover-se enquanto ele permanecer na água. Combatente com *Movimento-Água* ou a Perícia *Natação* com 80 ou mais podem realizar ações normalmente neste caso. O mesmo se aplica a qualquer combatente com ajuda tecnológica ou mágica.

COMBATENTES VOADORES E FLUTUANTES

Ser capaz de ignorar as leis da gravidade naturalmente dá ao combatente mais mobilidade em batalha. Combatentes sob o efeito de *Float* (Flutuantes) ignoram todos os modificadores impostos pelo tipo de terreno, mas não podem realizar nenhuma Ação de Movimento Completo. Combatentes com *Flight* (Vôo) ignoram todos os modificadores de movimentação enquanto estiverem voando e não sofrem penalidade nenhuma por isso.

CAUSANDO DANO

O ponto mais importante de um combate é infligir dano suficiente em seu oponente para permanentemente retirá-lo de combate, ou apenas para ganhar tempo para a fuga. Embora isso aparente ser algo simples de fazer no princípio, as especificações são um pouco mais complexas do que aparentam de imediato.

ALVOS E APLICAÇÃO DE DANO

Desde que não seja mencionado o contrário, todo dano causado por um ataque será aplicado a todos os combatentes que pertencerem ao tipo de Alvo. O dano será então subtraído da Armadura ou Armadura Mágica de cada um dos atingidos para se determinar quanto cada um sofreu de dano. Desta maneira, se uma magia *Fira* infligindo 60 de dano atingir 3 monstros com Armadura Mágica de 10, 20 e 30 respectivamente, eles perderiam 50, 40 e 30 HP.

! - Dano Único/Grupo

Magias com a designação de Alvo Único/Grupo permitem ao lançador a habilidade de dividir os efeitos com um grupo maior de alvos com uma eficácia menor. Tais Magias causam **100%** de dano contra um Alvo Único, mas causa apenas **75%** de dano a Grupos.

VII - COMBATE

VALOR MÁXIMO E ATUAL

Tanto dentro quanto fora de uma batalha, existe uma diferença entre o HP ou MP 'atual' do personagem com os valores 'máximos' dos mesmos. O *Valor Máximo* é igual ao HP ou MP gerado na criação do personagem, acrescido de qualquer bônus fornecido por equipamentos ou pelo seu Nível. O Valor *Atual*, por outro lado, é o valor máximo modificado por qualquer ganho ou perda de HP ou MP durante uma batalha. Por exemplo, um personagem com um HP máximo de 40 começa a batalha com seu valor atual de HP de 40. Se ele perder 10 HP devido a um ataque que sofreu na primeira rodada, o valor de seu HP atual cai para 30, apesar de seu valor máximo ainda permanecer intacto. Um valor atual nunca poderá exceder o valor máximo. Se o combatente ganhar mais HP ou MP que o seu valor máximo, o excesso é perdido.

CHEGANDO A 0 HP

O que acontece quando um combatente é reduzido a 0 Pontos de Vida ou menos depende do que ele é. No caso da maioria dos monstros, eles terão sido aniquilados e, portanto, removidos da batalha. Para os oponentes mais poderosos, os resultados podem variar: eles podem se transformar em outra coisa, morrer espetacularmente ou simplesmente se teleportarem para um local seguro, ansiando pelo seu retorno e sua revanche.

No caso dos personagens dos jogadores, entretanto, as coisas podem ser um pouco mais complicadas.

Quando um personagem chega a 0 ou menos Pontos de Vida, ele cai **Inconsciente**, mas isso não chega a ser um perigo de morte imediata, porém ele não poderá continuar em luta. Personagens *Inconscientes* não possuem Iniciativa e não poderão mais agir e nem se mover em seus turnos. Ao mesmo momento, todas as Condições de Status afetando o personagem (exceto a Condição *Stone* e quaisquer outras Condições do tipo Transform) serão canceladas automaticamente, não importa quanto tempo ainda teriam de ação nele. As Condições Auto-Status somente voltam a agir assim que o PC estiver novamente em pé.

Personagens *Inconscientes* não podem recuperar seu HP com a maioria dos efeitos de Recuperação, as únicas coisas capazes de os restaurarem são os Itens e Magias específicos para afetar os combatentes *Inconscientes*. Uma vez que seu Ponto de Vida tenha sido restaurado a 1 ou mais, ele não será mais considerado *Inconsciente*, e pode novamente rolar sua Iniciativa e realizar as suas ações. O Mestre também pode decidir que o personagem tenha sido revivido caso ele julgue importante. Veja o **Capítulo 9** para mais detalhes sobre isso.

A FASE DA INICIATIVA

Iniciativa em combate é gerada da forma tradicional como citado no **Capítulo 1**, embora certas Condições de Status e habilidades possam afetar os valores da rolagem de Iniciativa. Assim que todas as Iniciativas foram geradas, a Fase de Iniciativa termina, e a Fase de Ação se inicia.

? - Iniciativa em Ação
Tendo conseguido escapar de suas celas, nossos heróis agora realizam uma busca por liberdade... E encontram problemas pelo caminho.

Mestre: A masmorra parece se estender em uma infinidade de conjunto de escadas. Vocês acabam de tomar fôlego no topo do terceiro conjunto de escadas quando a porta se abre repentinamente, deixando-os expostos a dois guardas do palácio. O primeiro segura sua Rapier enquanto o segundo segura uma corrente pesada, acorrentando um grande cão-lobo mecânico de dentes afiados.
Blair (Mint): Mint dará um passo para trás, enquanto mostra sua mão e diz "Umm... Bom cachorro!".
Rob (Hiro): Hiro balança a cabeça enquanto saca sua arma "Não há retorno agora, Vamos pegá-los."
Mestre: Todo mundo vai acompanhá-los?
Carl (Kumani): O caminho para baixo nos levaria de volta às masmorras... Melhor seguirmos em frente.
M (Haze): Claro.

VII - COMBATE

Mestre: Então rolem as Iniciativas!
Rob: (rolando) Oh. 2. Mais 5 de Velocidade é igual a 7.
M: (rolando) 6 mais 8 de Velocidade é igual a 14.
Blair: (rolando) Hey, um 10! ...mais Velocidade 8 dá 18.
Carl: (rolando) 6. Mais VEL 8... 14.
O Mestre rola escondido, conseguindo 1, 5 e 3. Os dois guardas possuem VEL 5, por isso suas iniciativas serão 6 e 10. O cão possui VEL 7, ficando com Iniciativa 10.
Mestre: Certo. A ordem de iniciativa será Mint com 18, Kumani com 14, Haze com 13, o Oily Fang com 10, Guarda B com 10 também, o Guarda A com 8 e por último Hiro com 7.
Para fins de organização. O Mestre Rodger optou por distinguir os guardas designando à eles letras. Isso irá ser útil para não causar confusão entre os jogadores na luta em que dois de seus oponentes são do mesmo tipo.

O marcador da Rodada começará com 18, com Mint cuidando do primeiro turno.

INICIATIVAS CONFLITANTES

O exemplo acima mostra uma questão interessante: o que acontece quando dois ou mais combatentes possuem o mesmo valor de Iniciativa? Enquanto os combatentes em questão terão suas ações ao mesmo tempo, aquele que possuir uma VEL maior automaticamente agirá primeiro, seguido por aquele menor que vier em seguida, e assim por diante. No exemplo acima, tanto o Guarda B quanto o Oily Fang conseguiram uma Iniciativa 10, sendo o Fang agirá na frente do guarda, visto que o valor de Velocidade dele é maior. No caso de mesmo assim ambos apresentassem a mesma Velocidade, os dois estariam empatados e seria necessário rolar novamente o d10 para resolver a situação, com aquele que conseguir um índice mais alto agindo primeiro.

A FASE DA AÇÃO

A Fase de Ação é o ponto mais importante de cada Rodada. Durante esse período de tempo, os combatentes podem lançar suas magias, utilizar de seus poderes especiais, desferirem um ataque e se curarem. Uma vez que todas as Ações e movimentações tiverem sido feitas, a Rodada passa para a Fase de Status.

AÇÕES

O Combate é um complexo redemoinho de atividades e manobras, que vão desde uma posição de ataque até partir um demônio em duas partes com um ataque bem localizado. Para manter as coisas o mais simples possível, **FFRPG** agrupa estas atividades em dois grandes títulos.

AÇÕES ZERO

As ações mais triviais são chamadas de **Ações Zero**, e consomem menos tempos e esforço do que uma Ação normal. Um personagem pode realizar até 2 Ações Zero por turno. Alguns exemplos de Ações Zero incluem:

Movimento de Combate – Devido ao fato dos combatentes poderem atacar livremente qualquer um, praticamente todos os ataques incluem certa movimentação. Um personagem realizando um ataque corporal normal, por exemplo, exigiria uma corrida até seu alvo para desferir o golpe, e então retornar ao seu local seguro de antes. Este tipo de movimento é chamado **Movimento de Combate**, e é considerado uma Ação Zero. Movimentos mais extensivos exigem uma Ação.

Comunicação – A comunicação é uma parte importante da batalha, mesmo se utilizada para nada além de um gemido ou suspiro. Frases de dez a trinta segundos como *"Cuidado com o ataque elétrico!"* também são considerados como Ações Zero.

Movimentos de Estilo – Pequenas ações para demonstrar a personalidade do personagem em combate, como pausar para ajeitar as mangas, uma jogadinha de cabelo antes de desferir o ataque final.

Reações – O último e mais importante exemplo de Ação Zero. As Reações de combatente raramente ocorrem no seu próprio turno, por isso

elas não contam no limite de duas Ações Zero por turno.

AÇÕES NORMAIS

As atividades mais intensas como realizar um ataque, lançar magias, procurar em sua bolsa por uma poção, são classificados como Ações "normais". Diferentemente das Ações Zero, os combatentes só podem realizar uma Ação por Rodada como padrão, embora seja possível realizar múltiplas Ações através de habilidades e magias diversas.

As Ações são divididas em nove categorias básicas, abrangendo a maioria das atividades possíveis em campo de batalha: **Movimento-Completo**, **Ataque**, **Habilidade**, **Trigger**, **Item**, **Defesa**, **Aguardar** e **Fugir**. Cada uma dessas ações será discutida com mais detalhes nas seções a seguir.

AÇÕES LENTAS E INICIATIVA

As Ações Lentas requerem um tempo especial de preparação antes que possam ser realizadas. Esse tempo de "carregamento" é representado através do **Tempo de Carga (TC)** listado entre parêntese com o tipo da Habilidade. Cada ponto do Tempo de Carga seria equivalente a um segundo, ou um tique, de carregamento. Deste modo, uma Habilidade com um TC de 18 irá exigir 18 "tiques" de concentração ininterrupta antes de seu efeito acontecer.

Quando uma Ação lenta é declarada em batalha, o Tempo de Carga é subtraído da Iniciativa básica do combatente na Rodada. A nova Iniciativa ajustada é quando a ação será efetuada. Por exemplo, se um combatente com Iniciativa 18 declara que vai usar uma habilidade com Tempo de Carga 12, a Ação será executada no sexto tique (ou seja, como se tivesse Iniciativa 6 agora), pois o personagem teria gasto os outros 12 tiques do relógio carregando a habilidade.

! - Interrompendo Ações Lentas

Devido ao tempo necessário para a execução de certas Ações Lentas, é possível que o personagem seja afetado com uma Condição de Status que o impeça de executar a Ação, como *Berserk*, *Confuse*, *Sleep* e *Curse* como os mais óbvios, ou ter os seus Pontos de Vida reduzidos à zero ou menos antes da ação acontecer. Nestes casos, a Ação que o personagem estava carregando será automaticamente cancelada.

Se a penalidade do TC reduzir a Iniciativa do personagem para menos de zero, esse "débito" será subtraído da Iniciativa do personagem na Rodada seguinte. A Ação, então, será concluída na nova Iniciativa modificada naquela nova Rodada. Se um combatente optar por usar uma Ação Lenta com TC 12 em uma Iniciativa de 8, por exemplo, o TC reduzirá a Iniciativa dele para -4. Como é um valor abaixo de 0, nada acontecerá naquela Rodada na qual ele declarou a Ação. Na Rodada seguinte, o combatente gera uma nova Iniciativa normalmente e então subtrai o TC restante de 4. Essa nova Iniciativa modificada será quando a Ação Lenta do personagem surgirá efeito. Toda TC que acabar adiando uma Ação por uma ou mais Rodadas fará com que o combatente seja excluído e não possa realizar mais nenhuma ação, ou perderá todo o tempo gasto na concentração. Porém, ele ainda poder ser alvo de ataques, habilidades e magias.

! - Redirecionando Ações Lentas

Se o alvo de uma Ação Lenta estiver incapacitado ou removido de batalha antes do efeito da Ação acontecer, a Ação será redirecionada, atingindo qualquer oponente aleatoriamente.

INICIATIVAS EXTREMAS

Na maioria das situações, cada combatente pode agir apenas uma vez por Rodada. Entretanto, algumas vezes um combatente pode sobrepujar esse limite de ação única somente com sua velocidade.

Qualquer combatente com um valor de Iniciativa maior que 35 no final da Fase de Iniciativa terá uma **Iniciativa Extrema**. Em termos de jogo, isso quer dizer que ele terá total liberdade para realizar uma segunda ação em seu turno. Quando chegar o turno do combatente, ele fará sua ação normalmente. Depois da ação executada, reduza a Iniciativa restante do combatente por 35. Se ele ficar com um valor acima de 0, ele terá direito a uma segunda ação naquela nova Iniciativa modificada. Isso será realizado quantas vezes forem necessárias até que o personagem tenha um valor igual ou menor que 0 de Iniciativa, o que não poderá lhe conferir mais ações adicionais.

Nas Ações que possuam um Tempo de Carga, o TC será adicionado também à esta penalidade de 35 a ser subtraída. Por exemplo, um Ladrão com uma Iniciativa de 50 decidiu usar *MUG* (Lenta, TC 10) em um de seus inimigos. Assim,

seria como se o Ladrão tivesse 40 de Iniciativa. Essa ação aconteceu normalmente em seu tempo de Iniciativa 40, porém, como esse valor ainda permanece acima de 35, o personagem poderá ter uma segunda ação, por isso, o jogador subtrai 35 de 40, o que significa que o Ladrão poderá ter uma segunda ação com Iniciativa 5.

Embora não haja nenhuma penalidade associada a reduzir a Iniciativa de alguém para um valor negativo como resultado da realização de uma Ação Rápida adicional, todas as Ações Lentas que reduzirem o valor da Iniciativa do combatente para menos que zero será debitado na próxima Rodada normalmente.

AÇÕES DE ATAQUE

Uma Ação de Ataque é a maneira ofensiva mais comum, e envolve a tentativa de acertar um ataque contra um alvo único com a arma que ele estiver equipado no momento. As ações de ataque são resolvidas de acordo com seguintes cinco passos:

1. Selecione um Alvo: Com poucas exceções, todas as Ações de Ataque possuem Único com o tipo de Alvo. Dessa maneira, o atacante escolhe um combatente dentre os disponíveis e o declara como alvo.

2. Faça o Teste para Acertar: O sucesso de um ataque é determinado da mesma maneira que um teste de Perícia. O atacante faz um Teste de Porcentagem contra a CdS dada. Nesse caso, a CdS é igual à **(Prec. do atacante, + Perícia com Arma utilizada) - (EVA do alvo)**, onde a Perícia com Arma é relativa àquela utilizada para realizar o ataque: *Cajados* para um Bastão, *Espadas* para uma Katana, etc. Se o atacante conseguir um valor igual ou menor que a CdS, ele obteve êxito em atingir o seu alvo e prosseguirá para o próximo passo, caso contrário, ele perdeu o ataque e sua Ação.

Entretanto nem todo ataque será assim tão simples. Se o Mestre achar necessário, ele pode aplicar Modificadores de Condição para simular possíveis efeitos locais, como luz muito forte, ou condições noturnas. Tais modificadores só devem ser aplicados em circunstâncias extraordinárias para evitar aborrecimentos com os pequenos detalhes em uma batalha.

? - Ataque Simples - Parte I
Com todas as iniciativas roladas, a batalha começa com aquela mais alta.
Mestre: Agora é o turno do Mint.
Mint: Mint saca seu Rod of Darkness conforme os Guardas se aproximam e o joga contra o rosto do Guarda A com toda a força que ela tiver.
Mestre: Role os dados então.
O Mestre olha suas anotações para informar ao jogador que interpreta Mint que a Evasão do Guarda é apenas 22; a rolagem de Blair se encaixa perfeitamente na CdS ajustada de 75.
Mestre: O ataque de Mint obtem sucesso, acertando o elmo do guarda com violência. Role o dano agora.

3. Gerar o Dano: Cada arma possui o seu próprio "código de dano", expresso pelo termo de **Escala de Dano** e **Dado de Dano**. No caso de uma arma que possua o código de dano de **(3 x FOR) + d10**, por exemplo, a Escala de Dano seria de 3 e o seu Dado de Dano seria d10.

Para determinar quanto de dano o ataque inflige, multiplique a Escala de dano pelo Atributo correspondente, neste caso Força, e então role o Dado de Dano, adicionando o resultado ao total. O número final será o dano base que será infligido pelo Ataque. Para acelerar mais, é recomendado que já se tenha o Código de Dano multiplicado pelo Atributo já calculado na ficha antes da batalha começar.

Alguns efeitos, como *[Elemento] Ataque* ou a Condição de Status *Power Up*, podem modificar o dano com alguma porcentagem. O mesmo se aplica aos Acertos Críticos, que aumentam o dano básico de uma Ação de Ataque bem sucedida em +100%. Nesses casos e em outros possíveis onde se modifica o valor do dano, ele deve ser realizado nesse momento, antes dos valores sejam ajustados pelo oponente.

? - Ataque Simples - Parte II.
O Rod of Darkness de Mint possui o código de dano (2 x FOR) +d6, ARM. Para economizar tempo, o jogador de Mint já possui sua Força 8 multiplicado por sua Escala de Dano 2, dando um total de 16.

Blair (Mint): (rolando) 5. Mais 16 dão 21.
Rodger (Mestre): Beleza, agora vamos à Armadura do oponente.

4. Ajustando o Dano: Assim que o dano base tiver sido calculado, subtraia-o do valor da Armadura do alvo se for um dano Físico, ou da Armadura Mágica se for um dano Mágico. O resultado final é o total de dano infligido no alvo, reduzindo o valor do HP do alvo naquele valor. Se isso reduzir o HP para 0 ou menos, ele estará *Incapacitado* e não participará mais da batalha.

? - Ataque Simples - Parte III
Como o Rod of Darkness de Mint inflige dano Físico, o ataque será reduzido da Armadura do guarda. O Mestre consulta suas anotações para conferir que o Guarda possui Armadura 6. Subtraindo do dano base de Mint de 21, o ataque final infligiu 15 de dano para a felicidade do inimigo, já que isso não foi o suficiente para matá-lo, mas sempre existe o próximo turno...
Rodger (Mestre): 15 de dano. Agora role os dados para a Habilidade *Blind Toque* de sua arma...

5. Resolva os Outros Efeitos: Se a Arma possuir qualquer tipo de propriedade que ainda não tenha sido aplicada ao ataque, ela será utilizada logo após que os Pontos de Vida do inimigo tenham sido atualizados após o ataque. Para isso, o jogador rola um d% contra a CdS aplicável.

? - Ataque Simples, Parte IV
O Rod of Darkness possui a Habilidade de Equipamento Blind Toque, dando a Mint um pequena CdS fixa de 30 para infligir Blind no Guarda, além de seu dano já causado.
Blair (Mint): (rolando) Nossa! 14!
Rodger (Mestre): O Guarda recua um passo conforme a luz de seus olhos parece desaparecer. O Guarda A está com a Condição de Status *Blind* com um timer de 4.

Alguns outros detalhes sobre Ações de Ataque também são importantes e serão explicadas a seguir.

MUNIÇÃO

Se a arma utilizada suporta o uso de algum tipo de munição como Flechas, e seu usuário disponha de algumas em seu Slot de Inventário, ele pode optar por usar uma delas na sua Ação de Ataque. Isso deve ser declarado quando ele anunciar o alvo de seu ataque e os seus efeitos serão aplicados normalmente no momento em que for necessário. Atente que cada unidade utilizada será perdida depois do ataque, tendo sido ele realizado com sucesso ou não.

BRIGANDO

Em situações onde um personagem não possua uma arma equipada, ele ainda será capaz de atacar com as mãos. Essa forma de ataque é conhecida como **Briga**. Ações de Ataque realizadas desta maneira são feitas normalmente, usando o valor da Perícia *Briga** do personagem ao invés da Perícia com Arma. Tais ataques terão o Código de Dano de **(1 x FOR) + d6**.

ATACANDO COM A OUTRA MÃO

A maioria dos personagens maneja suas armas exclusivamente com uma mão ou outra, um hábito fortalecido pelo seu treinamento que determinará se ele é destro ou canhoto. Se ele for forçado a lutar com a outra mão – ou seja, equipar a sua Arma na mão que ele não está acostumado a usar - sua Precisão sofrerá com isso. Um combatente nessas ocasiões sofre um redutor fixo de -**50** em sua Precisão enquanto ele se mantiver assim, a não ser que ele possua a Perícia *Duas Armas*. Neste caso, então, ele não sofrerá nenhuma penalidade, mas utilizará o valor da sua Perícia *Duas Armas* quando for rolar os dados para o ataque.

ATACANDO COM DUAS ARMAS

Personagens com duas armas equipadas desferem dois ataques em cada Ação de Ataque, uma por arma. Para propósitos de rolar o ataque, dano e semelhantes, cada ataque será tratado como uma Ação de Ataque separada. Desta maneira, um personagem equipado com um Mythril Knife e um Mythryl Rod, realizará um teste para atacar com sua Mythril Knife e em seguida realiza outro para o Mythril Rod. Se um dos ataques falharem, o outro continua normalmente sem interferência do outro. Mas se ambos falharem, a Ação chegou ao fim.

REDUZINDO DANO

Nem todo ataque deve ser desferido com força total. Um combatente pode declarar que deseja reduzir o seu dano do ataque no começo de sua Ação de Ataque. Se ele optar por isso, o dano deste ataque será reduzido em **-50%** do seu valor real.

ARMAS IMPROVISADAS

Uma Ação de Ataque pode ser usada para apanhar itens do cenário capazes de serem utilizados como itens ofensivos e usá-los para atacar. Tais armas improvisadas podem tomar muitas formas: cadeiras, pesos de papel, espadas ornamentais e frigideiras são todos itens válidos para o uso dos personagens.

Esse tipo de ataque será resolvido da mesma maneira que o normal, usando a Perícia com Armas mais apropriada para fazer os testes. O dano com armas improvisadas é calculado usando o Código de Dano padrão de d6, d8, d10 ou d12 de uma arma que tenha um Tier igual à metade daquela normalmente utilizada pelo personagem. O tipo de dado utilizado fica à critério do Mestre, mas sempre deve levar em conta o peso e a facilidade de manuseio do objeto; quanto maior o objeto, maior o dado.

Por exemplo, um personagem que vinha manuseando uma arma com Tier 4 e pega um mastro de lavanderia durante uma briga seria tratado como uma arma de Tier 2. Neste caso, o tamanho e comprimento da nova arma seriam equivalentes ao de um cajado, o tornando então uma arma d8. Para propósitos de calculo de dano, ele seria então um Cajado de Tier 2, causando dano igual a um *Crescent Pole*, ou, (3 x FOR) + d8.

Diferentemente das armas normais, as Armas Improvisadas não são feitas para durar e a maioria será destruída depois do primeiro ataque, enquanto alguns mais resistentes possam vir a durar um pouco mais. Elas ainda geralmente não possuem Habilidade de Equipamento, embora algumas ainda possam infligir alguma Condição de Status **(2)** juntamente com o dano, ou no lugar dele. Jogar uma mão cheia de pimenta em pó nos olhos de um oponente não causaria dano, mas poderia infligir *Blind* nele. Essas Condições de Status sempre terão um CdS fixa de **30%** e a escolha do tipo de status depende da decisão do Mestre.

AÇÕES DE HABILIDADE

Ações de Habilidade permitem aos combatentes desfrutarem das vantagens dos poderes e talentos de seu Conjunto de Habilidades. Enquanto as Ações de Ataque são relativamente iguais, a enorme variedade de efeitos encontrados nos Conjuntos de Habilidades faz com que poucos operem exatamente da mesma maneira. Um conjunto de passos deve ser seguido para se realizar uma Ação de Habilidade, porém nem todos os passos abaixo serão aplicados a todas as Habilidades existentes.

1. Selecione o Alvo: As Habilidades possuem uma grande variedade de tipos de Alvos. As que possuem Alvo do tipo Próprio, Aliados e Todos não deixam muitas escolhas ao combatente quanto ao alvo que ele terá, diferentemente dos tipos Único e Grupo, que permitem ao combatente escolher um alvo válido ou um grupo deles. Neste caso, o combatente deve declará-lo assim que iniciar sua Ação.

2. Ajuste de MP: Certas Habilidades (especialmente Magias e Habilidades Mágicas) requerem um número de Pontos de Magia para serem usadas. Se a Habilidade possuir um custo de MP associado a ela, comece subtraindo o custo de MP do efeito do valor atual de MP do combatente. O efeito desejado só poderá ser usado se ele deixar o personagem com 0 ou mais de MP, caso contrário o combatente deve escolher outro tipo de ação para executar. Se nenhum custo de MP é exigido, prossiga para o próximo passo.

3. Ajuste de Iniciativa: Habilidades Lentas reduzem um Tempo de Carga da Iniciativa do combatente. Se o combatente estiver usado uma Habilidade Lenta, ajuste a Iniciativa de acordo com o TC e continue para o próximo passo.

? - Exemplo de Habilidade - Parte I
Mint completa o seu turno, agora é a vez do personagem de Carl agir, Kumani.
Rodger (Mestre): Sua vez Kumani.
Carl deseja utilizar uma Habilidade Mágica, e todas elas requerem um custo de MP. Uma olhada rápida na ficha do personagem para confirmar que existe MP suficiente para usar qualquer Magia Azul de seu arsenal.

Carl (Kumani): Kumani se focaliza no Oily Fang. Concentra-se, reunindo energia para usar *Leap* antes de saltar no ar e cair em seguida sobre seu alvo. Isso custa 8 MP, deixado ela com mais 13.

Carl faz as marcações na ficha do personagem, subtraindo os 8 MP gastos no ataque. Sem nenhum Tempo de Carga, ele prossegue para o próximo passo.

Mestre: Tudo bem. Role os dados para sua Precisão Mágica agora.

4. Role para Acertar: A Maioria das Habilidades acontecem automaticamente, mas algumas exigem que se faça um teste de porcentagem (d%), nesse caso, a CdS será apresentada em sua descrição. Magias utilizadas contra um oponente sempre exigem um d% com sucesso para ser usado, nesses casos, a CdS será igual a **(Precisão Mágica do lançador + Modificadores Adicionais), (Evasão Mágica do alvo)**, onde os modificadores adicionais são apresentados na descrição das Magias. Se nenhum modificador é dado, simplesmente reduza da Evaosa Mágica do alvo.

Se o atacante obtiver um valor igual ou menor que a CdS, ele obteve êxito em atingir o seu alvo e prossegue para o próximo passo. Caso tenha falhado, ele errou e terá perdido a sua Ação, além do MP gasto e de sua Iniciativa.

? - Exemplo de Habilidade - Parte II

Conferindo a descrição da magia Leap, Carl descobre que não existem modificadores, usando apenas os seus 115 de Precisão Mágica contra seu alvo.

Carl (Kumani): (rolando) 76, contra Precisão Mágica de 115.

O Mestre confere suas anotaçõs sobre a Evasão Mágica do Oily Fang – 24. 115 menos 24 é igual a 91; a rolagem 76 de Carl está dentro do necessário.

Rodger (Mestre): Você o acertou. Kumani cai dos céus em cima do lobo com grande força e se ouve um estalar dos canos. Role o dano...

5. Gerando o Dano. Se a Habilidade infligir dano, seu Código de Dano será encontrado na descrição dela. Os ajustes de dano causados devido aos efeitos como *[Elemento] Aumento*, Condições de Status como *Magic Up*, ou Fraquezas, Resistência ou Imunidade a Elementos devem ser aplicado neste momento. Comece agrupando todos modificadores de porcentagem com um **+** ou **–** na frente deles, então os aplicando ao dano equivalente de **100%** causado. Se nenhum Código de Dano é fornecido na descrição, avance para o sétimo passo.

6. Ajustando o Dano: Assim que o dano base estiver calculado, é hora de subtraí-lo da Armadura ou Armadura Mágica do alvo, dependendo de qual dos dois é indicado no Código de Dano da habilidade. O resultado final será o total de dano infligido no alvo, devendo ser subtraído então do HP atual dele. Se isso deixar o HP com 0 ou menos, o oponente estará *Incapacitado* e não poderá mais agir naquela batalha.

? - Exemplo de Habilidade - Parte III

Carl já tem seu dano pré-calculado. O Atributo Magia de Kumani é 7. Vendo que o Código de Dano de Leap é (4 x MAG) + d8, Carl já sabe que a magia terá 28 + 1d8 de dano.

Carl (Kumani): (Rolando) 6! Isso dá 34 de dano.

O Mestre consulta suas anotações e marca 26 de dano, já que ele possui Armadura Mágica de 8.

Rodger (Mestre): Ótimo ataque! Agora role os dados para o efeito de *Armor Down*.

7. Determine os Outros Efeitos: Certas Habilidades e Magias podem infligir uma ou mais Condições de Status ao invés de, ou em adição ao dano infligido. A duração deles estará sempre explícita na descrição da Magia ou Habilidade. As Condições de Status infligidas por danos de ataque possuem uma CdS adicional separada do ataque principal, e irá exigir um d% para determinar se surgiu efeito ou não.

VII - COMBATE

? - Exemplo de Habilidade - Parte IV

Leap possui (Precisão Mágica - 50), Evasão Mágica chance de infligir a Condição de Status Armor Down. Isso reduz as chances de Kumani para 65.

Carl (Kumani): (rolando) 14, contra a Precisão Mégica de 65.

Subtraindo a Evasão Mágica do alvo, que é de 24, da Precisão Mágica já modificada, a chance que Kumani possui de infligir Armor Down seria de 41.

Rodger (Mestre): Seu alvo agora está sofrendo com *Armor Down* com uma duração de 4 Rodadas... Você conseguiu!

AÇÕES TRIGGER

As Ações Trigger englobam as atividades durante combate que utilizem de Testes para serem realizadas, como levantar uma mesa e arremessá-la contra um oponente com sua FOR, utilizar *Sistemas* para desativar um aparelho fora de controle, pegar um item que esteja caindo com a sua AGI e semelhantes. Um Modificador de Condição pode ser aplicado pelo Mestre normalmente, e devem ser consideradas a forma e as circunstâncias em questão - como alguém que gastou as seis últimas rodadas esmagando soldados não conseguiria erguer um peso grande na sétima. Dependendo da complexidade da ação, o Mestre ainda pode aplicar um Tempo de Carga.

Um teste com sucesso será necessário antes que a ação seja executada. Uma falha significa que o combatente desperdiçou sua ação. As consequências de uma Falha Crítica são deixadas a cargo do Mestre.

As Ações Trigger também podem ser utilizadas para Ações que não requerem rolagem de dado e não afetam diretamente um combatente, mas são grandes demais para serem tratadas como Ações Zero, como apertar um botão, acender uma tocha ou ajeitar o crânio na posição correta no altar.

? - Exemplo de Ação Trigger

O jogador Haze planeja sua próxima ação. Neste ponto, a sobrevivência do grupo depende da habilidade de impedirem que os guardas alertem os demais. Se algum deles escapar, as conseqüências seriam terríveis para o grupo.

M (Haze): Mestre, eu quero tentar saltar sobre as escadas, fechando a porta para que os guardas não saiam. Tenho espaço suficiente para conseguir chegar atrás dos guardas? Gostaria de bloquear uma possível fuga deles.

O Mestre decide não aplicar nenhum modificador, pois há espaço suficiente, deixando ele com uma CdS igual ao Atributo AGI do personagem.

Rodger (Mestre): Claro. Faça um teste contra a sua Agilidade.

M: (rolando) 25. Com um valor de Atributo para testes de 31

Mestre: Perfeito. Haze consegue saltar sobre os guardas antes que eles percebam o que está acontecendo, e fica entre os guardas e a porta de saída.

AÇÕES DE ITENS

As Ações de Itens são aquelas focalizando um personagem quando ele tenta ajustar ou acessar seus Equipamentos ou Inventário. Uma ação será usada para realizar qualquer uma destas alternativas:

Usar um Item: Qualquer personagem com um Item de Batalha, Suporte ou Recuperação em seu Slot para Inventário pode gastar a sua Ação para alcançá-lo e utilizar em um alvo válido. As regras de alvos e restrições se aplicam.

Equipar uma Arma ou Escudo: Se um personagem não possui uma Arma ou Escudo equipado, mas a tenha em seu Inventário ou com alcance fácil, ele pode utilizar-se de sua Ação de Item para equipá-lo desde que o Slot necessário esteja livre.

Trocar, Devolver ou Derrubar uma Arma ou Escudo: Uma Ação de Item pode ser usada para trocar uma arma ou escudo atualmente equipado no personagem por outro que esteja disponível em seu Inventário ou próximo a ele. Ou também é possível usá-la para devolver uma Arma ou Equipamento para o seu Slot de Inventário e posteriormente o equipando. O equipamento também pode ser derrubado ou descartado.

? - Exemplo de Ação de Item
A vez de Hiro finalmente chega depois que os dois Guardas atacaram com sucesso Mint e o lobo deu uma mordida em Hiro. Rob considera as ações que ele poderia executar...
Rodger (Mestre): Rob? É a vez de Hiro!
Rob (Hiro): Hmm.. Droga! Como está Mint?
Blair (Mint): Restam 17 HP. Mais um ataque do Fang e ela se foi. Que tal uma cura?
Rob checa a ficha de seu personagem e para sua felicidade encontra dois Potions, cada um capaz de restauram 50 HP para um combatente único.
Rob: Pode ser. Mestre, eu irei jogar um Potion na direção de Mint.
Mestre: Mint recupera 50 HP... E é o fim da Fase de Ação. Hora de irmos para a Fase de Status.

Descartar ou Derrubar um Item: Uma Ação de Item pode ser usada para remover permanentemente um item do Slot de Inventário do personagem ou apenas o derrubar, tirando de sua posse temporariamente.

AÇÃO DE MOVIMENTAÇÃO

AÇÕES DE MOVIMENTO COMPLETO

Como descrito anteriormente neste mesmo capítulo, combatentes podem dedicar toda sua ação apenas para se movimentar a fim de atingir distâncias maiores. Tais ações são chamadas Ações de Movimento Completo.

AÇÕES DE DEFESA

Em uma Ação de Defesa, o combatente se prepara para o pior que o seu inimigo possa lhe causar. As Ações de Defesa devem ser declaradas no início do turno do combatente, antes que qualquer outra ação seja realizada. Fazendo isso, o personagem automaticamente perde a sua ação naquele turno, em troca, todo dano que lhe seria causado até a sua próxima Ação será reduzido em **-50%** depois de ser modificado pela Armadura e Armadura Mágica.

AGUARDANDO

Se todo o resto falhar, um combatente pode optar por simplesmente realizar uma Ação de Aguardar. Quando ele faz isso, seu jogador declara quanto tempo ele irá ficar aguardando e ajusta a contagem de sua Iniciativa de tal modo a agir quando ele decidiu. Por exemplo, um combatente com uma Iniciativa de 24 pode decidir aguardar por 5 "tiques" e agir com Iniciativa 19 então. Quando chegar a sua vez, o jogador pode adiar a sua ação mais ainda até chegar a hora que ele deseja agir. Mas se sua Iniciativa for reduzida à zero ou menos, ele perderá qualquer chance de agir naquela Rodada. Atente que qualquer efeito com um Tempo de Carga utiliza a Iniciativa reduzida do combatente como base.

AÇÕES DE FUGA

Algumas vezes, é melhor correr e lutar outro dia do que ficar e ser morto. Se um combatente desejar fugir da batalha, ele deve declarar uma Ação de Fuga durante a sua Fase de Iniciativa. Quando chegar a sua vez então de agir, ele deve fazer um teste de sua Velocidade contra a de todos os oponentes ainda ativos na batalha. Os oponentes que tiverem *Incapacitados* devido ao seu HP reduzido a 0 ou menos ou por alguma Condição de Status não participam dessa verificação. Se um oponente não possui interesse em evitar a fuga, a rolagem de dados para ele será desnecessária. A rolagem para a fuga só é realizada uma vez, comparando o resultado aos demais. Se ele for maior, a fuga teve sucesso e o combatente terá sido removido de batalha, caso contrário, sua ação terá sido perdida.

Como sempre, Modificadores de Condição podem ser aplicados em situações plausíveis de acordo com o Mestre, geralmente como consequências de terrenos perigosos ou de um monstro que esteja observando o personagem com muita atenção.

A FASE DE STATUS

Em combate, a Fase de Status é usada para três atividades distintas:

1. Ajustar os Marcadores: A maioria das Condições de Status possui um tempo limitado de ação durante combate, indicado por um "marcador" de 2, 4 ou 6 Rodadas. Durante a Fase de Status, reduza o valor de cada marcador das Condições de Status ativas em um. Se isso o deixar com 0, a Condição de Status automaticamente estará cancelada.

! - Marcando a Duração

Quando múltiplas condições de Status estão ativas, seria mais conveniente registrar cada marcador visualmente. Uma boa sugestão seria com um dado de seis faces colorido exibindo a duração que ainda resta. No fim de cada Fase de Status, ajuste o dado para que a face mostrada para cima seja correspondente ao marcador atual. E quando o marcador chegar a zero, a Condição de Status acabou e o dado será removido.

2. Resolvendo os Efeitos: Algumas Condições de Status como *Poison* e *Regen* afetam os seus alvos a cada Rodada. Por exemplo, *Poison* que reduz o HP da vítima em 10% do seu valor atual a cada fase de Status em que estiver ainda ativo. Este e outros efeitos são calculados e aplicados durante a Fase de Status.

3. Atualizando as Condições de Auto-Status: Além das Condições de Status infligidas durante o curso da Rodada, combatentes podem ser afetados por Condições de Auto-Status por um modo ou outro. Se ela tiver sido cancelada durante a Rodada, ela será automaticamente reaplicada ao combatente durante a Fase de Status.

Uma vez que todas as Condições de Status estiverem sido atualizadas, a Rodada termina e uma nova começa na Fase de Iniciativa.

? - Exemplo de Fase de Status

Agora a Fase de Ação terminou. Existem duas Condições de Status em jogo conforme a Fase de Status se inicia. O Fang com Armor Down e o Guarda A com Blind. Armor Down e Blind ambos possuem marcador de 4, que agora será reduzido para 3, significando que as Condições de Status irão expirar em três rodadas.

Rodger (Mestre): Tudo bem, hora das Iniciativas.

CONDIÇÕES DE STATUS

O combate em **FFRPG** não está limitado apenas a dano e cura. As Condições de Status atuam ativamente em quase toda batalha. Muitas são consideradas estratégias ofensivas indiretas, mas algumas são apenas para defesa e aumentar as habilidades do combatente, auxiliando e muito no êxito do grupo.

O impacto considerável que as Condições de Status podem ter no campo de batalha torna essa prática uma consideração tática muito comum. Mesmo que algumas expirem depois de certo período de tempo, é muito mais vantajoso para o personagem cancelar a ação delas antes que o pior aconteça. Cada Condição possui seu próprio conjunto de meios para removê-lo ou cancelá-lo antes que seu marcador finalmente chegue à zero. Uma alternativa seria terminar com a batalha o mais rápido possível, pois as Condições de Status que possuam um tempo limite de duração serão canceladas automaticamente com o fim da luta, não importa quanto tempo ainda reste. As Condições com uma duração ilimitada, entretanto, permanecerão agindo no combatente mesmo após o término da batalha, e somente serão curados com o uso de itens, magias ou recuperação.

A seção a seguir detalha ambas as Condições de Status positivas e negativas, explicando seus efeitos assim como curá-las, quando possível. As Condições negativas estão divididas em sete categorias baseadas na sua similaridade de efeito, e as positivas estão em duas categorias.

IMUNIDADE A STATUS

Alguns combatentes podem possuir uma Imunidade (I) a certa Condição de Status ou a uma categoria delas. Quando aquela Condição ou uma pertencente àquela categoria é usada contra o combatente, sua Imunidade automaticamente reduz sua CdS para zero.

FATAL

Qualquer Condição de Status com o potencial de instantaneamente remover sua vítima do combate. Para propósitos de calcular Imunidades para efeitos, a categoria Fatal também inclui várias outras "condições" que não propriamente Condições de Status, mas ainda são consideradas efeitos do tipo Fatal.

CONDEMNED

Efeito: Um espectro sinistro aparece sobre o combatente, rogando uma maldição fatal nele antes de desaparecer no ar. Quando o combatente é infligido com *Condemned*, um marcador de 4 Rodadas entra em vigor. Assim que esse marcado chegar à zero, a essência da vida do combatente será separada de seu corpo, deixando o combatente com 0 HP, não importando seu HP atual, Armadura ou Armadura Mágica.

Cancelado com: Nada.

DEATH

A verdadeira essência dessa categoria reside na sua habilidade de reduzir um alvo para 0 HP, não importando seu HP atual, Armadura ou Armadura Mágica. Isso inclui as Habilidades de Equipamento *Death Toque* e *Death Ataque*.

EJECT

A verdadeira essência dessa categoria reside na sua habilidade de remover o alvo do campo de batalha. Como eles não serão realmente derrotados, estes oponentes não concedem Itens. Gil e XP ganhos com estes oponentes "ejetados" são reduzidos para apenas **50%**.

FROZEN

Efeito: O combatente é congelado, envolvido por uma camada de gelo grossa o suficiente para evitar que ele execute Ações e Ações Zero até que a Condição se expire. Se este combatente for atingido fisicamente durante esse estado, o choque resultante reduzirá o HP do combatente congelado para 0, não importando o HP atual, Armadura ou Armadura Mágica. Se necessário, o corpo do combatente pode ser carregado por seus aliados até que o efeito passe.

Cancelado com: Dano do Elemento Fogo ou *Esuna*.

GRAVITY

A verdadeira essência dessa categoria reside na habilidade de causar dano baseado em uma porcentagem ao HP ou MP do alvo e não em um valor fixo.

HEAT

Efeito: Um intenso calor envolve o combatente, o deixando às margens de um colapso. Caso ele decida por executar uma Ação e Ação Zero enquanto a Condição estiver ativa, o calor será tanto que o choque resultante reduzirá o HP do combatente para 0, não importando o HP atual, Armadura ou Armadura Mágica. Os efeitos de *Heat* são sempre aplicados antes dos resultados das Ações ou Ações Zero.

Cancelado com: Dano do Elemento Gelo ou com *Esuna*.

NEAR-FATAL

A verdadeira essência dessa categoria reside na habilidade de reduzir um alvo para 1 de HP, não importando o HP atual, Armadura ou Armadura Mágica.

MYSTIFY

As habilidades místicas englobam as Condições de Status que afetam as faculdades mentais do combatente.

BERSERK

Efeito: O combatente é tomado por uma fúria indescritível, trocando as táticas pelo frenesi da batalha. Gera-se Iniciativa normalmente e quando o combatente for capaz de realizar uma Ação, ele executará uma Ação de Ataque contra o oponente mais próximo ou objeto inanimado, causando **+50%** de dano. No caso de existirem alvos múltiplos, determine o alvo do ataque aleatoriamente.

Cancelado com: Tranquilizer, Remedy, *Wash*, *Esuna*.

CHARM

Efeito: O combatente se apaixona por um oponente, obedecendo qualquer comando dele. Gera-se a Iniciativa normalmente e quando o combatente for realizar a sua Ação, aquele por quem o combatente está fascinado escolherá qual será a ação que seu apaixonado realizará, ou mesmo escolherá por nada a fazer. Se o combatente que infligiu *Charm* for morto ou ficar *Incapacitado* antes que o efeito termine, a sua vítima realizará uma Ação de Ataque contra um aliado aleatório cada vez que chegar sua hora de agir. O mesmo se aplica nas situações onde um aliado, ou o próprio combatente, infligir esta Condição de Status.

Cancelado com: Ataques Físicos, *Esuna*.

CONFUSE

Efeito: A mente do combatente fica enevoada, distorcendo sua percepção da realidade. Gera-se a Iniciativa normalmente e sempre que o personagem for capaz de realizar a sua ação, role 1d8 e consulte a tabela abaixo para determinar o que o personagem irá fazer. Com apenas uma exceção, todos os efeitos listados possuem Alvo: Aleatório.

Cancelado com: Ataques Físicos, Remedy, *Esuna*.

Tabela para Efeitos do Status Confuse

d8	Ação do Personagem
1	**Usar Magia/Habilidade contra aliado:** O Combatente usa sua Habilidade mais fraca ou uma magia aleatória de nível mais baixo, mirando em um de seus aliados. Se nenhum dos casos for possível, role novamente o dado.
2	**Recuperar Aliado:** O combatente usa um item de Recuperação ou Magia em um aliado aleatório. Esse será sempre o item mais caro ou a Magia com maior custo em MP. Se nenhum dos casos for possível, role novamente o dado.
3	**Atacar um Aliado Aleatório:** O combatente realiza uma Ação de Ataque contra um aliado aleatório, utilizando a sua arma equipada no momento. Faça os testes normalmente como um ataque normal.
4	**Atacar a si Mesmo:** O combatente realiza uma Ação de Ataque contra ele mesmo, utilizando a sua arma equipada no momento. Faça os testes normalmente como um ataque normal.
5	**Atacar Oponente Aleatório:** O combatente realiza uma Ação de Ataque contra um oponente aleatório, utilizando a sua arma equipada naquele momento. Faça os testes normalmente como um ataque normal.
6	**Atacar um Aliado Aleatório:** O combatente realiza uma Ação de Ataque contra um aliado aleatório, utilizando a sua arma equipada no momento. Faça os testes normalmente como um ataque normal.
7	**Recuperar Oponente:** O combatente usa um item de Recuperação ou Magia em um oponente aleatório. Esse será sempre o item mais caro ou a Magia com maior custo em MP. Se nenhum dos casos for possível, role novamente o dado.
8	**Usar Magia/Habilidade contra Oponente:** O Combatente usa sua Habilidade mais forte ou uma magia aleatória de nível mais alto mirando em um de seus oponentes. Se nenhum dos casos for possível, role novamente o dado.

UNAWARE

Efeito: O combatente está distraído, estando aberto para ataques. Até que chegue o seu momento de agir, todos os ataques que causem dano físico realizados contra ele infligem **+100%** de dano. Além disso, combatentes sob o efeito de *Unaware* não podem rolar os dados para prevenir uma Ação de Fuga. Se um combatente estiver sob este efeito quando seu turno chegar, ele não realizará nenhuma ação, somente se *Unaware* for cancelado.

Cancelado com: Ataques Físicos, Ação, Alarm Clock.

TOXIN

Lidam com as Condições de Status que possuem natureza tóxica.

POISON

Efeito: O combatente é atingido com um veneno poderoso, deixando-o doente e em tons de roxo. Para cada Fase de Status em que *Poison* continuar não-tratada, o combatente perde um número de HP igual a **10%** do seu valor atual, por exemplo, um combatente com 500HP perderia

50HP na primeira Rodada, 45 na próxima, 40HP na seguinte e assim em diante.

Cancelado com: Antidote, Remedy, *Poisona*, *Wash*, *Esuna*.

VENOM

Efeito: Um veneno letal e de efeito rápido quando entra no corpo do combatente. Para cada Fase de Status em que Venon continuar não-tratada, o combatente perde um número de HP e MP igual a **10%** do seu valor máximo, por exemplo, um combatente com um total de 500HP e 250MP perderia 50HP e 25MP em cada Fase de Status que permanecer ativo.

Cancelado com: Antidote, Remedy, *Poisona*, *Esuna*.

SEAL

São as Condições de Status que impedem que o combatente realize suas ações em combate, ou prejudicam sua habilidade de utilizar todo seu arsenal de poderes ofensivos.

BLIND

Efeito: Uma névoa negra paira sobre o combatente, prejudicando seriamente sua habilidade de localizar os oponentes. Enquanto estiver afetado, a Pecisão do combatente é reduzida em **-50%**. Além disso, os Acertos Críticos quando obtidos serão ignorados. Habilidades que utilizam uma Ação de Ataque como base – ou causam dano baseado na arma equipada no momento – possuem uma CdS fixa de **75%** enquanto o combatente permanecer sob efeito desse Status. Da mesma maneira, Perícias e Atributos que forem utilizados para algum propósito serão reduzidos em **-50%** também.

Cancelado com: Eye Drops, Remedy, *Wash*, *Esuna*.

CURSE

Efeito: Uma aura negra sinistra se forma ao redor do combatente, impedindo que ele utilize de seu chi. Um combatente infligido por esse status não pode realizar Ações de Habilidades Lentas ou Rápidas até estar recuperado da contaminação. Habilidades Mágicas, de Reação e de Suporte não são afetadas. Os valores dos Atributos Vitalidade, Espírito e Magia são reduzidos em **-50%** para propósitos de realizar ações enquanto *Curse* estiver ativa.

Cancelado com: Holy Water, Remedy, *Esuna*, *Aura*.

PETRIFY

Efeito: O corpo do combatente começa a ficar rígido, lentamente se transformando em pedra. Quando o combatente é afligido por Petrify, um marcador de 4 turnos entra em jogo. Se ele chegar à zero antes do final da batalha, a petrificação está completa e o combatente se transforma em pedra, com os mesmo efeitos da Condição de Status *Stone*.

Cancelado com: Soft, Remedy, *Stona*, *Esuna*.

SILENCE

Efeito: Uma zona de absoluto silêncio se forma ao redor do combatente. Apesar de o som penetrar normalmente, ele não consegue sequer ouvir o som da sua própria respiração, muito menos o que ele diz. Até ser curado, esse combatente não pode usar Habilidades Mágicas e todos os testes de Perícias e Atributos que exijam o uso da fala são reduzidas em **-50%**.

Cancelado com: Echo Screen, Remedy, *Esuna*.

SLEEP

Efeito: O combatente cai no sono no campo de batalha, ignorando completamente os perigos próximos a ele. Até que a Condição de Status seja curada, o combatente não pode realizar Ações ou Ações Zero durante seu Turno, embora devam gerar normalmente sua Iniciativa, pois ele poderá agir normalmente se, até chegar a sua Ação, o Status tiver sido cancelado. A Evasão também é reduzida para 0 enquanto o personagem estiver sob efeito do status. E se necessário, o corpo do combatente pode ser carregado por um aliado até que *Sleep* cesse seu efeito.

Cancelado com: Ataques Físicos, Alarm Clock, Remedy, *Wash*, *Esuna*.

STONE

Efeito: O combatente se transforma em rocha sólida, impermeável a qualquer dano ou Condição de Status, sendo incapaz de realizar qualquer Ação ou Ação Zero enquanto o efeito não tiver sido curado. Se necessário, o corpo do combatente pode ser carregado por um aliado até que o Status cesse.

Cancelado com: Soft, Remedy, *Stona*, *Esuna*.

TIME

São a Condições de Status que afetam o lugar que o combatente ocupa no fluxo do tempo.

DISABLE

Efeito: O combatente é afligido por um entorpecimento que restringe sua habilidade de agir. Até que seja curado, esse combatente não pode realizar Ações de Ataque, Item ou Defesa. Os Atributos Força, Agilidade e Velocidade são reduzidos em **-50%** quando forem necessários para realizar algum teste, enquanto o efeito permanecer ativo.

Cancelado com: Bandage, Remedy, *Esuna*.

IMMOBILIZE

Efeito: O combatente fica preso ao chão, incapaz de se movimentar, avançar ou recuar. Até que seja curado, ele não pode realizar *Ações de Movimentação Completa* durante a Rodada e não pode tentar realizar ou impedir Ações de Fuga. Sua Evasão ainda é reduzida em **-50%** e nenhuma Habilidade de Reação pode ser ativada. Testes que requerem movimentação automaticamente falham enquanto o status permanecer ativo.

Cancelado com: Bandage, Remedy, *Esuna*.

SAP

Efeito: O combatente perde sua energia vital, gradualmente se aproximando da morte. No início de cada Fase de Status em que *Sap* permanecer sem tratamento, o combatente perde 5 HP para cada 1 ponto de Iniciativa que ele gerou na rodada que finalizou anteriormente.

Cancelado com: Chronos Tear, Remedy, *Esuna*.

SLOW

Efeito: O combatente fica preso em um espaço de tempo. Todas as reações se tornam mais difíceis que de costume, tornando-se virtualmente impossível para o combatente ganhar a Iniciativa sobre os seus oponentes. Alvos afetados por esses Status terão sua Iniciativa reduzida pela metade na Fase de Iniciativa para determinar a ordem de combate, e terão os valores de suas Perícias e Atributos reduzidos em **-50%** para Ações Rápidas e movimentações.

Cancelado com: Chronos Tear, Remedy, *Esuna*, *Haste*, *Stop*.

STOP

Efeito: O Combatente fica congelado no tempo. O tempo não passa para ele, por isso ele não gera Iniciativa e não pode realizar nenhuma Ação ou Ação Zero enquanto estiver sob efeito do status. Ganhos e perdas de outras Condições de Status como *Poison*, *Regen* e *Venom* não são calculados enquanto o efeito de *Stop* não cessar. Os marcadores de outras Condições de Status não irão diminuir até que *Stop* termine, inclusive para *Petrify* e *Condemned*. Se necessário o corpo do combatente pode ser carregado por seus companheiros até que o efeito cesse.

Cancelado com: Chronos Tear, *Esuna*.

TRANSFORM

São aquelas que afetam a forma física do combatente.

MINI

Efeito: O combatente encolhe a uma mera fração de seu tamanho original. Enquanto estiver nesse estado, a Armadura ou Armadura Mágica são ambas reduzidas em **-50%**, todos os ataques realizados pelo combatente com sucesso causam apenas 1 ponto de dano, não importa sua Força, Armas equipadas ou a Armadura do alvo. Outras Habilidades continuam funcionando normalmente e não são afetadas. Todos os testes que envolvam a Força e Vitalidade do combatente falham automaticamente enquanto o status permanecer ativo. Apesar disso, os testes de *Fuga* e da perícia *Furtividade* ganha um bônus de **+50%.**

Cancelado com: Cornucopia, Remedy, *Esuna*, *Mini*.

TOAD

Efeito: O combatente se transforma em um pequeno e coaxante sapo. Enquanto neste estado, a Armadura ou Armadura Mágica do combatente são ambas reduzidas em **-50%.** Todos os ataques realizados com sucesso por este combatente causam apenas 1 de dano, não importando a Força, arma equipada ou Armadura do alvo. O combatente não pode realizar nenhuma Ação de Habilidade enquanto permanecer nesta forma,

mas se ele possuir a magia negra *Toad*, ela pode ser usada normalmente. Apesar disso, os testes envolvendo *Fuga* e as perícias *Furtividade* e *Natação*, ou semelhantes, ganham um bônus de **+50%**. As demais terão falha automática.

Cancelado com: Maiden's Kiss, Remedy, *Esuna*, *Toad*.

ZOMBIE

Efeito: A energia de vida do combatente é drenada, transformando-o em um zumbi de pele esverdeada. Como ele efetivamente é um zumbi, os efeitos que normalmente restaurariam HP irão causar dano na mesma quantia, não modificados por Armadura ou Armadura Mágica. Um Hi-Potion, por exemplo, causaria 250 HP de dano em um combatente com *Zombie*. Todos os efeitos que revivem um combatente, ou recuperam completamente o HP do combatente, terão um CdS de **(Precisão Mágica – 50), Evasão M**ágica de instantaneamente reduzir o HP do combatente sofrendo de Zombie a 0 HP, não importando os HP atuais, Armadura ou Armadura Mágica.

Ataques com *Drenar* também são revertidos, sendo que todo o dano infligido por um desses ataques em um alvo com Zombie será subtraído do HP do atacante na mesma quantidade causada, com o combate contaminado ganhando uma quantia de HP equivalente ao perdido pelo atacante. Além disso, o combatente ganha Imunidades às Condições de Status do tipo *Death* e *Condemned* enquanto *Zombie* permanecer ativo. Nesse tempo, qualquer teste com Perícias do tipo Social sofre penalidade de **-50%.**

Cancelado com: Holy Water, Remedy, *Wash*, *Esuna*.

WEAK

As Condições de Status que diminuem as habilidades gerais de combate de um alvo.

AGILITY BREAK

Efeito: O combatente sente-se pequeno e pesado, todo senso de coordenação parece ter lhe abandonado. Enquanto esse Status permanecer ativo, a Evasão, Precisão e Destreza do combatente são reduzidas em **-50%**, Velocidade diminui em 4 para propósitos de calcular a Iniciativa. Para realização de testes, a Agilidade do combatente também será **50%** menor.

Cancelada com: *Esuna, Agility Up, Agility Down*.

AGILITY DOWN

Efeito: Os movimentos do combatente se tornam descordenados e imprecisos, todo senso de coordenação parece ter lhe abandonado. Enquanto esse Status permanecer ativo, a Evasão, Precisão e Destreza do combatente são reduzidas em **-25%**, Velocidade diminui em 2 para propósitos de calcular a Iniciativa. Para realização de testes, a Agilidade do combatente também será **25%** menor.

Cancelado com: *Esuna, Agility Up, Agility Break*.

ARMOR BREAK

Efeito: O combatente se sente frágil e vulnerável e sente que suas defesas parecem inadequadas. A Armadura do combatente é reduzida em **-50%** enquanto o status continuar ativo.

Cancelado com: *Esuna, Armor Up, Armor Down*.

ARMOR DOWN

Efeito: As defesas do combatente parecem enfraquecidas, tornando-o mais vulnerável. A Armadura do combatente é reduzida em **-25%** enquanto o status continuar ativo.

Cancelado com: *Esuna, Armor Up, Armor Break*.

[ELEMENTO] FRAQUEZA

Efeito: O combatente está temporariamente vulnerável a um Elemento de Combate especifico. Trate como se ele possuísse Fraqueza (F) ao Elemento em questão.

Cancelado com: *Esuna, Elemento Resistência, Elemento Imunidade, Elemento Absorção*.

LOCK

Efeito: Uma mira aparece no combatente, magicamente guiando todos os ataques inimigos para aquele combatente com a mira. Evasão e Evasão Mágica são ambos reduzindo em **-20** enquanto o Status permanecer ativo.

Cancelado com: *Esuna*.

MAGIC BREAK

Efeito: Os poderes mágicos do combatente enfraquecem, com bolas de fogo ficando do tamanho de pequenas tochas e possuindo apenas uma sombra da destruição que já teve. Enquanto a Condição de Status permanecer ativa, todo o dano infligido pelo combatente com magias será reduzido em **-50%.**

Cancelado com: Remedy, *Magic Up, Magic Down, Esuna*.

MAGIC DOWN

Efeito: O combatente sente sua energia mística falhar, comprometendo sua habilidade de lançar magias. Enquanto a Condição de Status permanecer ativa, todo o dano infligido pelo combatente com magias será reduzido em **-25%**.

Cancelado com: Remedy, *Magic Up, Magic Break, Esuna*.

MELTDOWN

Efeito: Uma aura pesada vermelha se forma ao redor do combatente, deixando todas suas armaduras inúteis. A Armadura e Armadura Mágica do combatente são ambas reduzidas para 0 enquanto *Meltdown* continuar agindo. Para propósitos de testes, a Vitalidade do combatente será reduzida em **-25%**.

Cancelado com: Remedy, *Esuna*.

MENTAL BREAK

Efeito: As defesas mentais do combatente falham, deixando-o altamente vulnerável a mágicas hostis. A Armadura Mágica do combatente diminui em **-50%** e os testes que envolverem Magia terão o Atributo reduzido em **-50%** também.

Cancelado com: Remedy*, Mental Up, Mental Down, Esuna*.

MENTAL DOWN

Efeito: As defesas mentais do combatente enfraquecem, diminuindo sua habilidade de proteção contra magias. A Armadura Mágica do combatente diminui em **-25%** e os testes que envolverem Magia terão o Atributo reduzindo em **-25%** também.

Cancelado com: Remedy, *Mental Up, Mental Break, Esuna*.

POWER BREAK

Efeito: O combatente sente toda sua força o abandonar, fazendo com seus ataques não sejam efetivos como antes. Todo dano físico infligido por este combatente é reduzido em **-50%,** assim como seu Atributo Força quando necessário para realizar algum teste.

Cancelado com: Remedy, *Power Up, Power Down, Esuna*.

POWER DOWN

Efeito: O combatente se sente estranhamente fraco e seus ataques não mais possuem a força de antes. Todo dano físico infligido por este combatente é reduzido em **-25%**, assim como seu Atributo Força quando necessário para realizar algum teste.

Cancelado com: Remedy, *Power Up, Power Break, Esuna*.

SPIRIT BREAK

Efeito: O combatente perde sua concentração, incapaz de se concentrar por longo período de tempo. A Evasão Mágica, a Precisão Mágica e Mente deste combatente são reduzidos em **-50%,** assim como seu Atributo Espírito quando necessário para realizar algum teste.

Cancelado com: Remedy, *Spirit Up, Spirit Down, Esuna*.

SPIRIT DOWN

Efeito: O combatente sente-se confuso, incapaz de concentrar-se intensivamente em alguma coisa. A Evasão Mágica, a Precisão Mágica e Mente deste combatente são reduzidos em **-25%**, assim como seu Atributo Espírito quando necessário para realizar algum teste.

Cancelado com: Remedy, *Spirit Up, Spirit Down, Esuna*.

BARRIER

Condições de Status que criam campos de energia ao redor dos combatentes, aumentando sua defesa contra certos tipos de ataques.

ELEMENTO ABSORÇÃO

Efeito: O combatente será temporariamente favorecido com um específico Elemento de Combate, permitindo que ele absorva todo dano associado à ele como se o combatente possuísse Absorção ao Elemento em questão.

Cancelado com: *Dispel, Debarrier, Elemento Fraqueza*.

ELEMENTO IMUNIDADE

Efeito: O combatente será temporariamente favorecido com um específico Elemento de Combate, permitindo que ele absorva todo dano associado a ele como se o combatente possuísse Imunidade ao Elemento em questão.

Cancelado com: *Dispel, Debarrier, Elemento Fraqueza, Elemento Absorção*.

ELEMENTO RESISTÊNCIA

Efeito: O combatente será temporariamente favorecido com um específico Elemento de Combate, permitindo que ele absorva todo dano associado a ele como se o combatente possuísse Resistência ao Elemento em questão.

Cancelado: *Dispel, Debarrier, Elemento Fraqueza, Elemento Imunidade, Elemento Absorção*.

ELEMENTO ESPINHOS

Efeito: O combatente fica rodeado por um campo de energia brilhante. Quando um oponente se aproxima, a energia se solidifica, transformando-se em espinhos de fogo, gelo ou raios. Qualquer ataque que não seja a distancia contra aquele combatente aciona os espinhos, infligindo **(2 x MAG)** de dano Elemental no atacante. O dano causado desta maneira não é reduzido da Armadura Mágica, mas pode ser modificado por Fraquezas, Imunidades e Absorção àquele Elemento.

Cancelado com: *Dispel, Debarrier*.

PROTECT

Efeito: O combatente fica envolvido em uma carapaça de energia que absorve todo dano físico proveniente de ataques. Todo dano Físico infligido ao alvo que esteja sob efeito de *Protect* será reduzido pela metade depois de modificado pela Armadura.

Cancelado com: *Dispel, Debarrier*.

REFLECT

Efeito: O alvo fica cercado por uma aura azul capaz de defletir energias mágicas de volta às suas fontes de origem. Sempre que uma magia acertar esse combatente, há uma chance de que a magia seja lançada de volta contra um oponente aleatório (isso depende da Magia e será informado na descrição individual da magia).

Magias que possuam alvos múltiplos irão refletir apenas uma vez para cada combatente que estiver sob efeito de *Reflect*. Por exemplo, uma magia *Fira* infligindo 60 de dano Elemental antes da Armadura atinge dois combatentes sob efeito desse status, resultando em dois danos elementais, de 60 cada, contra oponentes aleatórios. Qualquer magia só pode ser refletida uma única vez, assim, *Reflect* não possui efeito contra magias que acabaram de ser refletidas em outro alvo.

Cancelado com: *Dispel, Debarrier*.

SHELL

Efeito: O combatente é cercado por uma carapaça de energia que reduz o poder das magias lançadas contra ele. Sempre que um combatente sob os efeitos de *Shell* é atingido por um dano Mágico ou Elemental reduzido de sua Armadura Mágica, o dano será reduzido novamente, agora em **-50%** depois de ser modificado pela Armadura Mágica pela primeira vez.

Cancelado com: *Dispel, Debarrier*.

SHIELD

Efeito: O Alvo é completamente cercado por uma domo de energia mágica, evitando que ele sofra dano por ataques físicos. Todo dano causado a este combatente é automaticamente reduzido a 0. Todas as Condições de Status, positivas ou negativas, e efeitos de Recuperação (inclusive Itens) são igualmente anulados.

Cancelado com: Nada.

STATUS IMUNIDADE

Efeito: O combatente está temporariamente imune aos efeitos de uma Condição de Status específica ou ao grupo inteiro, como se ele possuísse Imunidade (I) à Condição, ou Condições, em questão.

Cancelado com: *Dispel*

WALL

Efeito: Uma barreira invisível de força impenetrável se forma ao redor do combatente, anulando ataques físicos. Enquanto esse status permanecer ativo, todo dano físico causado ao combatente será automaticamente reduzido a **0**.

Cancelado com: *Dispel, Debarrier*.

STRENGTHEN

Condições de Status que aumentam o potencial de luta de um combatente e o poder dos equipamentos.

ACCELERATE

Efeito: O combatente se move com grande velocidade, cobrindo o chão com grande rapidez. Enquanto neste status, a Velocidade do combatente será dobrada para fins de se calcular movimentação e para fins de testes, a Velocidade será aumentada em **+25%.**

Cancelado com: *Dispel, Slow*.

ACCURACY UP

Efeito: O combatente voa pelo terreno, ultrapassando escudos, defesas e bloqueios com facilidade. Enquanto esta Condição de Status permanecer ativa, a Precisão do combatente aumenta para **255**.

Cancelado com: *Dispel*.

AGILITY UP

Efeito: O combatente se torna mais ágil, permitindo que ele ataque e se esquive com maior facilidade. A Evasão, Precisão e Destreza do personagem são aumentadas em **+25%** e a Iniciativa aumenta em 2. Para realização de testes, o valor da Agilidade também aumenta em **+25%.**

Cancelado com: *Dispel, Agility Down, Agility Break*.

ARMOR UP

Efeito: O combatente sente sua pele e armadura se tornarem mais resistentes, aumentando as suas capacidades de defesa. Enquanto *Armor Up* continuar agindo, o valor da Armadura do combatente aumenta em **+25%.**

Cancelado com: *Dispel, Armor Down, Armor Break*.

AURA

Efeito: O combatente é cercado por um brilho dourado revigorante. Enquanto *Aura* permanecer ativo, todos os Tempos de Carga para Habilidades de Ações realizadas pelo personagem são reduzidos pela metade.

Cancelado com: *Dispel, Curse*.

BLINK

Efeito: O combatente alterna entre estado sólido e imaterial em intervalos aleatórios, aumentando sua habilidade de fugir dos ataques. A Evasão é aumenta em **+20** enquanto o status permanecer ativo.

Cancelado com: *Dispel*.

CRITICAL UP

Efeito: Os ataques do combatente sempre atingem os pontos fracos do oponente, aumentando a chance de um ataque de sorte no local certo. Enquanto a Condição de Status permanecer ativa, a CdS do combatente de conseguir um Acerto Crítico aumenta em **+100%**. Normalmente, isso significa que um Acerto Crítico ocorrerá nas rolagens de 1 até 20, e não apenas de 1 até 10. Este efeito pode ser acumulado com *Critico+*, *Critico++* e *Arma Símbolo*.

Cancelado com: *Dispel*.

FLIGHT

Efeito: O combatente ganha a habilidade de se mover no ar, viajando em qualquer ambiente sem esforço nenhum. Enquanto neste estado, o combatente pode se mover sobre terrenos perigosos, como lava e espinhos, sem se prejudicar e sem sofrer penalidades no movimento devido ao terreno. Combatentes sob o efeito de *Flight* não podem ser atingidos por ataques corporais e também o protege de certos ataques e habilidades, como *Quake*.

Cancelado com: *Dispel, Drag*.

FLOAT

Efeito: O combatente flutua a meio metro do chão, como se suspenso no ar. Neste estado, o combatente pode se mover sobre terrenos perigosos, como lava e espinhos, sem se prejudicar e sem sofrer penalidades no movimento devido ao terreno. Entretanto, os movimentos se tornam mais

difíceis de serem controlados, tornando impossível a realização de Ações de Movimento Completo. *Float* também pode proteger de certos ataques e habilidades, nesse caso, será apresentado na descrição destas.

Cancelado com: *Dispel, Drag*.

HASTE

Efeito: O combatente é cercado por uma aura vermelha e quando ele se move, o faz com tal velocidade que aparentará ser apenas um borrão para os olhos não treinados. Combatentes afetados por este status dobram o valor de sua Iniciativa e podem vir a ganhar ação adicional como resultado disso (veja as regras sobre *Iniciativa Extrema* no começo deste Capítulo para mais detalhes). Em uma cena onde não há geração de Iniciativa, assuma-se que o combatente terá duas ações como regra. Para realização de testes, o valor da Velocidade também aumenta em **+50%.**

Cancelado com: *Dispel, Slow*.

MAGIC UP

Efeito: O combatente é imbuído com uma onda de energia mágica, aumentando seu potencial de lançar magias. Todos os ataques mágicos infligem **+25%** de dano enquanto o efeito não passar.

Cancelado com: *Dispel, Magic Down, Magic Break*.

MENTAL UP

Efeito: O combatente ganha uma força de vontade incrível, garantindo proteção superior contra magia. O valor da Armadura Mágica aumenta em **+25%**. E para realização de testes, o valor do atributo Magia também aumenta em **+25%**.

Cancelado com: *Dispel, Mental Down, Mental Break*.

MP HALF

Efeito: O combatente é fortalecido com magia ambiente, aumentando suas próprias reservas de mana. Enquanto *MP Half* permanecer ativo, todos os efeitos Mágicos com um custo em MP terão seu custo reduzido em **50%**. *Fira*, por exemplo, custaria apenas 11MP e não os 22 MP tradicionais para um combatente sob este efeito.

Cancelado com: *Dispel*.

MP QUARTER

Efeito: A habilidade do combatente em canalizar energiar é fortalecida, reduzindo significativamente a quantia de mana que ele deve sacrificar para lançar magias. Enquanto *MP Quarter* permanecer ativo, todos os efeitos Mágicos com um custo em MP terão seu custo reduzido em **25%**. *Fira*, por exemplo, custaria apenas 17MP e não os 22 MP tradicionais para um combatente sob este efeito.

Cancelado com: *Dispel*.

POWER UP

Efeito: O combatente ganha uma força física incrível, garantindo ataques mais poderosos. Os ataques infligidos terão **+25%** no dano, e para realização de testes, o valor do atributo Força também aumenta em **+25%.**

Cancelado com: *Dispel, Power Down, Power Break*.

REGEN

Efeito: O combatente é cercado por uma aura verde que lentamente começa a curar suas feridas, regenerando o dano acumulado. O combatente recupera uma quantia de HP equivalente a **10%** do seu valor máximo no início de cada Fase de Status.

Cancelado com: *Dispel*.

RERAISE

Efeito: Uma luz dourada circunda o alvo com a energia da vida. Se qualquer ataque ou outro evento reduzir um combatente com esse status a 0 HP ou menos, *Reraise* automaticamente lança a magia *Raise* nele no início da Fase de Status. Esta Condição de Status se expira assim que o alvo foi ressuscitado.

Cancelado com: *Inconsciente, Dispel*.

RESIST

Efeito: O combatente é protegido contra todo tipo de condição nociva e perigosa. Ele será considerado como tendo Imunidade aos seguintes conjuntos de Status: *Fatal, Mystify, Seal, Time, Toxin, Transform* e *Weaken*.

Cancelado com: *Dispel*.

RUSE

Efeito: O combatente é rodeado por imagens de espelhos, confundindo os inimigos. A Evasão do combatente aumenta em **+40** enquanto o status permanecer ativo.

Cancelado com: *Dispel*.

SPIRIT UP

Efeito: O combatente é abençoado com uma explosão de energia espiritual, ajudando em seus encantamentos e fortalecendo sua mente contra as magias nocivas. A Evasão Mágica, Precisão Mágica e Mente do combatente são aumentadas em **+25%** e, para realizações de testes, o valor do Atributo Espírito também aumenta em **+25%.**

Cancelado com: *Dispel, Spirit Down, Spirit Break*.

VANISH

Efeito: O combatente se torna completamente transparente, se tornando invisível para todas as intenções e propósitos, não podendo ser alvo de Ataques normais, Magias ou Habilidades, embora ele ainda sofra dano se o tipo de Alvo de um ataque inimigo seja Grupo ou Aliados. Ataques com Alvo: Todos também irão afetá-lo. Os testes de *Furtividade* realizados nessas condições ganham um bônus de **+50%** e os monstros que usarem o sentido Visão Diurna para detectar o alvo farão seus testes com modificador de **-70%.**

Cancelado com: *Dispel*, dano.

OS ESPÓLIOS DA BATALHA

Se os personagens prevaleceram sobre seus oponentes após uma batalha, eles irão com certeza ser recompensados. Esse pagamento pode ser realizado de um das três seguintes maneiras:

Gil e XP: Cada oponente derrotado possui seu próprio valor em Gil e XP. Estes valores são somados por todos os oponentes derrotados na batalha, levando em conta aqueles que sofreram *Eject* ou fugiram por vontade própria. O total é então distribuído igualmente entre todos os personagens jogadores.

"Da maneira que eu vejo, cada batalha lhe leva um passo mais próximo de seu sonho."

Seifer Almasy – FINAL FANTASY VIII

Como esta recompensa é reivindicada é outro problema, já que na maioria dos mundos, encontrar 300 peças de ouro em um tubarão seja normal, não é tão simples assim em outro mundos uma criatura portar itens assim valiosos. Alguns Mestres podem adotar, portanto, uma visão mais realista. Assim, o Mestre pode calcular o valor de Gil equivalente e dar em ossos, presas e semelhantes (sempre com um teste bem sucedido do personagem em um teste de *Pilhagem*). Dessa maneira, eles só conseguiriam o dinheiro quando venderem o que foram capazes de extrair.

Itens: Desde que não tenham saído do combate por qualquer forma, alguns oponentes podem deixar recompensas mais concretas (Itens de Recuperação, Batalha ou Suporte, Armaduras ou Armas, e outros itens que os usuários podem não saber sua utilidade no momento). Também pode ser relevante a análise da situação, afinal de contas, um dinossauro não teria consigo uma armadura de metal completa. Assim, o Mestre pode exigir um teste bem sucedido de *Pilhagem* para retirar possíveis recompensas dos restos dos monstros para serem vendidos nas lojas posteriormente.

Os Itens são geralmente disponíveis em números mais limitados, significando que os personagens devem decidir entre eles quem irá ficar com o item. Mais detalhes sobre determinando recompensas e itens encontrados e deixados por monstros pode ser encontrado no **Capítulo 10** e no **Apêndice II**.

? - Dividindo os Espólios
Depois de algumas rodadas. Os guardas e sua ajuda são derrotados. O Mestre consultas suas anotações...
Rodger (Mestre): Bem, vocês ganharam 120 XP e 90 Gil com essa luta. E ainda... (rolando) Vocês conseguem um Potion e 2 Tinctures.
Rob (Hiro): Eu fico com o Potion. Eu usei um dos meus em Mint para curá-lo, nada mais justo então.
M (Haze): E os Tinctures?

Blair (Mint): O personagem de Carl seria o único que realmente poderia usá-lo no momento. Por mim ficaria com ele.

Rob: Ótimo pra mim.

Carl (Kumani): Tá certo, eu fico com eles. Agora, a próxima grande questão é como vocês querem continuar a partir de agora?

Blair: Nós não temos certeza se aquela luta não atraiu mais problemas ainda. E se formos direto em frente podemos entrar em uma sopa fervente.

Carl: Seguir com cautela é o mais esperto a ser feito. Devemos mandar os integrantes do grupo mais saudáveis à frente e o resto seguirá a uma distância segura.

Rob: Parece ótimo pra mim. Que seja assim... Mint e Haze?

Blair: Sim

M: Claro. Se nós pegarmos os guardas em pequenos números e evitar qualquer alarme das armadilhas...

CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

Muitas vezes os combates se tornam complexos, com situações que não se restringem aos ataques e defesas. A seção a seguir descreve algumas complicações, opções e circunstâncias especiais de combate.

EMBOSCADAS E SURPRESAS

O elemento surpresa sempre esteve presente nas batalhas de **Final Fantasy**, com combates ocorrendo aleatoriamente, monstros surgindo do nada em cima dos heróis, com intenção de estripar os protagonistas costela por costela. Em **FFRPG**, tais táticas podem trabalhar para ambos os lados: com visão suficiente do campo, o grupo dos personagens pode virar a mesa e surpreender seus oponentes.

Uma emboscada só acontece se o grupo que vai fazer a emboscada estiver ciente da presença de suas vítimas e se ocultarem para realizar o ataque. Na maioria dos casos isso envolve um teste da *Furtividade* dos emboscadores contra a *Prontidão* das vítimas. Cada participante rola separadamente o seu teste. Embora não existam Modificadores de Condição padrões, eles podem ser inseridos quando necessário se circunstâncias ou a diferença de Nível entre os dois grupos puder afetar o rsultado.

No caso de uma emboscada realizada com sucesso, a primeira Rodada daquela batalha será uma Rodada chamada de **Rodada Pre-Emptiva**. Durante essa Rodada, somente o grupo dos emboscadores podem realizar Ações, com os membros atacantes rolando os dados para determinarem suas Iniciativas normalmente, já que as vítimas da emboscada não geram Iniciativa nessa Rodada e são afligidos pela Condição de Status *Unaware*. Depois que todas as Ações tenham sido concluídas, a batalha retorna ao curso normal, com ambos os lados realizando suas Ações e gerando Iniciativa.

Se algum membro do grupo emboscado tenha superado o teste de *Furtividade* dos emboscadores, mas a maioria permaneça alheia ao ataque, inicia-se a Rodada Pre-Emptiva normal, e o oponente cuja rolagem de *Prontidão* tenha superado a de *Furtividade* dos emboscadores estará isento de estar com *Unaware* durante a Rodada Pre-Emptiva.

Se o grupo emboscador foi completamente incapaz de atingir suas metas nas rolagens, a batalha procederá normalmente; nenhuma rodada Pré-Emptiva acontecerá.

? - Emboscada em Ação

Com Hiro e Kumani na retaguarda, Haze e Mint caminham sorrateiramente através do complexo da masmorra, mantendo sua atenção voltada para possíveis patrulhas de guardas que possam aparecer.

Rodger (Mestre): Conforme vocês caminham pelos corredores do castelo, a luz vai se tornando cada vez mais fraca. A pouca iluminação que existe ali vem das frestas do andar superior, desenhando pequenos mosaicos e desenhos nas pedras que formam o chão. Vocês então começam a ouvir vozes, o som de armas batendo contras às outras, o som de passos que poderiam ser de patrulheiros...

M (Haze): Enquanto permanecerem no andar de cima está tudo bem...

Mestre: Façam um teste de *Prontidão* vocês dois que estão na frente.

Blair (Mint): (rolando) 60.

M: (Rolando) 42.

VII - COMBATE

Mestre: Existe um barulho abafado, correntes sendo baixadas, máquinas escondidas na parede fazendo um som estranho no andar de cima. Parece como se um elevador estivesse descendo para o corredor de vocês.

Blair: Existe alguma chance da gente assumir a posição de ataque antes que eles saibam que estamos chegando?

O Mestre analisa seus dados. O elevador é fechado completamente e por isso os guardas não poderiam ver ninguém lá os esperando até que as portas se abrissem. Nesse caso, o teste de Furtividade pode ser deixado de lado e realizar apenas um simples teste de Atributos.

Mestre: Vocês precisam se mover rápido para conseguir isso. Façam um teste de Atributo Velocidade.

M: (Rolando) 35.

Blair: (Rolando) 18.

O Mestre rola os dados escondido para os três Guardas que estão descendo e Mint e Haze rolando seus testes para atacá-los.

Mestre: Vocês alcançam o elevador rapidamente, pouco antes dele se abrir e revelar um guarda elfo que dá seu primeiro passo para fora enquanto arruma seu visor.

Blair: Nós atacamos!

Mestre: O inimigo nem teve tempo de reagir antes de seus ataques. Rodada Pre-emptiva, rolem as Iniciativas.

M: (rolando) 3 mais Velocidade de 8 é igual a 11.

Blair: (rolando) 7... Dá 15.

Mestre: Mint age primeiro, seguido por Haze. Os Guardas A, B e C não estão com *Unaware*, mas vocês possuem o elemento surpresa do seu lado. Blair, qual sua ação?

Blair: Mint saltará para frente, tentando atingir o Guarda A na face com sua arma antes que ele tenha chance de tentar algo.

Mestre: Ok. Role os dados então...

REFORÇOS

As batalhas não são apenas para aqueles que estavam ali em seu início: combatentes extras podem entrar de qualquer lado durante a Fase de Iniciativa ou na Fase de Ação, automaticamente se aliando como aliado do personagem ou como um oponente. Se o recém chegado não gerou uma Iniciativa, ele não poderá agir naquela Rodada,

Dependendo das circunstâncias, novos combatentes podem transformar a batalha em um Ataque Pincer - Leia abaixo para mais detalhes.

? - Reforços em Ação

Duas rodadas depois, um Guarda está no chão e o outro se apoiando nas pernas. De repente o elevador começa a subir novamente...

Rodger (Mestre): ...e são 14 de dano no Guarda C, um golpe forte o suficiente para fazer o oponente se afastar com o furioso ataque de Haze. Mint está para agir quando o barulho de correntes sendo puxadas interrompe o procedimento; pela segunda vez, o carro do elevador chega ao nível da masmorra. E quando a porta se abre, revela mais quatro Guardas.

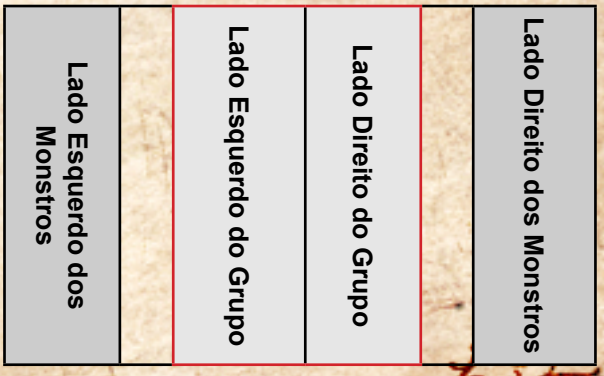
Blair (Mint): Eles ainda terão tempo de agir nessa rodada?

Mestre: Não.

Blair: Nesse caso, Mint irá atacar o guarda mais próximo que acabou de chegar. Vamos ver se nós conseguimos atrapalhá-los um pouco...

ATAQUE PINCER

Um **Ataque Pincer** é uma forma específica de batalha onde um lado cerca completamente o outro e como resultado, os combatentes cercados devem dividir a sua atenção entre grupos múltiplos de oponentes, ficando potencialmente abertos para um ataque por trás.



Para simplificar, tais situações são imaginadas como se dividindo os combatentes em duas "faces": a Face Direita e a Face Esquerda, representando grosseiramente os dois maiores flancos do ataque. Veja abaixo um exemplo de um grupo cercado por monstros.

Todo combatente envolvido em um Atauqe Pincer deve decidir para qual lado – Esquerdo ou Direito – eles estão voltados. Mudar de Lado da Esquerda para a Direita, e vice versa, é considerado uma Ação Zero, mas deve ser declarado no início no turno do combatente. Combatentes do grupo cercado somente podem atacar os oponentes que compartilham o mesmo Lado que eles, enquanto o grupo que cerca pode atacar todo o grupo cercado. Além disso, sempre que um combatente do grupo que cerca atinge alguém que não está compartilhando o mesmo Lado que ele, o alvo será considerado com a Condição de Status *Unaware*. Para compensar, o oponente pode mudar de Lado como uma Reação se tomou dano de um inimigo que o tinha como *Unaware*.

Ataques Pincer duram enquanto o grupo cercador possuir combatentes em ambos os Lados do grupo cercado. Assim que isto terminar, o Ataque Pincer terminar e o combate procede normalmente.

? - Ataque Pincer em Ação
A Fase de Iniciativa da Rodada 3 deixa Mint e Haze cercado pelas tropas inimigas. Os dois se preparam para uma batalha difícil.
Rodger (Mestre): Com seis Guardas e apenas dois de vocês, vocês ficam completamente cercados. Digam-me os lados que vocês tomaram. Os seis Guardas – A, B, C, D, E e F estão divididos igualmente dos dois lados.
M (Haze): Eu encaro a face esquerda e você, Mint, encara a face direita.
Blair (Mint): Tudo bem.
Mestre: Rolem então as Iniciativas.
M: (Rolando) 4 mais Velocidade 8 é igual a 12.
Blair: (Rolando) 2... mais Velocidade 8 são 10.
O Mestre rola as iniciativas dos Guarda em segredo, ficando com 13, 7, 6, 14, 8 e 9.
Mestre: Tudo bem... A ordem das Iniciativas ficam assim: Guarda D, Guarda A, Haze, Mint, Guarda F, Guarda E, Guarda B e Guarda C.
Blair: Isso vai doer. E muito!
Mestre: (Rolando) O Guarda D diz algumas palavras rudes em seu idioma enquanto ataca as costas de Haze. Como você está de costas para ele, será considerado com *Unaware* e toma o dobro do dano.
M: Maravilha! Quanto foi?
Mestre: (Rolando) Haze toma 9 de dano, mas dobrou para 18. Você quer mudar de face?
M: Vou ficar deste lado mesmo.
Mestre: (Rolando) Muito bom, pois o Guarda A que já estava ferido se joga contra você. O ataque não te surpreendeu, mas chegou a tirar o ar dos seus pulmões. (Rolando) 7 de dano apenas. E você ainda está vivo Haze.
Blair: Melhor acabar logo com esse Guarda A enquanto temos uma chance maior.
M: Uma cura podia ser uma boa idéia também... Estou para ser derrubado em breve. Seria bom Kumani e Hiro fazerem algo logo.

BATALHAS COM TEMPO

A tensão pode ser adicionada a qualquer batalha com a imposição de um tempo limite no procedimento. As razões podem ser as mais diversas: os heróis estão tentando escapar de um palácio em ruínas, estão em um campeonato e devem derrotar o máximo de Ochus em 10 minutos, ou possuem meia hora antes que o Prédio da Justiça do Reino seja tomado por rebeldes.

Em tais situações, comece por determinar o marcador – este geralmente será em minutos e preferencialmente em múltiplos de 5. Depois, converta este tempo em "tiques", multiplicando-o por 60. Se isso envolver um combate, assim que a batalha começar, cada Rodada que se passa no combate reduz o marcador em um número de "tiques" igual a Iniciativa maior menos a Iniciativa menor daquela rodada que passou. O tempo que o grupo possa ter gasto fugindo, se movimentando ou realizando qualquer outro tipo de ação reduzem o marcador de acordo com a discrição do Mestre. Se o marcador atingir o valor zero e os personagens não conseguiram cumprir a tarefa, será o fim do jogo.

Outra possibilidade para as batalhas com tempo consiste em dar aos heróis um tempo no

qual eles devem evitar um ataque, como por exemplo, o grupo deve defender um local contra as forças inimigas por 10 minutos até que os reforços cheguem, ou ganharem tempo até que alguém consiga fugir com segurança.

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo.

Ação de Aguardar: O adiamento da Ação por certo tempo.

Ação de Ataque: Atacar um oponente com a Arma equipada.

Ação de Defesa: O combatente desiste de sua Ação para suportar o dano que lhe será causado naquela Rodada.

Ação de Fuga: Ação onde um combatente tenta sair do campo de batalha para uma posição mais segura.

Ação de Habilidade: Qualquer Ação que utilize Habilidades Lentas, Rápidas ou Mágicas, incluindo as Magias em si.

Ação de Item: Ação envolvendo o uso de algum item ou mudança de equipamentos dentro da batalha.

Ação de Movimento Completo: Uma Ação gasta somente com movimentação.

Ação Trigger: Uma Ação que envolva a realização de algum teste que não seja o de ataque.

Acerto Crítico: Um acerto com grande sucesso em uma Ação de Ataque.

Ataque Pincer: Batalha onde um dos lados cerca completamente o outro.

Brigando: Ações de Ataque realizadas sem nenhuma Arma equipada.

Erro Automático: Uma Falha Crítica em uma Ação de Ataque.

Falha Crítica: Uma falha desastrosa em uma Ação de Ataque.

Inconsciente: Condição na qual o PC ou NPC possui seu HP reduzido a zero ou menos.

Iniciativa Extrema: Uma Iniciativa de 35 ou outro valor superior, conferindo ao combatente uma ou mais Ações adicionais.

Movimento de Combate: Movimentos realizados como parte de um ataque.

Rodada Pre-Emptiva: Rodada especial decorrente de uma emboscada, onde as vítimas não possuem Ação.

Terreno Adverso: Terreno que reduz a movimentação em 50%.

Terreno Difícil: Terreno que reduz a movimentação em 25%.

FINAL FANTASY
RPG

VIII - MAGIA

"E agora, para o meu próximo truque, eu farei todos vocês... desaparecerem!"

KEFKA PALLAZO - FINAL FANTASY VI

A Magia é uma parte fundamental e natural do mundo, manifestando-se em todas as coisas animadas e inanimadas. O fluxo da energia mágica, ou *mana*, é essencial para o bem estar do mundo todo; somente enquanto os poderes dos elementos permanecerem livres é que o vento poderá continuar soprando, a terra continuará fértil e o ciclo de vida e morte continuará. Todos os habitantes do mundo, conscientes disto ou não, possuem uma pequena parte desta força em si; com treinamento, ela pode ser transformada em uma arma mais poderosa do que qualquer lâmina ou músculo, mais devastadora do que qualquer tecnologia, porém de mais difícil acesso.

A maioria dos mundos contém pelo menos um grau de "antecedente mágico" – mana o suficiente para sustentar a vida e o próprio mundo, mas somente uma pequena parcela de energia para pemitir que se lancem magias. A existência de Magos depende exclusivamente da presença de objetos que reforçam o nível de magia natural a um ponto onde ela pode ser ativamente trabalhada.

MAGICITE

Descobriu-se que certos tipos de itens cristalinos possuem certa ligação com o fluxo da mana, sendo capazes de armazenar, e até mesmo amplificar, as força elementais naturais. Estes cristais são conhecidos como *Magicites* e variam tanto no tamanho quanto no poder. Nos menores, o magicite não é nada mais que um pequeno pó mágico microscópico preso em grandes formações rochosas, que gera efeitos incomuns devido à mana em seu interior. Uma pedra com uma quantidade considerável de energia de Fogo, por exemplo, geraria uma sensação de calor ao toque, apesar de seus usos para magia serem quase que nulos. No entanto, fomações gigantescas de Magicite como os Quatro Cristais Lendários, são fontes de magia sem comparação, capazes tanto de erguer quanto destruir nações.

Magicites podem ser usados para um vasto número de propósitos, desde fornecer energia para máquinas até servir para fertilizar o solo. A maioria dos Equipamentos mágicos é construída imbuindo a energia liberada pela destruição de fragmentos de magicite em um item durante seu processo de criação. As armas e armaduras mais poderosas podem ser feitos de puro magicite capaz de absorver e canalizar quantias significativas de poder mágico.

ITENS DE BATALHA

A maioria das criaturas tem uma pequena quantia de magicite em seu próprio corpo, permitindo assim que eles canalizem a magia em benefício próprio. Ao morrerem, parte da energia mágica que percorre o corpo da criatura pode escorrer e se tornar magicite; partes da criatura com alta concentração de magicite podem ser utilizadas para fabricar itens de batalha. Tais magias "congeladas" são mais comuns nos restos de criaturas de origem arcana, como os Bombs; praticamente qualquer fragmento de seus corpos pode ser utilizado para liberar pequenas fagulhas de magia ofensiva quando nas mãos certas.

ECOLOGIA DA MAGIA

Assim como sustenta a vida, a magia às vezes cria sua própria ecologia, abrangendo desde espíritos da natureza que se assemelham à animais até os elementais primitivos, criaturas nascidas de grandes concentrações de energia elemental proveniente de um local. A forma mais evoluída desses totens são os Summons, conhecidos por muitos nomes diferentes através do universo; tais criaturas habitam planos de puro poder conectados a um mundo apenas por tênues ligações, e são trazidas ao plano material através dos talentos persuasivos de Invocadores e Summoners.

O ambiente também interage com o fluxo de magia bruta. Ressoando aonde os elementos são mais comuns. O calor de um vulcão, por exemplo, pode atrair um grande fluxo de energia do Elemento Fogo, criando um reservatório de mana favorável às criaturas arcanas e lançadores de magia. Do mesmo modo, um raio que caiu durante uma forte tempestade elétrica atrai energia do Elemento Eletricidade e uma chuva torrencial com certeza concentrará muito poder do Elemento Água. Para aqueles que confiam no poder dos elementos, levar em consideração o ambiente ao seu redor é um fator importante para a eficácia do uso dessas energias.

LANÇADORES DE MAGIA

Manipuladores ativos dos poderes mágicos variam muito em tamanho, forma e extensão. Com treino suficiente e disciplina física, os Guerreiros podem canalizar o fluxo de energia elemental em

suas técnicas; para eles, esta força é conhecida como *'chi'* e representa muito de seu poder nas batalhas. Entretanto, tais aplicações são fixas, dependendo muito mais da aptidão física do guerreiro do que de seu entendimento sobre a base mágica dentro de si. Um Mago verdadeiro pode modelar e focalizar o fluxo da magia e gerar formas físicas visíveis: como nuvens negras, brisas congelantes, tempestades assustadoras ou rajadas de fogo.

O procedimento para se lançar uma magia depende do poder e da experiência do mago em questão. Os iniciantes confiam cegamente em encantos repletos de efeitos vocais para focalizar o poder necessário para liberar uma de suas Magias, enquanto os mais avançados podem invocar magia com nada mais do que um simples gesto com as mãos. Uma vez preparadas, todas as magias podem ser ativadas com um comando vocal – geralmente o nome da própria magia como "Cura!" – ou um comando mais grandioso, como "*Estrela de Fogo, desperte e nos traga seu julgamento! Firaga!*" Tais pronunciamentos valem mais como intimidação do que por praticidade. Em ambos os casos os resultados são os mesmos.

"Faolos cheos De Vanda! Zorda Vamud Feolio… Zomal, Deus do tempo, do juramento feito a ti sou prisioneiro. Estenda seus portais para que possamos atravessá-los!"

LOFFREY WODRING - FINAL FANTASY TACTICS

Lançar uma magia gera também um aspecto visual: a mana é atraída do ambiente para o lançador e imediatamente toma forma de pequenas particulas de luz antes de ser absorvida pelo corpo do lançador. A visibilidade destes efeitos depende do poder do lançador, e da quantidade de mana necessária para se lançar à magia; Magos particularmente habilidosos podem disfarçar estes 'sinais de mana' para tornar mesmo magias de alta intensidade praticamente invisíveis.

OS ELEMENTOS DA MAGIA

A classificação da magia vem ocupando os estudiosos por séculos. Mesmo hoje o menor dos detalhes pode ser combustível para discussões consideráveis. Certos aspectos, entretanto, são considerados como aceitos por todo mundo. Dentre eles está o fato de que a Mana é o alicerce base da magia. Além disso, diversificada e refinada, a mana bruta pode ser utilizada para gerar uma grande variedade de efeitos úteis e nocivos. A partir disso, toda magia pode ser separada em três grandes grupos de forças: *Elemental*, *Cósmica* e *Vida*.

As forças Elementais são às vezes chamadas de "forças naturais", devido ao fato que elas são intrinsecamente ligadas aos fenômenos naturais. Os mais comuns destes envolvem os quatro elementos básicos: *Terra*, *Fogo*, *Vento* e Água – e que podem ser combinados para formar os "para-elementos" *Eletricidade* e *Gelo*. A estes são adicionados: *Bio*, *Luz* e *Trevas*. A inclusão dos dois últimos é uma problemática para aqueles que os vêem como forças sobrenaturais e não mundanas. Como resultado, em muitos lugares eles não serão considerados elementos, e são simplesmente excluídos desta lista. O conjunto destes nove: Terra, Fogo, Ar, Água, Eletricidade, Gelo, Bio, Luz e Trevas – são chamados de Elementos de Combate; magias que focalizam o seu poder mais em ferir e destruir do que qualquer outra coisa.

Fora do domínio dos elementos se encontra a força do *Cosmos*; Seus componentes são *Time* (Tempo) e *Gravity* (Gravidade), a distorção do que forma a base dos curiosos poderes dos Magos do Tempo. Em muitos casos, o resultado final é uma maneira diferente de realizar aquilo que a magia elemental realizaria mais facilmente em mãos treinadas; ao invés de lançar uma bola de fogo, um Mago do Tempo distorcerá as forças do Tempo e invocará uma chuva de cometas de um passado longínquo, o suficiente para bombardear seus oponentes.

O componente final do espectro da magia é uma outra força abrangente, *Vida*, que concede o poder sobre o ciclo de vida e morte e a migração das almas. Embora não seja completamente uma coisa mágica, sua interação com a magia bruta permite aos Magos Brancos e outros praticantes da cura utilizà-la da mesma maneira que suas contrapartes elementais. Como resultado, sua inclusão como uma escola de magia ainda permanece como um ponto a ser discutido.

VIII - MAGIA

CLASSIFICAÇÃO DAS MAGIAS

Para efeitos explicativos e para oferecer uma organização, muitas magias estão associadas às outras, com cada magia pertencendo a uma categoria específica.

MAGIA ELEMENTAL

Magia Elemental é o termo usado para descrever qualquer magia que cause dano associado com um dos nove Elementos de Combate.

MAGIA ARCANA

Qualquer magia que cause dano direto a um oponente, mas não está associado a nenhum dos nove Elementos de Combate pertence à categoria da **Magia Arcana**. A Magia Arcana pode causar tanto dano Físico quanto Mágico; o que está descrito no campo 'Tipo'.

MAGIA DE RECUPERAÇÃO

Magia de Recuperação são aquelas que recuperam o HP ou MP de um alvo – geralmente do próprio lançador ou de algum aliado – ou que remove Condições de Status negativas. Magias de Recuperação podem apresentar efeitos inesperados em monstros do tipo *Morto-Vivo* – e combatentes afligidos pela Condição de Status *Zombie*.

MAGIA DE STATUS

Qualquer magia que inflija uma ou mais Condições de Status, benéficas ou não, como resultado do lançamento é chamada de **Magia de Status**. Para facilitar os casos de Imunidade, estas Magias são divididas em sete categorias baseadas no tipo de status que causam: *Mystify, Toxin, Seal, Time, Transform, Fatal* e *Weak*. Existem também duas categorias positivas: *Barrier* e *Strengthen*.

MAGIA DE SUPORTE

Magia de Suporte engloba as magias que não possuem efeito direto no lançador, nos aliados ou oponentes. A magia *Sight*, que permite a um Mago Branco observar atentamente a área, é um ótimo exemplo.

MAGIA DE ENCANTAMENTO DE LÂMINA

Magia de Encantamento de Lâmina é uma categoria especifica de magia usada pelos Cavaleiros Mágicos. Ao invés de afetarem diretamente seus oponentes, tais Magias são lançadas nas armas do lançador.

FORMATO

As Magias listadas no restante deste capítulo seguem o seguinte padrão:

A primeira coisa listada é o nome da Magia a ser lançada. Devido a diferenças nas traduções entre os diversos jogos de **Final Fantasy**, os jogadores podem conhecer algumas dessas por nomes alternativos (Blizzara, por exemplo, é ocasionalmente chamada de Ice 2). Para evitar confusão, um único nome será apresentado em cada magia.

O **Custo de MP** é dado logo do lado direito do nome da magia, e indica o número de MP necessário para lançar a Magia. Esse valor será subtraído do valor atual de MP do Mago assim que a magia for lançada com sucesso ou não.

Alvo indica qual(is) o(os) combatente(s) que será(ão) afetado(s) com a magia.

Tipo indica a qual Categoria de Magia aquela em particular pertence, usado para propósitos de determinação de Imunidades.

O **R** ou **NR** indica se aquela magia é afetada pela Condição de Status *Reflect* (R) ou não (NR).

Pré-Requisito lista qual outra Magia o Mago deve possuir para ser capaz de obter a nova desejada.

VIII - MAGIA

MAGIA NEGRA

Preto é a cor da destruição. Praticantes da Magia Negra possuem controle dos elementos, moldando-os em muitas formas de ataques ofensivos.

NÍVEL 1

BLIND - 5 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Seal).

R

Uma nuvem cegante de fumaça negra cerca o Alvo, inibindo seus sentidos. *Blind* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Blind* **(6)** no alvo.

BLIZZARD - 7 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Gelo).

R

Uma rajada de partículas de gelo em alta velocidade é lançada contra o Alvo, infligindo **(4 x MAG) + d8, Armadura M**ágica de dano Elemental por Gelo.

FIRE 7 - MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Fogo).

R

Uma esfera em chamas é lançada contra o Alvo, explodindo no impacto. *Fire* inflige **(4 x MAG) + d8, Armadura M**ágica de dano Elemental por Fogo.

POISON 9 - MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Bio) e Status (Toxin).

R

Uma nuvem de bolhas violeta nocivas circunda o Alvo com força sufocante. *Poison* inflige **(4 x MAG) + d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Bio. Também possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Poison* **(∞)**.

SLEEP 5 - MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Seal).

R

Uma nuvem de uma névoa clara cerca o alvo enquanto uma lua surge sobre a cabeça dele para despeja a luz das estrelas. *Sleep* possuiu uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Sleep* **(6)**.

THUNDER - 7 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

R

Um raio brilhante de eletricidade cai do céu, acertando o alvo com toda a sua energia contida. *Thunder* inflige **(4 x MAG) + d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Eletricidade.

NÍVEL 2

DARK - 18 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Trevas).

R

Uma esfera de trevas é lançada contra o alvo, se dissipando em uma névoa negra assim que atinge o alvo. *Dark* inflige **(8 x MAG) + 2d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Trevas.

ELEMENTO ESPINHOS - 16 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

O Alvo é cercado por uma barreira de energia elemental com pouco brilho capaz de se solidificar em estacas ao toque de uma arma inimiga. *Elemento Espinhos* inflige a Condição de Status

Elemento Espinhos **(6)**; e o elemento das estacas (Fogo, Gelo ou Eletricidade) será escolhido ao lançar a magia.

LOCK - 10 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Weak).

R

Ao comando do lançador, um conjunto de linhas cruzadas começa a aparecer no corpo do Alvo, iluminando os locais mais fracos e monitorando seus movimentos. *Lock* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Lock* no Alvo **(6)**.

RASP - 15 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

Inexoravelmente atraídas pelo poder mágico, esferas violetas de energia se espiralizam no Alvo, roubando todo a mana da área ou alvo antes de desaparecer. *Rasp* reduz o MP atual do alvo em **(8 x MAG) + 2d8, Armadura Mágica**.

WATER - 18 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Água).

R

A água começa a ser extraída do ar, formando uma esfera sólida que se eleva do chão antes de cair sobre o Alvo. *Water* inflige **(8 x MAG) + 2d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Água.

NÍVEL 3

BLIZZARA - 22 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Gelo).

R

O ar ao redor do alvo se condensa e congela em segundos, aprisionando o alvo em uma estaca de gelo. *Blizzara* inflige **(12 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Gelo.

Pré-Requisito: *Blizzard*

FEAR - 30 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Weak).

R

Um espectro sinistro e assustador surge sobre o alvo, soltando um uivo aterrorizante antes de desaparecer. *Fear* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Power Down* **(6)**.

FIRA - 22 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Fogo).

R

Uma furiosa explosão surge do ar como uma coluna de fogo incandescente que estoura embaixo do Alvo. *Fira* inflige **(12 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo.

Pré-Requisito: *Fire*.

THUNDARA - 22 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

R

Raios elétricos azuis colidem com o chão, criando uma esfera elétrica mortal que engloba todos os Alvos. *Thundara* inflige **(12 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Eletricidade.

Pré-Requisito: *Thunder*.

ZOMBIE - 30 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Transform).

R

O Alvo desaparece, tragado por uma fumaça verde miasmática que rouba a força de vida do alvo. *Zombie* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Zombie* **(6)**.

NÍVEL 4

BIO - 44 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Bio) e Status (Toxin).

R

Orbes verdes virulentas começam a borbulhar do chão, rapidamente cobrindo o Alvo com uma chuva de toxinas mortais. *Bio* inflige **(15 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Bio; e ainda possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status Poison **(∞)**.

Pré-Requisito: *Poison*.

DEBARRIER - 30 MP

Alvo: Único.

Tipo: Suporte.

NR

Um raio azul brilhante atinge o alvo, estourando todas as magias de proteção com um piscar dos olhos. *Debarrier* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de cancelar todas as Condições de Status do tipo Barrier, exceto *Shield* se estiver atualmente ativa no alvo.

DESPAIR - 35 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Weak).

R

Colunas de fumaça rubras e negras dançam ao redor do Alvo, envolvendo-o em espirais asfixiantes. *Despair* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Armor Down* **(4)** e *Mental Down* **(4)**.

Pré-Requisito: *Fear*.

DRAIN - 34 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

NR

Esferas de um vermelho intenso circundam o Alvo, crescendo cada vez mais e ficando mais intensas conforme roubam a essência da vida do Alvo. Assim que estiverem cheias, as esferas retornam para o lançador, liberando a vitalidade roubada assim que entra em contato. *Drain* inflige **(15 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Não-Elemental e o Lançador ganha a mesma quantia em HP que o alvo perdeu.

OSMOSE - 38 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

NR

Esferas de energia rosa cegante se formam ao redor do Alvo, crescendo cada vez mais e brilhando mais conforme roubam a mana do Alvo. Assim que estiverem cheias, elas retornam para o seu lançador, transferindo a energia roubada quando entra em contato com ele. O MP atual do Alvo é reduzido em **(15 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** e o lançador ganha a mesma quantia em MP que o alvo perdeu.

WATERA - 38 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Água).

R

O chão se rompe assim que uma coluna de água surge, violentamente alagando os alvos antes de se dispersar. *Watera* inflige **(15 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Água.

Pré-Requisito: *Water*.

NÍVEL 5

BLIZZAGA - 60 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Gelo).

R

Partículas de gelo e neve aceleram-se ao redor do Alvo, rapidamente o aprisionando em uma camada e, logo em se seguida, despedaçando-se. *Blizzaga* inflige **(18 x MAG) + 5d8, Armadura M**ágica de dano Elemental por Gelo.

Pré-Requisito: *Blizzara*.

CURSE - 55 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Seal).

R

Um círculo negro sinistro se materializa embaixo do alvo, escorrendo luzes e gases multicoloridos antes de desaparecer. *Curse* possuiu uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Curse* **(4)**.

Pré-Requisito: *Despair*.

FIRAGA - 60 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Fogo).

R

Uma esfera colossal de fogo branco se choca contra o Alvo, liberando uma explosão furiosa que deixa apenas cinza e pó. *Firaga* inflige **(18 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo.

Pré-Requisito: *Fira*.

SCOURGE - 65 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Trevas).

R

Uma grande sombra surge do chão, escurecendo a área enquanto perversas estacas de energia das trevas estacam os Alvos. *Scourge* inflige **(18 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental do tipo Trevas.

Pré-Requisito: *Dark*.

STONE - 65 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Seal).

R

Colunas de pedras crescem do chão, cercando o Alvo e depois jogando pedras voadoras antes de despedaçarem. *Stone* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Stone* **(∞).**

THUNDAGA - 60 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

R

Um estridente conjunto de raios atravessa o campo de batalha. Assim que atingem o chão, enclausuram os Alvos em uma esfera de eletricidade antes de ela explodir. *Thundaga* inflige **(18 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Eletricidade.

Pré-Requisito: *Thundara*.

NÍVEL 6

DEATH - 80 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

R

Uma figura decadente com capuz surge do chão a partir de uma fumaça negra, portando uma foice para retirar a vida do Alvo e logo após se dissipa com um riso malévolo. *Death* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica - 50), Evasão Mágica** de reduzir o Alvo a 0 HP, não importando o valor do HP atual, Armadura ou Armadura Mágica.

Pré-Requisito: *Debarrier*.

FLARE - 86 MP

ALVO: ÚNICO.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

Globos de pura energia mágica se chocam contra o Alvo sem piedade, liberando uma explosão caótica seguida da outra antes. *Flare* inflige **(24 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Mágico.

QUAKE - 70 MP

Alvo: Todos.

Tipo: Elemental (Terra).

NR

Um tremor violento se estende por todo o campo de batalha, quebrando o solo em pequenos fragmentos e fissuras vorazes. *Quake* inflige **(21 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Terra; Alvos que estejam com *Float* ou *Fly* são imunes a este efeito.

SIPHON - 70 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

NR

Orbes de energia dourada cercam o Alvo, ficando maiores e mais brilhantes conforme acumulam suas forças vitais e mágicas. Assim que estiverem grandes o bastante, elas retornam para o lançador, se dissolvendo em uma chuva de luz pálida. O Alvo sofre **(21 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano, dividido igualmente entre o HP e MP e o lançador recupera aquela quantia de HP e MP que o alvo perdeu. Se o Alvo não possuir MP, todo o dano será direcionado ao HP do Alvo.

WATERGA - 78 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Água).

R

Uma torrente de água nascida do ar jorra sobre todos os Alvos, rapidamente os cobrindo com um domo imenso de liquido antes de se desmanchar em uma onda gigante. *Waterga* inflige **(21 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Água.

Pré-Requisito: *Watera*.

NÍVEL 7

FREEZE - 115 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Gelo) e Status (Fatal).

R

Vapores gélidos que sobrevoam o campo de batalha como fragmentos de gelo azul caem sobre o Alvo, formando uma prisão glacial para prender completamente o Alvo. *Freeze* inflige (**27 x MAG) + 4d12, Armadura M**ágica de dano Elemental por Gelo e ainda possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Frozen* **(2)**.

Pré-Requisito: *Blizzaga*.

NUKE - 115 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Fogo) e Status (Fatal).

R

Esferas de chama laranja se chocam contra o Alvo, o devorando com uma explosão crescente com o calor e fúria do nascimento de uma estrela. *Nuke* inflige **(27 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo e ainda possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a condição de Status *Heat* **(2)**.

Pré-Requisito: *Firaga*.

PAIN - 85 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Especial).

R

Nuvens de fumaça negra e púrpura devoram o Alvo, obscurecendo sua visão completamente. *Pain* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica - 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Blind* **(4)**, *Poison* **(∞)**, e *Silence* **(4)**; faça os testes separadamente para cada Condição de Status.

TOAD - 75 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Transform).

R

Quatro colunas de fumaça laranja brotam ao redor do Alvo, jorrando sem parar até que a vitima não seja nada mais do que uma sombra indistinta no vapor. *Toad* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligia a Condição de Status *Toad* **(4)**. Se o alvo já estiver sob efeito dessa Condição, um segundo lançamento de *Toad* cancela a Condição de Status ativa.

VENOM - 100 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Bio) e Status (Toxin).

R

Uma piscina de vapor começa a se formar, liberando gazes tóxicos como bolhas de veneno que sobem para chover sobre os Alvos. *Venom* inflige **(24 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por *Bio* e ainda possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a condição de Status *Venom* **(4)**. Faça os testes separadamente para cada Alvo.

Pré-Requisito: *Bio*.

NÍVEL 8

BREAK - 150 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Terra) e Status (Especial).

R

O chão embaixo do Alvo explode em um pesadelo de poeira, terra e pedaços de pedras. *Break* inflige **(30 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Elemental por Terra e ainda possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Stone* **(∞)**. Se obtiver sucesso, faça um teste adicional com CdS igual a **(Precisão Mágica - 50), Evasão Mágica** como a chance de que o violento tremor tenha reduzido o Alvo a 0 HP, não importando os valores atuais do HP, Armadura ou Armadura Mágica.

Pré-Requisito: *Quake*, *Stone*.

SCATHE - 175 MP

Alvo: Todos.

Tipo: Elemental (Trevas).

NR

Uma grande aglomeração de rochas aparece no campo de batalha, absorvendo fragmentos de ônix e energia negra antes de começar a descer para a terra, explodindo com grande violência assim que cai sobre todos no campo de batalha. *Scathe* inflige **(36 x MAG) + 5d12, Armadura Mágica** de dano Elemental por Trevas.

Pré-Requisito: *Scourge*.

DOOMSDAY - 175 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

R

Uma parede de fumaça negra surge através do campo de batalha, com sombras e olhos brilhantes visíveis antes da cena terminar. *Doomsday* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir todos os Alvos afetados a 0 HP, não importando os valores do HP atual, Armadura ou Armadura Mágica. Faça um teste separado para cada alvo.

Pré-Requisito: *Death*.

MELTDOWN - 150 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Weaken).

NR

Um turbilhão de vapor e energia em alta velocidade atinge o Alvo, o envolvendo em suas temperaturas furiosas. *Meltdown* inflige **(33 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano Mágico e ainda possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica - 50), Evasão Mágica** de adicionar a Condição de Status Meltdown **(4)**.

Pré-Requisito: *Flare*.

ULTIMA - 250 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

Uma misteriosa calma cai sobre o campo de batalha enquanto o céu se torna negro, sombreando os combatentes em azul e preto. Somente um som quebra o silencio: uma única nota, conforme uma cúpula de pura energia azul se forma embaixo dos alvos, crescendo em um ritmo acelerado até englobar toda a área. Assim que o som atinge freqüência altíssima, a cúpula brilha e desaparece em seguida, e tudo se torna silêncio novamente. *Ultima* inflige **(42 x MAG) + 5d12** de dano Mágico. Diferentemente das demais Magias Negras, *Ultima* não é afetada pelo Limite de Dano, podendo exceder os 999 de dano máximo.

Pré-Requisito: *Meltdown*.

VIII - MAGIA

MAGIA BRANCA

O poder do Branco é o poder da própria vida. Como um contraste contra os excessos destrutivos da Magia Negra, a Magia Branca cura quando o Mago Negro fere, protege quem o Mago Negro enfraquece. Os Magos Brancos são restritos em termos de ofensiva direta, mas suas habilidades de suporte deixam essa balança equilibrada.

NÍVEL 1

AERO - 7 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Ar).

R

Uma forte rajada de vento agride o alvo, o cortando com escombros afiados. *Aero* inflige **(4 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Ar.

CURE - 5 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

R

Uma luz azul se espiraliza ao redor do Alvo, deixando um rastro de pequenas partículas brilhantes. *Cure* recupera **(4 x MAG) + 1d8** HP.

ELEMENT GUARD - 10 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Raios de luz violeta luminosa circundam o grupo, deixando um rastro de energia mística antes de desaparecer. *Element Guard* aplica a Condição de *Elemento Resistência* **(6)**; o lançador deve especificar qual elemento será afetado quando lança a sua magia. Usos adicionais podem adicionar Elementos diferentes. Lançar *Element Guard* para um Elemento que o alvo já possua *Resistência*, não irá causar nenhum efeito adicional.

POISONA - 3 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

R

Esperas opacas púrpuras percorrem todo o corpo do alvo, cancelando todas as Condições de Status do tipo Toxin que estivem atuantes nele.

SCAN - 3 MP

Alvo: Único.

Tipo: Suporte.

R

Uma cruz fantasma se fixa sobre o alvo, o envolvendo em um dança de letras arcanas e números que revelam todos os seus segredos. Scan revela o Nível do Alvo, o Tipo de Monstro (se aplicável), os valores máximos e atuais de HP e MP, Absorções, Imunidades, Resistências, Fraquezas e Imunidades a Condições de Status. Caso o Mestre ache plausível, ele também pode fornecer informações adicionais sobre o background do personagem, táticas e comportamentos.

SIGHT - 3 MP

Alvo: Próprio.

Tipo: Suporte.

NR

A área ao redor do lançador parece se distanciar, encolhendo com grande rapidez até que a área seja vista como pelos olhos de um pássaro. Lançando *Sight*, o lançador pode ver cada detalhe numa área de **(1000 x MAG)** metros quadrados, centralizado no lançador, que vê tudo como se estive no ar. Essa visão sobrepõe os sentidos normais do lançador, ou seja, ele não será capaz de ver pelos seus próprios olhos até que ele voluntariamente cancele o efeito.

NÍVEL 2

BERSERK - 12 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Mystify).

R

Raios de energia vermelha envolvem o alvo, elevando seus instintos primitivos de luta ao extremo. *Berserk* tem um **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Berserk* **(6)**.

BLINK - 10 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Raios fluorescentes de energia mágica se envolvem ao redor do alvo em espirais complexas, distorcendo a visão e luz para conferir a Condição de Status *Blink* **(6)**.

FADE - 18 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Luz).

R

Um pilar em chamas de luz cresce embaixo do alvo, subindo em direção ao céu até que a vítima seja consumida pelo poder sagrado. *Fade* inflige **(8 x MAG) + 2d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Luz.

FAITH - 15 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Um escudo dourado translúcido engloba o alvo, lentamente rodando enquanto garante a Condição de Status *Armor Up* **(4)** e *Mental Up* **(4)**.

STONA - 10 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

R

Espinhos com as cores do arco íris apunhalam o alvo, fazendo com que a pedra que envolve o personagem seja quebrada e se torne pó. *Stona* cancela a Condição de Status *Stone* e *Petrify*.

NÍVEL 3

AERA - 22 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Ar).

R

Ventos verdes uivantes circundam o alvo, se unindo para um poderoso ataque contra ele antes de desaparecer. *Aera* inflige **(12 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Ar.

Pré-Requisito: *Aero*.

CURA - 20 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Recuperação.

R

Partículas pequenas de luz verde brilhante envolvem o alvo, deixando um rastro de energia mágica para restaurar **(12 x MAG) + 3d8** de HP.

Pré-Requisito: *Cure*.

BRAVERY - 30 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Globos brilhantes de luz azul-dourada atingem o alvo, criando uma barreira que fortalece seu espírito de luta, conferindo a Condição de Status *Power Up* **(4)**.

Pré-Requisito: *Faith*.

NULL ELEMENT - 30 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Uma trêmula barreira de energia magia surge do chão para proteger os aliados, brilhando em várias cores enquanto raios de energia elemental percorrem sua superfície. *Null Element* confere a Condição de Status *Elemento Imunidade* **(6)**, mas o lançador deve especificar o Elemento no momento em que a lança. Usos extras podem adicionar Elementos adicionais. Lançar em um alvo que já possua proteção contra aquele Elemento não produz nenhum efeito adicional.

Pré-Requisito: *Element Guard*.

PROTECT - 20 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Barrier).

R

Quatro lâminas de azul cristalino surgem ao redor do alvo em perfeita simetria, brilhando conforme fornecem uma barreira de energia mágica que confere a Condição de Status *Protect* **(6)**.

SILENCE - 22 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Seal).

R

Um balão de fala surge no alvo, enquanto surge uma luz amarela embaixo do alvo, que pisca na cor branca antes de desaparecer. *Silence* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Silence* **(6)**.

NÍVEL 4

BASUNA - 36 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

R

Uma gentil névoa verde e dourada sopra sobre o alvo, cancelando as Condições de Status *Berserk*, *Blind*, *Poison*, *Sleep* e *Zombie*.

CONFUSE - 32 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Mystify).

R

Raios de notas multicoloridas e flashes de energia prismática atingem o alvo, prejudicando todos os sensos. *Confuse* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Confuse* **(6)**.

DISPEL - 43 MP

Alvo: Único.

Tipo: Suporte.

NR

Uma névoa azul de brilho tênue envolve o alvo, cessando com qualquer encantamento benéfico que esteja ativo no alvo naquele momento. *Dispel* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de cancelar as Condições de Status do tipo Strengthen e Barrier, exceto *Shield*.

RAISE - 38 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

NR

Espirais de luz vermelha circundam o alvo, jogando poeira brilhante de penas portadas por anjos. Life recupera qualquer alvo que tenha seu HP atual em 0 ou menos para **10%** do seu valor máximo. Criaturas do tipo Morto-Vivo afetado por *Raise*, assim como combatentes afetados pela Condição de Status *Zombie*, não serão revividos. Nesse caso, se o HP atual for maior que 0, eles terão uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente terem seu HP reduzido a 0, não importando o valor da Armadura ou Armadura Mágica.

RUSE - 35 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Um cristal de seis faces de energia pura aparece ao redor do alvo, se despedaçando em uma brilhante confusão de imagens de espelhos para aplicar a Condição de Status *Ruse* **(6)**.

Pré-Requisito: *Blink*.

SHELL - 35 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Barrier).

R

Doze pérolas de luz fraca cercam o alvo em forma de dois hexágonos combinados, adicionando a Condição de Status *Shell* **(6)**.

NÍVEL 5

AERAGA - 60 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Elemental (Ar).

R

Ventos cercam os alvos, formando um vórtice uivante que gira sem piedade e derrubando seus inimigos antes de finalmente desaparecer. *Aeraga*

inflige **(18 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Ar.

Pré-Requisito: *Aera*.

BANISH - 65 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Luz).

R

Raios de luz branca preenchem a área, desencadeando uma corrente de explosões em todos os alvos com um pequeno tempo de sucessão. *Banish* inflige **(18 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Luz.

Pré-Requisito: *Fade*.

PROTECTGA - 50 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Barrier).

R

Cristais cinza-azulados de energia mágica se formam ao redor dos aliados, erguendo uma barreira de proteção que confere a Condição de Status *Protect* **(6)**.

Pré-Requisito: *Protect*.

CURAGA - 57 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Recuperação.

R

Uma brilhante constelação de luz azul e violeta circundam o corpo do alvo, restaurando **(18 x MAG) + 5d8** de HP antes de desaparecer.

Pré-Requisito: *Cura*.

MINI - 55 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Transform).

R

Círculos de energia branco azulado em forma de cogumelo surgem do chão, rapidamente saturando a área. Quando eles finalmente entram em contato com o alvo, um flash cegante escurece a área, engolindo o alvo junto. *Mini* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a condição de Status *Mini* **(4)**. Se o alvo já estiver sob o efeito de Mini, um segundo lançamento irá cancelar a Condição.

RERAISE - 65 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Nascidos de pequenos querubins, um único brilho de luz dourada cai sobre o alvo, aumentando suavemente assim que atinge seu alvo. Em uma explosão radiante de luz, o brilho e o querubim desaparecem, conferindo a Condição de Status *Reraise* **(∞)**.

NÍVEL 6

ABSORB - 80 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Bolhas espessas de energia se estouram no aliado, crescendo em nuances de azul enquanto engole a energia elemental. Absorb confere a Condição de Status *Element Absorção* **(4)**; o lançador deve especificar qual o Elemento que será influenciado quando lançar a magia. Usos extras de Absorb podem adicionar Elementos extras e lançar novamente um Elemento que o alvo já possua não irá produzir nenhum efeito adicional.

Pré-Requisito: *Null Element*.

AURA - 75 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

O alvo brilha com uma luz dourada assim que se torna abençoado com a Condição de Status *Aura* **(4)**.

Pré-Requisito: *Bravery*.

CHARM - 77 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Mystify).

R

Um conjunto de corações rosa envolve o alvo, circulando em uma órbita lenta e hipnotizante juntamente com uma melodia que ecoa no ar. *Charm* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Charm* **(4)**.

Pré-Requisito: Confuse.

ESUNA - 67 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

R

Raios de luz violeta emergem do chão sob o alvo, retirando todas as magias debilitantes e encantamentos prejudiciais. *Esuna* cura qualquer Condição de Status negativa, exceto aquelas que explicitamente dizem que são imunes a este efeito.

SHELLGA - 65 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Barrier).

R

Uma corrente de pérolas aparece ao redor do aliado, e em seguida, pequenas ligações de energia mágica as unem em uma série de hexágonos, aplicando a Condição de Status *Shell* **(6).**

Pré-Requisito: *Shell*.

VANISH - 77 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Quatro espelhos fantasmas com as superfícies brilhantes surgem ao redor do alvo, rapidamente girando até que eles e o alvo desapareçam, conferindo a Condição de Status *Vanish* **(4).**

Pré-Requisito: *Ruse*.

NÍVEL 7

ARISE - 100 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

NR

Partículas de luz brilhante caem sobre o alvo, levantando um raio vermelho e dourado para restaurar a energia da vida. *Arise* restaura qualquer alvo que tenha seu HP reduzido a zero ou menos para o 100% de seu valor máximo. Criaturas do tipo Morto-Vivo afetado por *Arise*, assim como combatentes afetados pela Condição de Status *Zombie*, não serão revividos. Nesse caso, se o HP atual for maior que 0, eles terão uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente terem seu HP reduzido a 0, não importando o valor da Armadura ou Armadura Mágica.

Pré-Requisito: *Raise*.

REFLECT - 85 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Barrier).

R

Uma chuva de luz verde cai sobre o alvo, solidificando-se camada após camada de proteção mágica para garantir a Condição de Status *Reflect* **(4).**

Pré-Requisito: *Shellga*.

RENEW - 110 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

R

Uma luz azul brilhante desce sobre o alvo, liberando uma explosão de energia dourada radiante assim que entra em contato com o alvo e restaura o HP até o seu valor máximo. As criaturas do tipo Morto-Vivo e os combatentes contaminados com Zombie afetados por *Renew* não terão seu HP recuperado. Se seu HP atual for igual ou maio a zero, eles terão uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de ter seu HP instantaneamente reduzido a 0, não importando o valor de sua Armadura ou Armadura Mágica.

Pré-Requisito: *Curaga*.

RESIST - 85 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Bolhas de energia mágica multicoloridas envolvem o alvo, conferindo a Condição de Status *Resist* **(2)**.

WALL - 85 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Barrier).

R

Colunas radiantes de luz vermelha emergem do chão ao redor do alvo, rodando lentamente para formar uma barreira de proteção mágica antes de desaparecer, conferindo a Condição de Status *Wall* **(4)**.

Pré-Requisito: *Protectga*.

WEAKEN - 120 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Weak).

R

Um raio de energia elemental colorido tromba no alvo, se difundindo ate que todas as Evasões tenham sido sobrepujadas. *Weaken* inflige a Condição de Status *Elemento Fraqueza* **(4)** e o usuário deve escolher o Elemento no momento em que a lança. Múltiplos usos podem ser usados para estabelecer com Elementos diferentes e lançar Weaken para um Elemento ao qual Fraqueza já tenha sido lançado ao produzirá nenhum efeito adicional.

Pré-Requisito: *Null Element*.

NÍVEL 8

HOLY - 150 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Luz).

R

Nuances de uma luz azul brilhante começam a circundar o alvo, movendo-se de maneira confusa enquanto aumenta de intensidade. Quando a luz atinge o ponto de cegar, raios de energia sagrada emergem do chão, atingindo o alvo em uma série de explosões. *Holy* inflige **(36 x MAG) + 5d12, Armadura Mágica** de dano Elemental por Luz.

Pré-Requisito: *Banish*.

REBIRTH - 175 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Recuperação.

NR

Um pôr do sol dourado e cheio de nuvens surge no campo de batalha enquanto raios de luz atingem os mortos e feridos, derrubando gentilmente algumas penas sobre os alvos. *Rebirth* restaura todos os Alvos que estejam com seu HP em zero ou menos para **50%** do seu valor máximo. Criaturas do tipo Morto-Vivo afetado por *Rebirth*, assim como combatentes afetados pela Condição de Status *Zombie*, não serão revividos. Nesse caso, se o HP atual for maior que 0, eles terão uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente terem seu HP reduzido a 0, não importando o valor da Armadura ou Armadura Mágica.

Pré-Requisito: Arise.

SHIELD - 200 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Barrier).

NR

Fragmentos brilhantes de energia dourada convergem ao alvo, formando um escudo ao redor de seu corpo antes de desaparecer em um flash de luz e conferindo a Condição de Status *Shield* **(2).**

Pré-Requisito: *Reflect*, *Wall*.

WHIRLWIND - 150 MP

Alvo: Todos.

Tipo: Elemental (Ar).

NR

Um ruído distante é ouvido assim que o céu escurece e fortes ventos começam a circundar o lançador. Enquanto o temporal acumula força, um furacão violento desce do céu, varrendo a área sem dó. *Whirlwind* inflige **(33 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Ar em todos os alvos presentes.

Pré-Requisito: Aeraga.

VACCINE - 115 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Um véu de bolhas coloridas de energia mágica dança ao redor do lançador e seus aliados, conferindo a Condição de Status *Resist* **(2)**.

Pré-Requisito: *Resist*.

VIII - MAGIA

MAGIA DO TEMPO

Algumas vezes chamada como "Magia Cósmica" ou "Magia de Efeito", a Magia do Tempo deriva seu poder da manipulação e da distorção do espaço e do tempo.

NÍVEL 1

BURN RAY - 7 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

O ar ao redor do alvo se condensa, comprimindo-se em uma pequena bola até explodir. *Burn Ray* inflige **(4 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano Mágico.

HOLD - 7 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Time).

R

Ao comando do lançador, um globo de energia cinza se fecha no alvo, congelando-o no tempo. *Hold* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir a Iniciativa do Alvo em **50%**.

SPRINT - 5 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strenghten).

NR

Uma série de anéis vermelhos se materializam ao redor das pernas do alvo (ou algo equivalente em sua anatomia), brilhando com grande intensidade antes de desaparecer e conferindo a Condição de Status *Accelerate* **(6).**

ESCAPE - 8 MP

Alvo: Próprio.

Tipo: Suporte.

NR

O lançador pisca para fora da existência, se materializando novamente certa distância dali meio segundo depois. *Escape* permite que seu lançador imediatamente se mova **(MAG x 2)** metros em qualquer direção de sua escolha, passando através de qualquer objeto sólido. Entretanto, *Escape* irá falhar se o destino for dentro de uma estrutura sólida ou ocupada por outra pessoa ou objeto, nesse caso, o MP e tempo ainda são gastos normalmente, mas sem efeito. Se usado em combate, um lançamento com sucesso possui o mesmo efeito de uma Ação de Fuga.

TRACTOR - 10 MP

Alvo: Único.

Tipo: Suporte.

NR

Anéis de rubí de força gravitacional caem sobre o alvo, levando-o de volta ao solo. *Tractor* cancela as Condições de Status *Float* e *Flight* quando aplicável; ele também cancela *Float* e *Flight* naturais por um período de tempo **(6)**.

YAWN - 6 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Weak).

R

Uma série de círculos cinza se espiralizam ao redor das pernas do alvo (ou algo equivalente em sua anatomia), explodindo antes de desaparecer por completo. *Yawn* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Agility Down* **(6)**.

NÍVEL 2

FLOAT - 15 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen)

R

Um brilho brilhante surge ao redor do alvo enquanto ele é levantando do chão em anéis dourados de energia anti-gravitacional, conferindo a condição de Status *Float* **(6).**

GRAVITY - 25 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

NR

O conjurador lança uma bolha negra de energia, cobrindo completamente o alvo antes de explodir com uma grande força gravitacional. *Gravity* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o HP atual do alvo para **75%** do valor atual de HP do alvo. Este dano não é modificado pela Armadura ou Armadura Mágica do alvo, mas ainda está sujeito a Limite de Dano.

METEORITE - 18 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

O lançador retira um pequeno meteorito do cosmos para se chocar contra o alvo. *Meteorite* inflige **(8 x MAG) + 2d8, Armadura Mágica** de dano Mágico.

SLOW - 12 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Time).

R

Um relógio fantasma aparece atrás do alvo, com o tempo normal antes de diminuir sua velocidade. *Slow* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Slow* **(6)**.

SPEED - 13 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Círculos de energia vermelha cercam o alvo, aumentando seu tempo de reação e impulsos para conferir a condição de Status *Agility Up* **(6)**.

NÍVEL 3

IMMOBILIZE - 20 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Time).

R

O alvo é preso em uma bolha de luz vermelho alaranjado, congelando o tempo para suas pernas (ou equivalente em sua anatomia). *Immobilize* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de conferir a Condição de Status *Immobilize* **(6).**

RAY BOMB - 22 MP

Alvo: Único/Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

Esferas brilhantes de energia aparecem na frente do lançador, se unindo antes de causarem uma explosão de destruição. *Ray Bomb* inflige **(12 x MAG) + 3d8, Armadura Mágica** de dano Mágico.

Pré-Requisito: *Burn Ray*.

REGEN - 25 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Um brilho verde cai sobre o alvo, acelerando seu processo natural de cura, conferindo a Condição de Status *Regen* **(6).**

RESET - 30 MP

Alvo: Único.

Tipo: Suporte.

NR

Um globo brilhante de energia temporal comprimida aparece sobre o alvo, capturando os poucos segundos de tempo necessários para ser lançado ao comando do lançador novamente. Até o final da batalha, o jogador alvo pode rolar novamente qualquer dado que queira, mantendo o melhor resultado das duas rolagens. Depois que isso foi feito, os efeitos de *Reset* expiram-se. Os efeitos também expiram se nenhuma rolagem for feita antes do final da batalha ou se o combatente for alvo de *Dispel* ou *Temporal Shift*. Se lançado em um oponente, o lançador pode escolher qual rolagem a ser "resetada". Múltiplos lançamentos de *Reset* não aumentam o número de novas jogadas disponíveis; a Magia terá somente um efeito se o alvo não estiver já apto para rolagens adicionais.

TELEPORT - 10 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Suporte.

NR

O ar se agita, começando a aumentar enquanto os aliados desmaterializam-se, reaparecendo certa distância dali segundos depois. Alvos afetados por *Teleport* imediatamente se movem **(MAG x 5)** metros em uma direção da escolha do lançador, passando através de qualquer objeto sólido. Entretanto, *Teleport* irá falhar se o destino for uma estrutura sólida ou ocupada por outra pessoa ou objeto. Nesse caso, MP e o tempo serão gastos normalmente, mas sem nenhum efeito. Se lançado em uma estrutura com mais de um nível ou andar, automaticamente os alvos serão levados um nível para cima ou para baixo. Se usado em combate, um lançamento com sucesso possui o mesmo efeito de uma Ação de Fuga para todos os membros da equipe.

Pré-Requisito: *Escape*.

NÍVEL 4

COMET - 44 MP

Alvo: Especial.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

O lançador invoca dos céus um cometa, retirando-o de seu tempo e local para se chocar como uma tempestade de fogo e rochas. Quando lançando *Comet*, role um d% para cada oponente no campo de batalha duas vezes; o combatente com as rolagens mais altas em cada vez serão os alvos desta magia. Utilize como padrão uma rolagem de Precisão Mágica contra ambos os valores da Evasão Mágica dos oponentes para determinar se a Magia acerta ou não. Cada acerto com sucesso inflige **(8 x MAG) + 2d8** de dano Mágico. Se houver apenas um alvo, ele será atingido duas vezes pela magia.

Pré-Requisito: *Meteorite*.

DEMI - 50 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

NR

Uma esfera cinza opaca se fecha no Alvo. Segundos depois, o comprime com forças gravitacionais, liberando o alvo assim que a esfera diminui em comparação com sua forma original. *Demi* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o alvo a 50% do seu valor atual de HP. Este dano não é modificado pela Armadura ou Armadura Mágica, mas ainda está sujeito a Limite de Dano.

Pré-Requisito: *Gravity*.

FLIGHT - 40 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strenghten).

NR

Uma chuva de luz branca salpica ao redor do alvo, revelando um par de asas angelicais antes de desaparecer novamente, conferindo a condição de Status *Flight* **(6).**

Pré-Requisito: *Float*.

HASTE - 35 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen).

R

O chão embaixo do alvo brilha intensamente enquanto um relógio vermelho se materializa ao redor dele, acelerando o tempo antes que a magia se desfaça, conferindo a Condição de Status *Haste* **(4)**.

Pré-Requisito: *Speed*.

SLOWGA - 50 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Time).

R

Um grande e velho relógio de prata aparece no campo de batalha, diminuindo a velocidade com a qual marca a passagem do tempo. *Slowga* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de conferir a Condição de Status *Slow* **(6)** a todos os alvos em questão.

Pré-Requisito: *Slow*.

NÍVEL 5

DISABLE - 50 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Time).

R

O alvo é aprisionado em uma bolha de luz turquesa, congelando o tempo para os braços do

alvo (ou algo equivalente na anatomia). *Disable* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Disable* **(6).**

EXIT - 55 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Suporte.

NR

Uma onda de luz amarela devora o grupo, dos desmaterializando-os para reaparecerem a certa distância dali segundos depois. Alvos afetados por *Exit* imediatamente se movem **(MAG x 20)** metros em uma direção da escolha do lançador, passando através de qualquer objeto sólido. Entretanto, *Exit* irá falhar se o destino for uma estrutura sólida ou ocupada por outra pessoa ou objeto. Nesse caso, MP e o tempo serão gastos normalmente, mas sem nenhum efeito. Se lançado em uma caverna ou outra grande estrutura fechada, *Exit* automaticamente moverá os aliados até a sua entrada. Se usado em combate, um lançamento com sucesso possui o mesmo efeito de uma Ação de Fuga para todos os membros da equipe.

Pré-Requisito: *Teleport*.

FLARE STAR - 65 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

Invocando as forças do cosmos, o lançador banha o campo de batalha com a luz de uma estrela morrendo, atingindo todos os oponentes com a mais pura energia estelar. *Flare Star* inflige (**18 x MAG + 5d8), Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os Alvos.

Pré-Requisito: *Ray Bomb*.

REMOVE - 50 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

NR

O tecido da realidade se rasga e envolve o alvo, tentando retirá-lo do tempo e espaço completamente. *Remove* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente retirar o alvo da batalha.

TIME SLIP - 45 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Time).

R

Luzes opacas circundam o alvo e enquanto elas se agitam e apaga, o corpo sai de sincronização com o tempo ao seu redor. *Time Slip* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Sap* **(6)**.

NÍVEL 6

HASTEGA - 80 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen).

R

Um relógio vermelho brilhante se materializa embaixo dos aliados do lançador, e aos poucos seus ponteiros aceleram seu ritmo antes de desaparecer, conferindo a Condição de Status *Haste* em todos os alvos **(4).**

Pré-Requisito: *Haste*.

QUARTER - 75 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

NR

Esferas negras e violetas surgem para se fecharem em todos os oponentes, se despedaçando com força audível enquanto a gravidade de dentro aumenta em cem vezes. *Quarter* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o alvo a **25%** de seu HP atual. Este dano não é modificado por Armadura ou Armadura Mágica, mas ainda está sujeito a Limite de Dano.

Pré-Requisito: *Demi*.

QUASAR - 82 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

O céu se parte, despejando uma chuva de escombro celestial e radiação para bombardear o campo de batalha. Quando lançando *Quasar*, role um d% para cada oponente no campo de batalha

quatro vezes; o combatente com as rolagens mais altas em cada vez serão os alvos desta magia. Use como padrão uma rolagem de Precisão Mágica contra ambos os valores da Evasão Mágica dos oponentes para determinar se a Magia acerta ou não. Cada acerto com sucesso inflige **(8 x MAG) + 2d8** de dano Mágico. Se houver apenas um alvo, ele será atingido quatro vezes pela magia.

Pré-Requisito: *Comet*.

STOP - 67 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Time).

R

Um relógio metálico fantasma surge sobre o alvo, brilhando rosa assim que seu ritmo de marcação do tempo vai diminuindo até parar completamente e sumir. *Stop* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de causar a Condição de Status *Stop* **(4)**.

Pré-Requisito: *Slowga*.

TEMPORAL SHIFT - 75 MP

Alvo: Todos.

Tipo: Suporte.

NR

Por um instante, o lançador é rodeado por anel após anel de relógios translúcidos, com os ponteiros se movendo em uma velocidade lenta antes de acelerar e se partir. Os escombros pairam no ar por um momento, deixando as linhas da face de um relógio etéreo antes que desapareça completamente. *Temporal Shift* cancela todas as Condições de Status do tipo Time ativas no campo de batalha, seja elas negativas ou não.

NÍVEL 7

WARP - 100 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Suporte.

NR

Ondulações de energia rodeiam o lançador e seus usuários enquanto eles piscam e somem de existência, reaparecendo um instante depois em algum lugar muito longe dali. *Warp* deve ser lançado duas vezes para surtir efeito; a primeira vez que for lançada, um círculo de energia arcana se forma ao redor do lançador, marcando a área local antes de desaparecer – este será o Ponto de Destino do Mago, cuja localização deve ser dita no momento em que a magia for lançada. A segunda vez que *Warp* é utilizada, o lançador e seus aliados próximos são teleportados de volta para o Ponto de Destino, não importa a distância que separa os dois locais. Se isso for utilizado em combate, ele possui os mesmo efeitos de uma Ação de Fuga com sucesso para todos os membros do grupo. Assim que os Aliados chegam de volta ao Ponto de Destino, o círculo arcano desaparece para permitir que seja estabelecido um novo Ponto de Destino.

Pré-Requisito: *Exit*.

QUICKEN - 103 MP

Alvo: Único.

Tipo: Suporte.

NR

O Alvo se torna indistinto enquanto ele se separa do tempo normal, vendo o campo de batalha congelado sob seus passos por um breve momento. O Alvo de *Quicken* pode realizar uma Ação assim que a magia é lançada, mesmo que ele já tenha utilização sua cota de ações naquela rodada ou esteja resolvendo uma Ação com Tempo de Carga. Realizar esta ação não irá influenciar diretamente no seu limite de Ações para a Rodada, assim, se a Ação escolhida possuir um Tempo de Carga, resolva-o imediatamente e subtraia o Tempo de Carga do valor atual da Iniciativa do combatente.

RETURN - 85 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Suporte.

NR

O campo de batalha parece explodir conforme o tempo é comprimido e enclausurado em um globo crescente que continuamente mostra os momentos capturados em sua superfície ondulante. Até o final do combate, o lançador e todos seus aliados no campo de batalha podem rolar novamente qualquer parada de dados que eles tenham feito, mantendo o mais favorável dos dois. Depois que isso tenha sido feito, os efeitos de *Return* cessam. Os efeitos também se expiram se não forem utilizados até o final do combate, ou se um combatente sob os efeitos de *Return* for alvo de *Temporal Shift* ou *Dispel*.

Pré-Requisito: *Reset*.

SHOCKWAVE PULSAR - 100 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

A gravidade cessa repentinamente para funcionar como uma esfera crescente de energia estrelar e gases materializados sobre o campo de batalha, sugando os alvos para dentro de si antes de explodir em um violento estouro de luz e calor. *Shockwave Pulsar* inflige **(27 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os alvos.

Pré-Requisito: *Flare Star*.

X-ZONE - 125 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

NR

O tecido da realidade se abre em um brilho de luz branca, revelando estrelas desconhecias além do breve momento. *X-Zone* possui uma Chance de Sucesso igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de jogar todos os alvos possíveis dentro do Infinito das Dimensões, um espaço fora do reino da compreensão humana. Jogue os dados separadamente para cada alvo da magia. Qualquer alvo pode ser voluntário para essa viagem, não sendo então necessário rolar os dados para aquele alvo.

Pré-Requisito: *Remove*.

NÍVEL 8

BLACK HOLE - 150 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

NR

Um vórtice de energia gravitacional se forma sobre o campo de batalha, desaparecendo depois de esmagar com sua pressão o alvo. *Black Hole* possui uma Chance de Sucesso igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o alvo para **10%** do seu valor atual de HP. Este dano não é modificado pela Armadura ou Armadura Mágica do alvo e ignora o Limite de Dano podendo, portanto, exceder 999 de dano.

Pré-Requisito: *Quarter*.

CELESTIAL STASIS - 125 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Time).

R

A face de um relógio surge através o campo de batalha, fazendo com que seus ponteiros se atrasem, eventualmente parando em certo instante. Por um momento, um dos ponteiros começa a se mover, dando um passo de volta no tempo. Em seguida o relógio explode em uma chuva de fragmentos. *Celestial* Stasis possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Stop* em todos os alvos **(4)**.

Pré-Requisito: *Stop*.

METEOR - 200 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

Com um único movimento, o lançador rompe o céu sobre o campo de batalha para revelar as estrelas e os planetas. Um único e devastador meteoro se dirige ao campo de batalha, caindo em uma chuva de rochas e chamas. Quando lançando *Meteor*, role um d% para cada oponente do campo de batalha seis vezes. Os combatentes com os maiores valores em cada jogada serão os alvos da magia. Use como padrão uma rolagem de Precisão Mágica contra ambos os valores da Evasão Mágica dos oponentes para determinar se a Magia acerta ou não. Cada sucesso infligirá **(8 x MAG) + 2d8** de dano Mágico. Se houver apenas um alvo, ele será atingido seis vezes.

Pré-Requisito: *Quasar*.

OLD - 100 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Weak).

R

O tempo atual se envolve ao redor do alvo, levantando poeira e decadência então leva o desafortunado alvo através do tempo, deixando-o mais velho e inabilidoso. *Old* possui uma Chance de Sucesso igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Agility Break* **(4)**, *Armor Break* **(4)**, *Magic Break* **(4)**, *Mental Break* **(4)**, *Power Break* **(4)** e *Spirit Break* **(4)**.

Pré-Requisito: *Time Slip*.

QUICK - 200 MP

Alvo: Próprio.

Tipo: Suporte.

NR

Um relógio translúcido se fecha no lançador, criando um espaço de tempo especial por poucos segundos antes de se despedaçar. *Quick* permite ao lançador realizar duas Ações assim que a magia é lançada. Se as Ações possuírem um Tempo de Carga, ele será ignorado. Mas se um novo lançamento desta magia for feito enquanto o mago estiver sob influência dessa magia, o segundo lançamento irá trazer o mago de volta ao tempo normal, cancelando o efeito de ambas as magias. Depois da segunda Ação realizada, a Iniciativa do lançador cai para zero, não importando se o personagem pudesse realizar outras ações.

Pré-Requisito: *Hastega*.

MAGIA VERMELHA

Uma mistura útil de várias escolas de magia, a Magia Vermelha tem uma grande variedade de magias Negras, Brancas e do Tempo em sua lista para obter uma flexibilidade incomparável no campo de batalha.

Note que a versão da Magia Vermelha para *Meteor* não tem *Quasar* como pré-requisito, já que *Quasar* não está na lista de Magias Vermelhas. Todos os outros pré-requisitos devem ser cumpridos normalmente ao adquirir Magias Vermelhas.

Tabela 8-1: Magia Vermelha

Magia Vermelha por Nível
Nível 1: *Aero, Blind, Blizzard, Cure, Fire, Poison, Poisona, Scan, Sleep, Thunder*.
Nível 2: *Berserk, Blink, Element Spikes, Float, Lock, Rasp, Slow, Stona, Water*.
Nível 3: *Aera, Blizzara, Cura, Fira, Immobilize, Protect, Regen, Silence, Thundara, Zombie.*
Nível 4: *Basuna, Bio, Confuse, Dispel, Drain, Haste, Osmose, Raise, Ruse, Shell, Slowga, Watera.*
Nível 5: *Aeraga, Blizzaga, Curaga, Disable, Firaga, Mini, Protectga, Stone, Thundaga, Time Slip.*
Nível 6: *Charm, Esuna, Flare, Hastega, Quake, Syphon, Shellga, Stop, Waterga, Vanish.*
Nível 7: *Arise, Freeze, Nuke, Pain, Reflect, Renew, Toad, Wall, Venom.*
Nível 8: *Break, Meltdown, Meteor, Old, Shield, Whirlwind*.

VIII - MAGIA

MAGIA AZUL

Nem toda a magia no mundo se origina nas mãos humanas. Monstros e outras criaturas de origem mágica praticam sua própria forma única de modelar a magia, podendo liberar poderes mágicos devastadores apenas como um simples reflexo.

GOBLIN PUNCH - 1 MP

Alvo: Único.

Tipo: Mágico (Físico).

NR

O lançador se joga contra o oponente com grande velocidade e surpresa com sua arma em mãos. Realize uma Ação de Ataque normal com a arma equipada no momento em que se executou a magia. Calcule o dano normalmente, exceto quando o lançador e o alvo forem de mesmo nível, onde o dano infligido pelo ataques será de **400%**. Habilidades dos Equipamentos não são utilizados neste ataque. Se o lançador estiver com duas armas equipadas, ele deve escolher uma com a qual irá realizar o ataque.

TRANSFUSION - 1 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

R

O lançador transfere sua força de vida para outro alvo na forma de um raio dourado. *Transfusion* restaura o HP de um único alvo para o seu valor máximo, depois que o efeito de *Transfusion* tenha sido aplicado, o lançador tem seu HP reduzido automaticamente para zero, não importando seu valor atual de HP, Armadura ou Armadura Mágica.

REFLECT-NULL - 1 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Especial).

NR

Uma bola de luz laranja é lançada contra um alvo, derrubando todas suas barreiras e campos de proteção. Quando usado contra um alvo com a Condição de Status *Reflect*, *Reflect-Null* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir uma Condição de Status aleatória no alvo. Role 2d6 e consulte a lista a seguir para determinar.

Valor	Condição de Status
2	*Petrify* **(4)**
3	*Immobilize* **(6)**
4	*Toad* **(6)**
5	*Blind* **(6)**
6	*Silence* **(6)**
7	*Poison* **(∞)**
8	*Sleep* **(6)**
9	*Slow* **(6)**
10	*Mini* **(6)**
11	*Disable* (6)
12	*Stop* **(6)**

SELF DESTRUCT - 1 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

NR

O lançador instantaneamente converte a sua força de vida em uma explosão de energia, criando uma explosão que reduz o HP atual do alvo em uma quantia igual ao HP atual do lançador. *Self-Destruct* não pode eceder 999 de dano, independentemente do valor de HP do lançador. Depois que o dano tenha sido aplicado, o lançador é automaticamente reduzido para 0 HP, independente de seus valores de HP, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano.

LASER EYES 4 - MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

Raios brilhantes de energia pulsam dos olhos do lançador, atingindo o alvo com **(3 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano Mágico.

CHOCO BALL - 6 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

Uma esfera de energia amarela se forma ao

lado do lançador, crescendo em tamanho até ser lançada contra o alvo, infligindo **(4 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano Mágico. Monstros do tipo Aéreo tomam **150%** de dano.

RED FEAST - 6 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

NR

Uma série de orbes vermelhas surgem no topo da arma do lançador, acertando o alvo para drenar sua essência vital. Realize uma Ação de Ataque normalmente com a arma equipada no momento, calculando o dano normalmente, mas ignorando as Habilidades de Equipamento da arma. Todo o dano infligido, depois de ser modificado pela Armadura, irá restaurar o HP do lançador. Qualquer valor sobressalente será descartado. Se o lançador possuir duas armas equipadas, ele deve escolher uma delas para atacar.

LEAP - 8 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Weak).

R

O lançador realiza um poderoso salto, desaparecendo entre as nuvens para logo depois descer com grande velocidade. O impacto resultante inflige **(4 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano Mágico e ainda possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Armor Down* **(4)**.

HASTEBREAK - 10 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Time).

R

Um brilho branco envolve o alvo, flamejando com força suficiente para rasgar um buraco no espaço e tempo por um breve instante. *Hastebreak* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de aplicar uma Condição de Status de acordo com os seguintes casos.

- Se o alvo possuir as Condições de Status *Haste* ou *Agility Up*, elas serão canceladas.

- Se o alvo possuir a Condição de Status *Slow*, mas não as Condições *Agility Down* ou *Agility Break*, ele será afetado com *Agility Down* **(4)**.

- Se o alvo possuir a Condição de Status *Agility Down* ou *Agility Break*, ele será afetado com *Slow* **(4)**.

Este último caso também se aplica se o alvo não tiver nenhuma Condição de Status do tipo Time, *Haste* ou *Agility Up* agindo nele.

NIGHT - 13 MP

Alvo: Todos.

Tipo: Status (Seal).

R

O lançador invoca parte de um céu noturno sobre a área enquanto os sons da noite envolvem os alvos em uma sintonia convidativa. *Night* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Sleep* **(6)**, faça os testes separadamente para cada alvo afetado.

FLAME THROWER - 15 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Fogo).

R

O lançador libera uma forte rajada de fogo a partir de seus dedos, atingindo o alvo com **(8 x MAG) + 2d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo.

FLASH - 15 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Seal).

NR

O lançador direciona um pulso de luz fosforescente em seus oponentes, infligindo **(4 x MAG) + d8, Armadura Mágica** de dano Mágico. Também existe uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Blind* **(4)**; role separadamente os dados para cada Alvo.

POISON GAS - 16 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Toxin).

R

Bolhas de toxina multicoloridas explodem do corpo do lançador. *Poison Gas* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica**

de infligir a Condição de Status *Poison* **(∞)**; role os dados separadamente para cada alvo.

BLASTER - 17 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Time).

NR

Um círculo de pequenos vórtices cerca a cabeça do lançador, se transformando em globos de força conforme aceleram, para então se soltarem e se chocarem contra todos os alvos com **(4 x MAG) + 1d8, Armadura Mágica** de dano Mágico. *Blaster* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Immobilize* **(4)**, role separadamente para cada alvo.

ULTRA WAVES - 19 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Mystify).

NR

Ondas púrpuras de energia ultra-sônica emergem do corpo do lançador, infligindo **(8 x MAG), Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os alvos. *Ultra Waves* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Berserk* **(6)**; role os dados separadamente para cada alvo.

DEATH FORCE - 20 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Barrier).

R

Um globo cristalino deslumbrante com a imagem de uma caveira se materializa ao redor do alvo, infligindo a Condição de *Status Imunidade (Fatal)* **(6)**.

DRAGON FORCE - 20 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Barrier).

R

Um globo cristalino brilhante com imagens de dragões aparece ao redor do Alvo, conferindo as Condições de Status *Elemento Imunidade (Fogo)* **(6)**, *Elemento Imunidade (Gelo)* **(6)** e *Elemento Imunidade (Eletricidade)* **(6)**.

1000 NEEDLES - 24 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

NR

Mil espinhos afiados de cactos são disparados do corpo do lançador contra um alvo com grande rapidez. *1000 Needles* inflige automaticamente 100 de dano Físico no alvo. Armadura e Armadura Mágica não possuem efeito nenhum contra esse dano.

MAGIC HAMMER - 25 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

Um grande peso de ferro se materializa sobre o inimigo, caindo sobre a cabeça do alvo escolhido com grande força e removendo **(MP atual do alvo / 10)** de MP. Não importando quanto MP o alvo possui atualmente, *Magic Hammer* nunca irá retirar mais que 999. Todo o dano assim causado depois de ser modificado pela sua Armadura Mágica irá recuperar o MP do Mago, nunca ultrapassando o seu valor máximo.

DRILL SHOT - 27 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

NR

O lançador aponta o alvo, criando um raio de esferas multicoloridas que se chocam e explodem no impacto. Realize um teste normal de uma Ação de Ataque com qualquer arma que o mago esteja utilizando no momento, ignorando as possíveis habilidades de equipamento. Quando calcular o dano, ignore a Armadura do Alvo e, se aplicável, a Condição de Status *Protect*. Se o lançador possuir duas armas equipadas, ele deve escolher uma para realizar o ataque.

FORCE FIELD - 27 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Barrier).

NR

O lançador é envolvido por um brilho prismático, criando um campo de rápida expansão que invoca um brilho branco para cobrir a todos, gradualmente se espalhando ate cobrir todos antes

de desaparecer. *Force Field* confere a Condição de Status *Elemento Imunidade* **(6)** para todos os aliados. Imediatamente role um d8 e consulte as informações a seguir para ver qual será o Elemento a ser imune.

Valor	Imunidade
1	Terra
2	Fogo
3	Água
4	Ar
5	Eletricidade
6	Gelo
7	Luz
8	Trevas

REVENGE BLAST - 30 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

Uma onda de força invisível se choca contra o alvo, infligindo **(HP Máximo do lançador – HP atual do lançador)** de dano Mágico.

ROULETTE - 30 MP

Alvo: Todos.

Tipo: Status (Fatal).

NR

Todas as luzes do local se apagam para ceder lugar a um único foco de luz que começa a rodar pelo campo de batalha, iluminando cada um dos combatentes até parar em um alvo, deixando-o à beira da morte. Todos os combatentes presentes devem realizar um teste de porcentagem quando *Roulette* for lançado. Aquele que obtiver o valor mais baixo terá seu HP imediatamente reduzido à zero, não importando os valores de seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano

LIMIT GLOBE - 32 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

NR

Um globo sinistro de energia mágica surge do corpo do lançador, se dirigindo ao alvo, onde desaparece em seu corpo com um som inaudível. Faça uma Ação de Ataque normal com qualquer arma equipada no momento. Calcule o dano normalmente, exceto se o alvo estiver atualmente com **25%** ou menos de seu HP máximo. Neste caso, o ataque inflige **400%** de dano Físico. Habilidades de Equipamento não são utilizadas neste ataque. Se o lançador tiver duas armas equipadas no momento, ele deve escolher uma das duas para atacar.

HOMING LASER - 33 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

Um conjunto de raios laser extremamente intensos sai do corpo do lançador e atinge o alvo com uma série espetacular de explosões. *Homing Laser* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir **(HP atual do alvo / 2)** de dano Mágico, independentemente de quanto HP o alvo possua atualmente, *Homing Laser* nunca irá infligir mais do que 999 de dano.

SEED CANNON - 34 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

NR

O lançador se torna tenso um tempo antes de disparar uma rajada pesada de sementes contra o alvo. *Seed Cannon* inflige **(15 x FOR) + 4d8, Armadura** de dano físico.

CONDEMNED - 35 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

R

Uma caveira vermelha aparecer sobre o alvo antes de desaparecer aos poucos. *Condemned* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Condemned* no alvo **(4)**.

FROST - 36 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

R

O lançador dispara uma rajada de ar frio no alvo, baixando a temperatura ao redor do alvo a valores muito baixos. *Frost* possui uma CdS igual

a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Frozen* no alvo **(2)**.

MATRA MAGIC - 36 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico).

R

Um conjunto de mísseis teleguiados surge do corpo do lançador, buscando o inimigo antes de atingi-lo com uma poderosa explosão. *Matra Magic* inflige **(15 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Mágico.

STARE - 36 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Mystify).

NR

Os olhos do lançador brilham na cor vermelha, espalhando ondas de sugestões hipnóticas em seus oponentes. *Stare* inflige **(8 x MAG) + 2d8, Armadura Mágica** de dano Mágico. Também possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Confuse* **(6)**. Devem ser rolados os dados separadamente para cada alvo.

THRUST KICK - 37 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico) e Status (Fatal).

NR

O lançador salta para realizar um chute voador, cercado por uma névoa de energia assim que ele atinge seu alvo com o estouro capaz de despedaçar algo de vidro. *Thrust Kick* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente aplicar *Eject* no alvo. Se ele não for retirado, ele irá sofrer o dano do poderoso ataque do Mago Azul, que infligirá **(18 x MAG) + 5d8, Armadura** de dano físico.

ACID - 38 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Weak).

NR

Uma névoa de lodo corrosivo se choca contra o alvo, devorando suas Evasões e infligindo **(15 x MAG) + 4d8, Armadura Mágica** de dano Mágico. *Acid* ainda possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Meltdown* **(2)**.

MUSTARD BOMB - 39 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Death).

NR

O lançador cria uma carga explosiva de fogo e gases quentes, elevando a área ao redor do alvo à temperaturas infernais. *Mustard Bomb* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Heat* no Alvo **(2)**.

LILLIPUTIAN LYRIC - 40 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Especial).

R

O lançador emite uma rajada de notas dissonantes, encobrindo sua vítima com uma fumaça laranja de cheiro doce. *Lilliputian Lyric* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir o alvo com a condição de Status *Mini* **(6)** e *Sleep* **(6)**. Deve ser realizado um teste individual para todos os Status.

LEVEL 4 HOLY - 41 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Luz).

NR

Raios espetaculares de energia branca atingem os alvos, cercando-os com um fogo branco como pérola. *Level 4 Holy* somente afeta os alvos que estejam em níveis múltiplos de 4, infligindo **(21 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Luz.

AQUA BREATH - 42 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Água).

NR

Ventos torrenciais atingem os inimigos enquanto bolhas de água explosivas infestam a área, atingindo todos os alvos com **(18 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Água.

ELECTROCUTE - 42 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

NR

O lançador salta no ar, conduzindo faíscas de energia conforme raios elétricos verdes rompem o ar em intervalos aleatórios com efeito devastador. Todos os alvos atingidos pela explosão recebem **(18 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Eletricidade.

FIRE BREATH - 42 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Fogo).

NR

O lançador começa a brilhar em tons de laranja enquanto abre a sua boca para lançar uma única bola sólida de fogo que se projeta contra os alvos, causando **(18 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo.

LEVEL 3 CONFUSE - 43 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Mystify).

NR

Pequenos meteoros aparecem sobre a cabeça de cada alvo, caindo de maneira cômica para liberar uma agitação de estrelas coloridas. *Level 3 Confuse* somente afeta os alvos cujo nível seja um múltiplo de 3, e possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de conferir a Condição de Status *Confuse* **(6)**. Jogue os dados separadamente para cada alvo.

WHITE WIND - 45 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

NR

Uma fascinante constelação de pérolas envolve o lançador, radiando ondas de brilho claro para restaurar **(HP atual do lançador)** de HP para todos os aliados.

LEVEL 3 DEF-LESS - 48 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Weak).

NR

O lançador envia um enxame de globos rosa opaco contra seu inimigo, enclausurando-os em um campo de energia rosado. *Level 3 Def-Less* somente afeta o alvos cujo nível seja um múltiplo de 3, e possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de adicionar a Condição de Status *Armor Break* **(6)** e *Mental Break* **(6)**.

DISCHORD - 50 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Weak).

R

O Alvo é cercado por uma aura com as cores do arco-íris, percorrendo toda a extensão de seu corpo diversas vezes antes de desaparecer. *Dischord* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de enfraquecer severamente o alvo, adicionando as Condições de Status *Agility Down* **(4)**, *Armor Down* **(4)**, *Magic Down* **(4)**, *Mental Down* **(4)**, *Power Down* **(4)** e *Spirit Down* **(4)**.

POND'S CHORUS - 50 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Especial).

R

O lançador emite uma rajada de notas dissonantes, obscurecendo o alvo com vapor verde. *Pond's Chorus* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Toad* **(4)** e *Sleep* **(6)** no alvo. Faça os testes separadamente para cada Condição de Status.

LEVEL 4 FLARE - 50 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

Uma série de partículas voláteis fixa-se no inimigo, acompanhados por uma lamentação bem alta. *Level 4 Flare* somente afeta os alvos cujo nível seja múltiplo de 4, e inflige **(24 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Mágico.

DEGENERATOR - 57 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

NR

O lançador emite uma única rajada de energia negra que retira a energia vital de seu alvo. *Degenerator* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo a 0 HP, não importando o valor de seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano.

EARTH SHAKE - 59 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Terra).

NR

Tremores fortes atingem a área, com rochas voadoras e gases quentes atingindo os alvos paralisados com **(21 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Elemental por Terra. *Earth Shake* não afetará combatentes com *Float* ou *Flight*.

ANGEL'S SNACK - 60 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

NR

Uma cascata de estrelas azuis brilhantes cai sobre o lançador e seus aliados, negativando toda a magia ativa na área. *Angel' Snack* cancela todas as Condições de Status, benéficas ou não, atualmente ativas nos alvos afetados.

TWISTER - 62 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Ar).

NR

O lançador invoca um poderoso tornado para varrer a área, levando tudo em seu caminho enquanto gira. Todos os alvos na área afetada são atingidos com **(21 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano pelo elemento Ar.

BAD BREATH - 63 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Especial).

NR

O mago exala uma rajada de fumaça negra tóxica em seus inimigos, rapidamente ficando mais densa e cobrindo toda a área. *Bad Breath* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir múltiplas Condições de Status em todos os alvos. Role os dados separadamente para cada alvo para determinar se ele será atingido por alguma Condição de Status; se bem sucedido neste teste, role 1d6 e consulte a tabela abaixo para determinar quais Condições de Status serão aplicadas ao alvo.

Valor	Condições de Status
1	*Curse* **(6),** *Immobilize* **(6),** *Poison* **(∞),** *Silence* **(6).**
2	*Blind* **(6),** *Disable* **(6),** *Poison* **(∞),** *Slow* **(6)**
3	*Berserk* **(6),** *Condemned* **(4),** *Mini* **(4),** *Sleep* **(6)**
4	*Confuse* **(6),** *Slow* **(6),** *Time Slip* **(6),** *Toad* **(4)**
5	*Confuse* **(6),** *Petrify* **(4),** *Slow* **(6),** *Venom* **(4)**
6	*Berserk* **(6),** *Blind* **(6),** *Poison* **(∞),** *Zombie* **(6)**

RIPPLER - 65 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Especial).

NR

Esferas de energia azul cercam o lançador e seu alvo, gentilmente rodando enquanto o chão entre os dois começa a tomar a aparência de um lago de mercúrio. Os orbes, então, permutam de lugar, trocando todas as Condições de Status entre o lançador e alvo, benéficas ou não. Por exemplo, um lançador com *Blind* usando *Rippler* em um alvo com *Haste* e *Silence*: o lançador irá ficar com *Haste* e *Silence*, enquanto o seu alvo ficará apenas com *Blind*. As durações de todos os Status são transferidas juntamente com elas. Status permanente, como aqueles fornecidos por equipamentos ou Jobs não podem ser transferidos desta maneira.

CRY IN THE NIGHT - 67 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Especial).

NR

Uma sombra negra se arrasta através do campo de batalha, emitindo partículas de energia rosa brilhante que se espalha entre os combatentes. Uma bola de energia vermelha se levanta no meio dos alvos, sugando a energia solta no ambiente

através das particulas rosadas. A bola cresce por alguns momentos, ficando rodeada de energia vermelha, até que explode. Onda após onda, a energia atinge os alvos com **(21 x MAG) + 5d8, Armadura Mágica** de dano Mágico. A explosão é acompanhada de um uivo estridente, um som assustador com uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Curse* **(6)** e *Silence* **(6).** Faça os testes separadamente para cada Condição.

GATLING GUN - 68 MP

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

NR

O lançador envia uma rápida rajada explosiva em um único alvo, atingindo-o repetidamente com grande dano. *Gatling Gun* inflige **(24 x FOR) + 4d10, Armadura** de dano Físico.

WALL CHANGE - 75 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Especial).

NR

Um globo de energia com luz tremula engloba o alvo, passando por várias cores e nuances antes de desaparecer. *Wall Change* confere a condição de Status *Elemento Resistência* para todos os elementos exceto um (role um d8 e consulte a tabela abaixo para determinar qual será). Para este elemento, o alvo terá a Condição de Status *Elemento Fraqueza* ativada nele. Role novamente em cada Fase de Status subsequente para determinar qual será o elemento do qual o alvo terá a Condição de Status *Elemento Fraqueza* (6) durante aquela rodada.

Rolagem	Elemento
1	Terra
2	Fogo
3	Água
4	Ar
5	Gelo
6	Eletricidade
7	Luz
8	Trevas

LEVEL 5 DOOM - 80 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

R

Caveiras assustadoras de cor pálida se materializam sobre o inimigo, deixando uma assustadora risada antes de desaparecerem. *Level 5 Doom* somente afeta os alvos cujo nível seja um múltiplo de 5, e possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir qualquer alvo a 0 HP, não importando o HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano.

LEVEL 2 OLD - 84 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Weak).

NR

Relógios cinza aparecem sobre o campo de batalha, badalando 12 vezes antes de desaparecerem. *Level 2 Old* somente afeta alvos cujo nível seja um múltiplo de 2 e possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Agility Break* **(4)**, *Armor Break* **(4)**, *Magic Break* **(4)**, *Mental Break* **(4)**, *Power Break* **(4)**, e *Spirit Break* **(4)**. Role separadamente os dados para cada alvo afetado.

ANGEL WHISPER - 90 MP

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

NR

Um lindo espírito angelical desce dos céus, pairando sobre o alvo para despejar partículas brilhantes de energia mágica antes de desaparecer. *Angel Whisper* restaura um único alvo ao seu valor máximo de HP, assim como também cancela todas as Condições de Status, exceto *Zombie*, atualmente ativas no alvo. Se usado contra um monstro Morto-Vivo ou um combatente com *Zombie*, *Angel Whisper* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo a 0 HP, não importando o seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano.

MAGIC BREATH - 90 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Especial).

NR

Uma nuvem de bolhas se expande pela área, se transformando em esferas de fogo, gelo e eletricidade assim que entra em contato com o inimigo. Todos os alvos são acertados três vezes, primeiro com **(8 x MAG) + 2d8** de dano Elemental por Fogo, uma segunda vez com **(8 x MAG) + 2d8** de dano Elemental por Gelo e uma terceira e última vez com **(8 x MAG) + 2d8** de dano Elemental por Eletricidade.

LEVEL 4 SUICIDE - 91 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Especial).

NR

Anéis de energia vermelha envolvem os alvos, os apertando até que desaparecem. *Level 4 Suicide* somente afeta os Alvos cujo nível seja um múltiplo de 4. Ele possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o HP de qualquer alvo para 1, não importando seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano. Além disso, *Nível 4 Suicide* também possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de adicionar a Condição de Status *Mini* **(4)**, sendo que o teste deve ser realizado para cada alvo afetado pelo efeito.

HEAVEN'S CATARACT - 94 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Weak).

NR

Uma aura azul aquática e translúcida se forma ao redor do lançador, mantendo seu lugar por um momento até ser arremessado contra o inimigo, rapidamente se expandindo conforme se aproxima em uma onda de nevoa negra. *Heaven's Cataract* inflige **(24 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Mágico, além de ter uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de conferir as Condições de Status *Armor Break* **(6)** e *Mental Break* **(6)**, rolando os dados separadamente para cada alvo.

STONE BREATH - 96 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Seal).

NR

O lançador expele uma nuvem de vapor cinza que lentamente vaga até se estabelecer sobre o alvo. *Stone Breath* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Stone* **(∞).** Faça o teste separadamente para cada alvo a ser afetado.

SHADOW FLARE - 100 MP

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Trevas).

R

Uma pura luz branca invade a área, transformando todos os combatentes em sombras negras. Um segundo depois, um enxame de partículas negras se direciona ao alvo, atingindo-o com **(27 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano pelo elemento Trevas.

MIGHTY GUARD - 120 MP

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Barrier).

NR

Globos de energia verde brilhante se formam ao redor do lançador e seus aliados, desaparecendo pouco em seguida. *Mighty Guard* confere as Condições de Status *Haste* **(4),** *Protect* **(4)**, e *Shell* **(4)** para todos os aliados.

ANNIHILATOR - 125 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

O lançador ergue suas mãos, construindo um globo de energia negra antes de arremessá-la contra os alvos. O globo atinge silenciosamente por um breve momento antes de explodir em um cataclisma de energia rosa, infligindo **(30 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Mágico.

MORTAR - 125 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico).

NR

Erguendo seus braços ao céu, o lançador dispara uma série de projéteis da cor rubí contra seus inimigos, cobrindo-os com chama e fumaça. *Mortar* inflige **(30 x FOR) + 4d12** de dano Físico.

DEATH CLAW - 140 MP

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

R

Uma espiral de energia maligna sopra ao redor do alvo em círculos, desenhando uma faixa constritora antes de desaparecer. *Death Claw* possui uma **CdS igual a (Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo a 0 HP, não importando seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano.

GRAND TRAIN - 175 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

Uma onda negra de energia celestial atinge os alvos conforme o campo de batalha explode em milhares de pedaços, infligindo **(36 x MAG) + 5d12** de dano Mágico em todos os oponentes. *Grand Train* não é influenciado pelo Limite de Dano, podendo assim ultrapassar os 999 de dano.

STORM CANNON - 200 MP

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

NR

O lançador aponta em direção ao céu, disparando um raio de luz branca cegante nos céus. O céu brilha tremulamente antes de ondas de luzes brancas se chocarem contra os alvos, os devorando com a explosão e fumaça branca que inflige **(15 x Nível do Mago Azul)** de dano Mágico. *Storm Cannon* não é influenciado pelo Limite de Dano, podendo assim ultrapassar os 999 de dano.

MAGIA DE ENCANTAMENTO DE LÂMINA

A Magia de Encantamento é um parente próximo da Magia Negra, armazenando as magias negras elementais mais destrutivas nas armas que o lançador maneja, para serem liberadas assim que entrar em contato com o oponente.

Embora o uso da arma como um condutor permite que tais magias sejam lançadas com mais facilidade quando comparada com sua contraparte "pura", uma considerável quantia de pontos na perícia daquela arma é necessário para maximizar essa vantagem.

Sendo apenas de domínio dos Cavaleiros Mágicos, um número muito limitado de Magos Negros e Vermelhos (conhecidos como "Feiticeiros") também estão aprendendo a usar esta escola de magia.

Salvos os casos onde a explicação diga o contrário, as Magias de Encantamento funcionam apenas uma vez, para um único ataque e depois deve ser lançado novamente pra outro ataque posterior.

LINHA ELEMENTAL

Os efeitos básicos do Encantamento de Lâmina são vistos como os mais versáteis, canalizando magias de ataque elemental básicas em uma arma para sistematicamente explorar as fraquezas do oponente.

ENBLIZZARD - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Um ar gélido circula ao redor da arma do lançador assim que ela absorve o poder do Gelo. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Enblizzard*, realizando uma Ação de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Gelo para aquele ataque.

ENFIRE - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Fragmentos de fogo percorrem a lâmina da arma do lançador assim que ela absorve o poder do Fogo. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Enfire*, realizando uma Ação

de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Fogo para aquele ataque.

ENHOLY - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Um brilho luminoso envolve a arma do lançador assim que ela absorve o poder da Luz. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Enlight*, realizando uma Ação de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Luz para aquele ataque.

ENSTONE - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

A arma do lançador ganha uma coloração marrom conforme ela absorve o poder da Terra. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Enstone*, realizando uma Ação de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Terra para aquele ataque.

ENSHADOW - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Uma sombra negra envolve a arma do lançador assim que ela absorve o poder das Trevas. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Enshadow*, realizando uma Ação de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Trevas para aquele ataque.

ENTHUNDER - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Raios elétricos percorrem a arma do lançador assim que ela absorve o poder da Eletricidade. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Enthunder*, realizando uma Ação de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Eletricidade para aquele ataque.

ENVENOM - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Uma nuvem de fumaça verde se condensa ao redor da arma do lançador assim que ela absorve o poder de Bio. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Envenom*, realizando uma Ação de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Bio para aquele ataque.

ENWATER - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

A arma do lançador se torna uma espuma líquida assim que ela absorve o poder da Água. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Enwater*, realizando uma Ação de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Água para aquele ataque.

ENWIND - 5 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

A arma do lançador ganha um leve nuance verde. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Enwind*, realizando uma Ação de Ataque padrão com a Arma encantada. A arma é considerada como infligindo dano elemental por Ar para aquele ataque.

LINHA DE STATUS

Outra coisa muito importante do repertório de um Cavaleiro Mágico, os Ataques de Status

conferem uma chance de infligir uma Condição de Status em um oponente que não tenha muita sorte. Em situações de combate onde um final rápido não é possível, uma Condição de Status bem aplicada pode deixar as coisas a favor do Cavaleiro Mágico.

BLIND STRIKE - 10 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Névoa negra circula ao redor da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Blind Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Blind* **(6)**.

POISON STRIKE - 10 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Bolhas roxas de veneno cobrem a arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Poison Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Poison* **(∞)**.

SLEEP STRIKE - 10 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 1.

NR

Um brilho dourado cobre a arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Sleep Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Sleep* **(6)**.

BERSERK STRIKE - 15 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 8.

NR

A arma do lançador fica carregada com um brilho vermelho-cereja. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Berserk Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Berserk* **(6)**.

SLOW STRIKE - 15 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 8.

NR

A arma do lançador ganha um brilho cinza suave. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Slow Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Slow* **(6)**.

SILENCE STRIKE - 15 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 8.

NR

A arma do lançador não faz nenhum som quando atinge o seu alvo. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Silence Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Silence* **(6)**.

ZOMBIE STRIKE - 30 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 15.

NR

Um brilho verde estranho envolve a arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Zombie Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Zombie* **(6)**.

CONFUSE STRIKE - 30 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 15.

NR

Uma bagunça de estrelas coloridas surge da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Confuse Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para

infligir a Condição de Status *Confuse* **(6)**.

CURSE STRIKE - 30 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 29.

NR

A arma do lançador se torna negra como a noite. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Curse Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Curse* **(6)**.

MINI STRIKE - 45 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 29.

NR

Uma estranha fumaça laranja começa a sair da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Mini Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Mini* **(6)**.

STONE STRIKE - 60 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 43.

NR

Pequenos fragmentos de rocha caem da arma do lançador enquanto ela ganha uma coloração marrom. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Stone Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Stone* **(∞)**.

STOP STRIKE - 50 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 43.

NR

O lançador e sua arma parecem estar congelados no tempo, quando o ataque finalmente acontece, quase que instantaneamente. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Stop Strike,* realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Stop* **(6)**.

TOAD STRIKE - 70 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 43.

NR

Uma fumaça verde emana da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Toad Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Toad* **(6)**.

FROZEN STRIKE - 80 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 50.

NR

Cristais de gelo começam a se formar na arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Frozen Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Frozen* **(2).**

HEAT STRIKE - 80 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 50.

NR

Um brilho estranho envolve a arma do lançador, aumentando a temperatura ambiente do ar a níveis insuportáveis. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Heat Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Heat* **(2)**.

PAIN STRIKE - 70 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 50.

NR

Três raios de energia multicolorida circulam ao redor da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Pain Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Blind* **(6)**, Silence **(6)** e *Poison* **(∞)**.

VENOM STRIKE - 70 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 50.

NR

Um veneno vermelho surge na arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Venom Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** para infligir a Condição de Status *Venom* **(4)**.

LINHA DE EFEITOS

Assim que os Cavaleiros Mágicos dominam com mais precisão suas habilidades, eles percebem que muitas situações não podem ser resolvidas apenas com um simples Ataque Elemental ou um Ataque com Status. Os Ataques com Efeitos surgiram exatamente para cobrirem essas necessidades.

DRAIN STRIKE - 30 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 22.

NR

Um trio de esferas vermelhas começa a girar ao redor da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Drain Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque inflige **100%** de dano, restaurando o HP do lançador naquele valor depois de modificado pela Armadura.

MELTDOWN STRIKE - 30 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 22.

NR

Um brilho laranja envolve a arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Meltdown Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque ignora a Armadura do alvo e a Condição de Status *Protect*, quando aplicáveis.

OSMOSE STRIKE - 1 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 22.

NR

Um trio de esferas azuis começa a girar ao redor da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Osmose Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque inflige **50%** de dano ao MP do alvo depois de ser modificado pela Armadura, mas não reduz o HP do alvo; restaurando então o MP do lançado em uma quantia equivalente de dano.

DISPEL STRIKE - 40 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 29.

NR

A arma do lançador apresenta um brilho azul-cobalto que logo se torna uma nevoa etérea ao redor dela. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Dispel Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque possui uma CdS de **60%** de cancelar todas as Condições de Status do tipo Barrier que estiverem ativas no alvo, exceto *Shield*.

GRAVITY STRIKE - 50 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 29.

NR

A arma do lançador se move lentamente, como se estivesse em câmera lenta. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Gravity Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com esta Arma para infligir **0%** de dano quando *Gravity Strike* é lançado. O Ataque então possui uma CdS igual a **60%** para reduzir o HP do alvo para **50%** de seu valor atual. Este dano não é modificado pela Armadura ou Armadura Mágica, mas ainda sujeita ao Limite de Dano.

RASP STRIKE - 30 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 29.

NR

Um trio de esferas rosa começa a girar ao redor da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Rasp Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. O Ataque inflige **100%** de dano ao MP do alvo, mas não reduz o seu HP.

SIPHON STRIKE - 55 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 36.

NR

A arma do lançador se torna reflexiva, parecendo mostrar tudo ao seu redor. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Siphon Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. Calcule o dano normalmente; o ataque irá infligir **50%** desse dano ao HP do alvo e os outros **50%** ao seu MP, sempre depois de modificados pela Armadura. Se o alvo não possuir MP, *Siphon Strike* irá infligir os 100% de dano ao seu HP. Restaure o HP e MP do lançador de acordo com o dano que ele causou em cada um.

SIGNET - 75 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 43.

NR

Um baú translúcido aparece em volta da arma do lançador antes de desaparecer. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Signet*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. Calcule o dano normalmente, ignorando qualquer Habilidade de Equipamento que a arma possuir. Se este dano reduzir o alvo a 0 ou menos de HP, ele será transformado em um cristal. Role um d10 e consulte a tabela a seguir para determinar o tipo do cristal criado e seus efeitos. Este será tratado como um item que poderá ser utilizado pelo lançador ou seus aliados, mas deve ser usado imediatamente após o final da batalha.

Valor **Tipo do Cristal**

1 – 3 Cristal Vermelho: O personagem ganha um número de HP igual a **50%** do seu valor máximo.

4 – 5 Cristal Dourado: O HP e MP do personagem são restaurados até seu valor máximo.

6 – 8 Cristal Verde: O personagem ganha um número de MP igual a **25**% do seu valor máximo.

9 – 10 Cristal Azul: O valor de XP que o personagem ganhou durante a batalha aumenta em **25%**.

DEATH STRIKE - 95 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 50.

NR

Uma caveira cinza quase translúcida se materializa ao redor da arma do lançador. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Death Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. A arma será considerada como se possuísse a Habilidade de Equipamento *Death Ataque* para aquele ataque.

LINHA SUPREMA

No nível mais alto de proficiência, os Cavaleiros Mágicos podem canalizar os poderes mais destrutivos da Magia Negra e confiná-las em suas armas. Estes encantamentos liberam um poder tão devastador que apenas os mais fortes oponentes possuem chance de resistir contra. Atente que os ataques realizados com esta Linha não podem atingir Acertos Críticos ou Falhas Criticas.

QUAKE STRIKE - 75 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 50.

NR

Canalizando a energia da terra em sua arma, o lançador atinge o solo, enviando uma onda de rochas e areia em todas as direções. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por Qu*ake Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. A arma será tratada como se possuísse Alvo: Todos e infligindo dano Elemental de Terra naquele ataque. O ataque não afetará combatentes com *Flight* ou *Float*.

WHIRLWIND STRIKE - 85 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 50.

NR

Canalizando a energia do ar em sua arma, o lançador a roda no ar, liberando uma furiosa ventania contra a direção que o alvo estiver. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Whirlwind Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada. A arma será tratada como se fosse uma arma de ataque à distância e possuindo Alvo: Grupo. Ela também infligirá dano elemental por Ar naquele ataque.

BLACK HOLE STRIKE - 150 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 57.

NR

Canalizando a energia da gravidade em sua arma, o lançador rasga o ar, criando um buraco negro. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Black Hole Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada para 0% de dano. A arma será tratada como se possuísse a Habilidade de Equipamento Death Ataque. Se o ataque falhar em afetar o alvo, o *Black Hole Strike* possui uma CdS igual a **60%** para reduzir o HP do alvo para 1, não importando o valor de seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano.

FLARE STRIKE - 100 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 57.

NR

Canalizando orbes de pura energia mágica em sua arma, o lançador libera uma série de explosões no alvo assim que sua arma entrar em contato com ele. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Flare Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada com **200%** de dano. Este ataque não é influenciado pelo Limite de Dano.

ULTIMA STRIKE - 250 MP

Alvo: Próprio.

Disponível: Nível 64.

NR

Canalizando pura energia mágica em sua arma, o lançador a gira no ar, enviando uma rajada de força destrutiva contra o inimigo. Selecione uma arma equipada pelo lançador para ser afetada por *Ultima Strike*, realizando uma Ação de Ataque normal com a Arma encantada com **200%** de dano. A arma será tratada como se possuísse Alvo: Grupo para aquele ataque. Além disso, o Atque não é alvo do Limite de Dano, e ignora a Armadura do Alvo e a Condição de Status *Protect*, onde aplicável.

MAGIA INTUITIVA

Em **Final Fantasy**, a maioria das magias é bem rígida, dividida em grupos específicos de magias onde os efeitos já estão definidos e são imutáveis. Isto não quer dizer que não haja espaço para criatividade. Contudo, contando com a experiência, lançadores de magia veteranos podem criar todo tipo de truques, ilusões e outros tipos de feitiços variados. Em **FFRPG** este tipo de magia é conhecido como **Magia Intuitiva**.

REGRAS BÁSICAS

A Magia Intuitiva está sujeita a diversas restrições importantes. Estas são:

Nenhum efeito Intuitivo pode diretamente causar ou recuperar dano, causar Condições de Status, ou imitar efeitos mecânicos de magias já existentes. Isto não quer dizer que os efeitos resultantes de uma magia Intuitiva tenham que ser sempre inofensivos; utilizando uma magia Intuitiva para assustar um soldado fazendo com que ele caia do parapeito irá resultar em dano mesmo que indireto.

Um lançador de magia só poderá criar magias Intuitivas da linha de magias que ele é capaz de lançar. Um Mago Negro, por exemplo, não seria capaz de criar uma lufada de ar para derrubar um baú de tesouro de um pedestal alto, nem um Mago Branco poderia criar uma explosão flamejante em pleno ar. Para simplificar tanto para os jogadores quanto para o Mestre de Jogo, todos os Jobs com capacidade de lançar magias

Intuitivas ou poderes similares oferecem uma lista de palavras-chave no **Capítulo 4**. Para se lançar uma magia intuitiva, o efeito desejado deve estar entre uma ou mais destas palavras-chavee o jogador deve saber qual esta será.

Magias Conjuradas através de Magia Intuitiva ainda são Magias. Se o personagem não puder lançar Magias como resultado de uma Condição de Status ou qualquer outra circunstância extraordinária, a magia Intuitiva segue as mesmas restrições.

A **Magia Intuitiva** não poder ser utilizada mais do que uma vez por cena. Criar um novo efeito mágico é considerado um processo complexo, e exige um pequeno intervalo entre as Magias.

Tabela 8-2: Modelo de Custos de MP para Efeitos Intuitivos

Tamanho do item ou área a ser afetada	Custo de MP
Pedra pequena	2
Pedra de tamanho medio	8
Criança, Moogle, Tarutaru	15
Humano	30
Ogre, Gigas	50
Casa pequena	80
Casa grande	100
Edifício	200
Quarteirão de cidade	400

CRIANDO UM EFEITO INTUITIVO

Devido à ampla natureza dos efeitos intuitivos, as regras para criá-los são bem simples – a maior parte do trabalho duro envolvido na criação de efeitos e decidido pelo julgamento do Mestre do Jogo e do Jogador.

DESCREVA O EFEITO

Quando o jogador quiser criar um efeito intuitivo, ele deve explicar exatamente o que ele pretende realizar. Exemplos válidos podem incluir coisas como "r*emodelar as colunas de uma escada para nos levar ao nível superior*", "*Criar uma ponte com as plantas e raízes dos arredores para carregarem um grupo sobre um abismo*", "*Transferir mana o suficiente para a Skystone para levantar a aeronave do chão*", ou "*Criar uma explosão espetacular!*". Antes de aprovar o efeito, o Mestre deve ter certeza que aquilo que o jogador quer realizar não pode ser realizado diretamente por uma magia já existente e que os efeitos façam parte da lista de palavras-chave do Job do jogador. Efeitos que não fazem parte de nenhum domínio mágico – assim como dois dos efeitos acima – não precisam de nenhuma palavra-chave em específico.

DETERMINE O CUSTO DE MP

O próximo passo é determinar um Custo em MP para o efeito. Isto será determinado pela escala de tamanho do objeto ou área a ser afetada – quão maior na escala de tamanho, maior será o custo de MP. Embora o Custo em MP de um efeito intuitivo esteja a critério do Mestre de Jogo, a Tabela 8-2 dá alguns exemplos de variados tipos de tamanhos.

DETERMINE O MODIFICADOR

Uma vez que o custo em MP já esteja estabelecido, o próximo passo na lista é estabelecer a dificuldade – ou mais precisamente o Modificador de Condição adicionado a jogada de Precisão Mágica do jogador para verificar o sucesso em realizar o efeito desejado. Isto é determinado pela complexidade, ou sofisticação exigida. Quanto mais complicado o efeito pretendido for, menor será a CdS final do jogador. Novamente, embora isso seja a critério do Mestre do Jogo, uma lista de exemplos de modificadores será apresentada abaixo.

Tabela 8-3: Modelo de Modificadores para Efeitos Intuitivos

Complexidade	Modificador
Criar um brilho ofuscante	-20
Crier uma ilusao tosca	-20
Usar Telecinese para mover um objeto	-40
Criar ilusão modesta	-60
Criar ilusão modesta+	-80
Criar ilusão sofisticada	-100
Criar ilusão sofisticada+	-120
Criar ilusão sofisticada++	-140
Remodelar o ambiente ao redor	-160

FAZENDO O TESTE

Para finalizar o efeito o lançador de magia deve realizar um teste de Precisão Mágica subtraindo o modificador condição determinado pela complexidade do efeito. Dependendo

das cricunstâncias o Mestre pode determinar modificadores adicionais; alguns exemplos estarão listados a seguir. Se o teste for bem sucedido, o jogador realiza o efeito pretendido, se falhar ele consome o MP e o efeito não é realizado.

MODIFICADORES DE CONDIÇÃO

Escala do efeito maior do que um humano: -20

Escala do efeito maior do que uma casa: -40

Longo ritual elaborado com antecedência: +20

Trabalhar contra feitiços fracos: 0

Trabalhar contra feitiços competentes: -20

Trabalhar contra feitiços elaborados: -40

Trabalhar contra feitiços de mestres: -80

LANÇANDO CÍRCULOS

Na magia, como em qualquer outra coisa, duas cabeças pensam e agem melhor do que uma. A Magia Intuitiva pode receber os benefícios das regras de Trabalho em Grupo presentes no **Capítulo 5**, desde que todos os participantes tenham a habilidade Magia Intuitiva apropriada.

MODELO DE EFEITO INTUITIVO

MEDEO – 15MP

Efeito: Um exemplo clássico de magia de palco. Medeo imita os efeitos da Magia do Tempo *Meteor*, invocando um fragmento de meteoro que atinge o alvo numa explosão devastadora. Ao contrário de sua 'contraparte' original, *Medeo* só gera sons e explosões mais nenhum dano; a pirotecnia gerada, no entanto, é indistinguível da original. *Medeo* é lançado com CdS igual a (Precisão Mágica – 60)

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo para rápida referência.

Magia Arcana: Qualquer magia que cause dano, mas não esteja associada a nenhum dos nove Eementos de Combate.

Magia Elemental: Qualquer magia que lide com dano associado a um dos Elementos de Combate.

Magia Intuitiva: Magias 'menores' criadas às pressas pelos Magos.

Magia de Encantamento de Lâmina: Magias que afetam uma Arma e não um Alvo diretamente.

Magia de Recuperação: Magias que recuperam HP ou MP, ou removem Condições de Status nocivas.

Magia de Status: Qualquer magia que confere Condição de Status nociva ou benéfica a um ou mais alvos.

Magia de Suporte: Magias que afetam diretamente os combatentes ou seus oponentes, ou que ultrapassam as Evasões normais.

NR: Abreviação para "Não Reflete".

R: Abreviação para "Reflete".

FINAL FANTASY
RPG

IX - AVENTURANDO-SE

“Líder? Eu nunca pedi para ser o líder.”

SQUALL LEONHART - FINAL FANTASY VIII

Ninguém disse que vagar pelo mundo em buscar do mal iria ser uma tarefa fácil. Este capítulo apresenta alguns dos desafios e detalhes que os perosnagens podem encontrar no mundo enquanto eles crescem em grandeza.

DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Até o mais cuidadoso herói seofrerá ataques na estrada para sua glória, e como as batalhas surgem com rapidez, os ferimentos também aumentarão. Esta parte lidará com os seguintes assuntos: cura, descanso, recuperação, e voltando à luta adequadamente.

DESCANSO

Magias e itens podem cuidar de ferimentos, mas podem drenar os recursos do grupo se houver mais lutas pela frente. A alternativa é deixar que os ferimentos seu curem de maneira natural, com o descanso.

Para descansar, os personagens precisam de duas coisas: tempo e espaço. Tempo já é algo auto-explicatório – quanto mais tempo para descansar, maiores serão os benefícios. Para se beneficiar com um período de descanso, um personagem não pode se submeter a atividades complexas ou físicas durante o período, exceto quando isto esteja relacionado ao processo de recuperação. Em outras palavras, fazer talas e suturas é permitido, mas forjar espadas não.

O espaço é mais complicado. O espaço exigido para descanso é uma área onde os personagens podem se esticar sem medo de serem atacados por monstros e afins. Em termos práticos, isso significa que um longo descanso é impossível no meio de uma masmorra repleta de inimigos, a não ser que o grupo encontre um modo de ficar seguro ali. Altos níveis de descanso demandam requisitos especiais neste espaço, como abrigo, comida e camas. Estes ‘requisitos’ estão listados abaixo com o respectivo nível de descanso.

DESCANSO INTENSIVO

Um dia inteiro gasto sem fazer nada além de recuperar-se dos ferimentos classifica-se como **Descanso Intensivo**. No fim do período de descanso, todos os personagens (incluindo aqueles Inconscientes) estarão restaurados para seu HP e MP máximos. Além disso, Descanso Intensivo cancela todas as Condições de Status atualmente afetando o Grupo. Caso não haja uma boa razão, assume-se que automaticamente todos os personagens passam por este descanso entre as aventuras.

Tempo Gasto: 1 dia completo.

Requisito: Quarto ou sala de boa qualidade.

DESCANSO COMPLETO

Uma noite e sono ininterrupto em local confortável permite que os personagems recuperem todo seu HP e MP, e também cancela todas as Condições de Status afetando o grupo, exceto *Zombie* e *Stone*. Personagens *Inconscientes* reviverão no final do período **50%** de seu HP e MP. **Descanso Completo** em um cômodo luxuoso confere os mesmos benefícios de um Descanso Intensivo.

Tempo Gasto: 7 a 8 horas.

Requisito: Quarto ou sala de qualidade média.

DESCANSO DE VIAGEM

Descanso de Viagem é a típica noite de sono que um grupo terá nas estradas. Assumindo que o grupo tenha uma noite completa de sono sem interrupções, eles restauram **75%** do seu HP e MP máximo. Também cancela todas as Condições de Status afetando o grupo, exceto *Inconsciente*, *Zombie* e *Stone*.

Tempo Gasto: 7 a 8 horas.

Requisito: Tenda ou sala de baixa qualidade.

DESCANSO CONVENIENTE

Pode ser definido tanto como dormir menos do que as 7 ou 8 horas convencionais, quanto ser interrompido por um monstro no meio da noite. No final do período de descanso, todo o grupo restaura **50%** do seu HP e MP máximo. Também cancela todas as Condições de Status afetando o grupo,

exceto *Inconsciente*, *Zombie* e *Stone*.

Tempo Gasto: 3 a 4 horas.

Requisito: Saco de Dormir ou sala de qualidade péssima.

PAUSA

Dar uma **Pausa** significa tirar uma hora para comer, cochilar, conferir ferimentos, amolar armas e fazer um bate papo entre o grupo. No final da Pausa, todo o grupo restaura **10%** do seu HP e MP máximo, e os timers das Condições e Status são reduzidos em **6**.

Tempo Gasto: 1 hora.

Requisito: Nenhum.

FÔLEGO

Tirar um tempo para recuperar o fôlego pode fazer toda a diferença em uma longa e perigosa masmorra. Um **Fôlego** é definido como o tempo gasto pelos personagens para cobrir ferimentos e guardar as armas, o que seria tempo suficiente para recuperar um pouco da vida perdida e dos recursos mágicos. Os personagens recuperam **5%** de seu HP e MP máximos no final do Fôlego, e as Condições de Status têm seus marcadores reduzidos em **2**.

Tempo Gasto: 10 a 15 minutos.

Requisito: Nenhum.

A PERÍCIA CURA

Personagens com a Perícia *Cura* podem utilizar seus talentos para auxiliar no processo natural de cura, aumentando os benefícios de recuperação tanto a curto e longo termo. Durante períodos de descanso, personagens podem realizar um teste de sua Perícia *Cura* a fim de acelerar o processo natural. Se o teste for bem sucedido, a recuperação do grupo ganha no final do período de descanso será igual ao próximo nível maior de descanso – se os personagens tiraram uma Pausa, eles ganharão os benefícios de um Descanso Conveniente; se tiraram um Descanso de Viagem, eles ganharão os benefícios de um Descanso Completo; e assim sucessivamente. A única coisa que muda nestes casos é o beneficio de recuperação, nenhum tempo adicional ou recursos serão consumidos.

Uma falha no teste não acarreta nenhuma conseqüência, porém uma Falha Crítica significa que os cuidados do personagem tiveram efeito oposto ao desejado, reduzindo os efeitos do descanso para o próximo nível inferior de descanso. Com isso, personagens que estivessem tirando um Fôlego, não teriam nenhum impacto sobre o grupo de o teste de Cura tivesse obtido uma Falha Critica.

Modificadores de Condição:

Descanso Completo para Descanso Intensivo: **+40**

Fôlego para Pausa: **+20**

Descanso Conveniente para Descanso de Viagem: **0**

Descanso de Viagem para Descanso Completo: **-20**

Pausa para Descanso Conveniente: **-40**

ACESSÓRIOS PARA CURA

Personagens também podem cuidar e seus ferimentos através de *acessórios para cura*, coisas do ambiente que fornecem "cura livre" para personagens que os utilizem.

FONTES DE CURA

São piscinas de água imbuídas com quantidades de magia da vida grande o suficiente para restaurar qualquer corpo que o beber. As Fontes de Cura podem possuir um dos vários efeitos:

Curar Condições de Status: Uma piscina que cura Condições de Status removerá todas as Condições que não sejam do tipo Barrier e Enhancer. Personagens *Inconscientes* não podem se beneficiar destas fontes.

Restaurar HP e MP: Uma piscina que restaura HP e MP irá restaurá-los aos seus valores máximos. Personagens *Inconscientes* não podem se beneficiar destas fontes.

Revivificação: Uma piscina que revive personagens e restaura os *Inconscientes* para seus valores máximos de HP e MP. Outros personagens não obtem benefícios bebendo desta fonte.

Recuperação Completa: Piscinas raras que combinam todos os três efeitos citados anteriormente.

Deve ser citado que piscinas de recuperação

somente são eficazes devidos a magia de Vida concentrada na área ao seu redor. Encher um frasco para uso futuro apenas dará ao personagem uma garrafa com água fresca, mas sem efeitos das fontes de cura.

SAVE CRYSTALS

São grandes cristais soltos que colhem e concentram magia do local. Simplesmente toca-lo já é o suficiente para restaurar HP e MP aos seus valores máximos e cancelar todas as Condições de Status que não sejam do tipo Barrier ou Enhacer. Personagens *Inconscientes* também são revividos com sua HP e MP máximo.

OUTROS MODOS

Dependendo da natureza do ambiente, personagens podem encontrar outros fixos com poderes similares no decorrer de suas viagens. Exemplos práticos incluem estações de cura, esferas mágicas e portais encantados.

ÁREAS SAGRADAS

Descansar no meio de uma perigosa masmorra está frequentemente fora de cogitação. Mas em alguns casos, os personagens podem encontrar pequenas áreas de solo sagrado em território perigoso, geralmente marcado com características fora do comum ou simplesmente com uma notável aura mágica. Tais áreas naturalmente repelem monstros e outras criaturas malignas, tornando possível o descanso ali por curtos períodos de tempo.

RECUPERANDO CONDIÇÕES DE STATUS

Mesmo se os personagens não estiverem tirando algum tempo para descansar, qualquer Condição de Status ainda em efeito após o término da batalha ou Cena irá naturalmente ter seus marcadores diminuindo entre as Cenas, eventualmente expirando-se se não forem do tipo ilimitado. Fora de combate, o marcador de uma Condição de Status irá diminuir em 1 a cada dez minutos até que a Condição finalize-se, embora o Mestre possa ser mais generoso com Condições do tipo Barrier e Enhance. Se a Condição ainda permanecer ativa quando o personagem entrar em combate, reduza o contador em 1 no início da batalha. Se isto não cancelar o Status naquele momento, ele irá reduzir seu contador em 1 por rodada normalmente.

FERIMENTOS CRÍTICOS

Todos os personagens sofrem arranhões e escoriações durante o decorrer de suas carreiras, mas alguns ferimentos não podem simplesmente serem cuidados com apenas um Potion e uma boa noite de sono. Coisas como braços quebrados, traumas e danos nas cordas vocais são alguns exemplos de **Ferimentos Críticos**.

Em termos de jogo, personagens que sofrem com Ferimentos Críticos, temporariamente ou permanentemente, adquirem Desvantagens para representá-los. *Dano Fácil* para costelas quebradas ou doenças, *Manco* para dano nas pernas e assim segue. Assumindo que os ferimentos podem ser curados, os personagens que pretendem se curar de tais situações devem, primeiramente, ser diagnosticados e tratados com um teste de *Cura*. Modificadores de Condição padrões para estes testes são dados no **Capítulo 5**; outros podem ser estabelecidos avaliando-se a dificuldade da tarefa baseada na natureza e extensão dos ferimentos. Se bem sucedido, o personagem se restabelecerá do ferimento de uma a seis semanas no tempo do jogo, dependendo de quanto tempo o Mestre pretende centralizar-se no problema do jogador.

Ferimentos que não podem ser curados se tornam Desvantagens permanentes. Mudar um personagem desta maneira não lhe confere pontos para gastar em Vantagens, e sempre devem ser discutidos entre Mestre e jogador antes de ser colocado em prática. Se utilizando as opções de peculiaridas e Pontos Chaves apresentados no **Apêndice IV**, Desvantagens adquiridas desta maneira conferem ao personagem um número de Pontos Chaves igual ao custo em ponto normal da Desvantagem.

IX - AVENTURANDO-SE

CIDADES

As cidades são detalhes importantes da vida de aventureiro, é onde eles repousam, obtém informações dos locais, adquirem equipamentos e suplementos. Apesar do termo 'cidade' ser utilizado como um termo abrangente para qualquer grande agrupamento no mundo do jogo, existem muitas outras possibilidades – caravanas passando pelo grupo, estalagens nas estradas, terminais de vendas e mercadores errantes são apenas alguns exemplos que podem ser explorados.

EXPLORAÇÃO

Jogos de **Final Fantasy** encorajam os jogadores a conversar com estranhos, entrar em residências e enfiar seus narizes em vasos, pilhas de madeira e qualquer outra coisa que possa esconder algo de valor. Se os personagens não têm nada para fazer em seu tempo livre, eles podem simplesmente explorar a área por algumas horas para ver o que eles conseguem obter.

BUSCANDO POR INFORMAÇÃO

Se o grupo estiver na busca por alguma informação, pessoa ou local específico, eles podem vasculhar a cidade por pistas. Fazer isso requer tempo, desde alguns minutos até algumas horas, dependendo do tamanho do chão a ser coberto na busca, além de um teste bem sucedido da Perícia *Investigação* ou *Manha* que o grupo deve realizar. Dependendo da área e do valor da informação, você pode decidir que os jogadores precisam liberar seus bens financeiros para conseguir a informação que necessitam.

COMPRANDO

Comprar é uma parte essencial do modo de vida aventureiro, independentemente de ser apenas um Potion para auxiliar o grupo ou uma arma ou armadura nova. Personagens começam suas compras dizendo ao Mestre que tipo de loja eles estão procurando, deixando o Mestre decidir se tal loja existe e quanto tempo será gasto na procura – um processo que pode levar desde alguns minutos até várias horas, dependendo do tamanho da cidade e o número de lojas disponíveis. Se a estrutura da cidade for particularmente confusa, um teste de *Negociar* ou *Investigação* também pode ser necessário.

TIPOS DE LOJAS

Cidades oferecem uma grande variedade de lugares onde os aventureiros podem gastar seu dinheiro. Os tipos de lojas que os personagens podem encontrar durante suas expedições incluem:

Lojas de Armas - Oferecem armas de todos os tipos. Uma boa porção destas lojas manufatura seu inventário ali dentro, incorporando forjas e vendas no mesmo local.

Lojas de Armaduras - Oferecem Armaduras de todos os tipos, desde as pesadas Armaduras até as Manoplas. Como as Lojas de Armas, não é difícil encontrar habilidosos forjadores trabalhando ali na confecção de itens para venda.

Arsenais - São grandes e cheios empórios tipicamente encontrados nas cidades maiores, vendendo Armas e Armaduras. Alem de estocar as peças localmente produzidas, estas lojas também possuem itens importados e outros equipamentos exóticos.

Lojas Gerais - Servem à população em geral, vendendo itens de Recuperação, Suporte e Batalha, assim como equipamentos diversos. Também podem estocar uma limitada seleção de Armas e Armaduras básicas se nenhuma outra loja na área os vender.

Lojas de Relíquias - Frequentemente estas lojas são raras de serem encontradas nos locais, já que a grande maioria de seu estoque provém dos itens recuperados por aventureiros e exploradores. Como o nome indica, elas lidam com itens curiosos e não-comuns, incluindo Acessórios de todos os formatos e tamanhos.

Poacher's Den - São locais que se especializaram no processamento dos restos de monstros em itens utilizáveis. Um comércio ingrato e oneroso abundante em peles, vísceras , venenos e ácidos. Sem dúvida, lojas deste tipo realizam um comércio estabilizado, e será sempre o primeiro local de parada para qualquer caçador sério de monstros. Além de comprarem restos dos monstros, eles também podem vender itens de Recuperação, Suporte e Batalha processados ali.

Casas de Leilões - Os locais preferidos

dos nobres, as casas de leilões permitem que membros selecionados do público adquiram uma variedade grande de raridades e antiguidades. Geralmente, equipamentos e itens normais nunca são apresentados nestes locais, porém, porcelanas bem trabalhadas, chaves de masmorras e artefatos de grande magia são sempre vistos com muita freqüência. Raramente são encontradas fora das cidades maiores. Mesmo assim, o acesso é restrito – muitas casas podem somente ser freqüentadas por pessoas das classes mais altas, tornando difícil para rudes aventureiros entrarem sem os contatos corretos.

Bazares - Bazares são lojas entrelaçadas que você nunca sabe o que você vai conseguir obter. Geralmente são apenas encontrados nas cidades maiores, os bazares oferecem uma enorme variedade de pertences estranhos e fora do comum, variando desde raridades genuínas e poderosos artefatos até as bugigangas vendidas por mercadores sem escrúpulos que procuram dinheiro rápido. Diferentemente das lojas normais, os jogadores não vão aos Bazares com uma lista de compras, ao contrário, eles apenas conseguem um vasto número de opções de compra, dadas apenas por descrições e não por nomes. Um *Marduk Bow* encontrado em um bazar poderia ser descrito como "uma besta antiga bem polida com a imagem do deus do trovão cravada nele", enquanto um *Oak Staff* poderia ser chamado de "um cajado feito com madeira durável". Existem apenas duas maneiras de positivamente identificar a mercadoria: comprá-la ou obter sucesso em um teste de *Negociar* com os modificadores apropriados.

Então porque se importar com os bazares? Em locais onde a seleção de lojas é limitada, os bazares podem oferecer acesso a equipamentos de níveis superiores. Bazares também podem economizar algumas moedas dos personagens, assumindo que eles tenham cuidado suficiente para evitar os espertalhões – aquela bolsa com dez frascos com uma etiqueta de 1000 Gil poderia ser um pacote com dez Hi-Potions, ou simplesmente água colorida.

OUTRAS AQUISIÇÕES

Para aquisições além da lista do **Capítulo 6**, o Mestre pode criar regras para custos e Índice de Disponibilidade, dependendo do valor e raridade do item. Para tornar a comparação de preços mais fácil, um escala de diversos bens simples e serviços é dado a seguir com seus relativos custos.

Tabela 9-1: Custos Diversos

Descrição	Custo
Refeição, barata	10
Passagem de navio, curta distância	30
Mapa, local bem explorado	30
Mapa, mundo	50
Refeição, especial	70
Bateria poderosa, elétrica	100
Chocobo amarelo, aluguel diário	125
Chocobo negro, aluguel diário	200
Passagem aeronave, distância curta	200
Passagem aeronave, distância média	400
Mapa, local obscuro ou perigoso	500
Carro, aluguel diário	500
Pequena mala, viagem longa distância	500
Passagem aeronave, longa distância	800
Mapa, local altamente perigoso	1500
Combustível veículo, suprimento semanal	3000
Cassino, passe para o dia	3000
Cassino, passe via inteira	30000
Vila marítima, compra	300000

Atente que estes valores servem apenas como pontos iniciais, e não regras rígidas. Um grande número de fatores pode afetar o preço final. Se necessário, um Índice de Disponibilidade pode ser gerado através da seguinte tabela.

Tabela 9-2: Variações de Disponibilidade

Raridade do Bem ou Serviço	Dispon.
Comum ou altamente disponível	99 – 85
Relativamente comum	84 – 70
Um pouco incomum	69 – 50
Incomum ou fonte difícil	49 – 30
Raro ou exótico	29 – 20
Muito raro	19 – 10
Extremamente raro	9 - 0

PUBS E CAFÉS

Pubs, Cafés e afins dão aos jogadores acesso ao centro dos rumores locais. Na maioria das situações, uma hora gasta no local e um teste de *Investigação* com **+20** renderá uma dúzia de rumores, histórias ou eventos atuais de diversos graus de precisão. Algumas das informações

podem ser coisas que o grupo já sabe ("Dizem que o Império está terminando a nova Esfera de Aniquilação.") enquanto outras oferecem bons pontos para histórias complementares ("Ouvi dizer que existe um fantasma na torre do relógio que aparece em noites quando as nuvens escondem a lua.") e novas aventuras. Balconistas, aqueles que ouvem todas as histórias o tempo todo, também costumam ser fontes de informação e podem oferecer ao grupo um bom trabalho ou aventura depois de algumas bebidas.

QUADRO DE AVISOS

Alguns estabelecimentos possuem quadros de avisos para ofertas de trabalho e cartazes de procura. Se o grupo está procurando por um Gil extra, uma caçada rápida a um fugitivo criminoso ou uma expedição de busca por um monstro local pode ser a saída para obtenção de dinheiro fácil.

OFÍCIOS

Personagens com material necessário e tempo em suas mãos podem querem tirar vantagens dos estabelecimentos locais para criarem itens e equipamentos. Regras completas para isto são encontradas no **Apêndice I**.

INNS E HOTÉIS

Depois de um longo dia de compras, os jogadores podem querem uma cama em um Inn ou Hotel. Mas para saber quão prazeroso os resultados da noite de sono podem ser, vai depender da qualidade dos alojamentos. Todos os quartos se encaixam em um dos seguintes quatro índices.

Quartos Miseráveis são os piores – barulhentos, sujos e com chances dos pertences sumirem durante a noite.

Quartos Pobres são um pouco melhores que os anteriores. Embora não ganhem nenhum prêmio por conforto, eles são limpos o suficiente para garantir uma noite ininterrupta de sono.

Quartos Normais são os mais comuns que os jogadores encontrarão – limpos e confortáveis, mas nada espetacular.

Quartos Luxuosos são verddeiras suítes cinco estrelas, e possuem um número de pequenos agrados inclusos no preço, como serviço de quarto e mini-bar.

A qualidade do quarto afeta em duas coisas: o tipo de descanso que o grupo terá ali, e o preço do quarto. A tabela abaixo mostra também os preços sugeridos por pessoa para uma noite no quarto; e como todos os demais preços, eles podem ser modificados pelo Mestre.

Tabela 9-3: Custos das Acomodações

Qualidade Quarto	Preço	Tipo Descanso
Miserável	10	Conveniente
Pobre	25	Viagem
Normal	100	Completo
Luxuoso	500	Intensivo

Apesar dos recursos disponíveis do grupo e condições poderem afetar qual tipo de alojamento eles pretendem ficar, o local também influencia na escolha. Cidades maiores frequentemente oferecem um número de Inns e Hotéis de qualidades variadas, enquanto pequenas vilas possuem acomodações do tipo "é isso ou nada".

Algumas vezes o grupo pode receber um quarto de aliados, conhecidos ou de um Personagem que resida no local. Neste caso, os custos são nulos. Para fins de simplificação, as despesas diárias estão inclusas no preço da acomodação para a noite, tais como despesas médicas, comida e bebida.

IX - AVENTURANDO-SE

NA ESTRADA

Assim que o grupo deixa uma cidade, eles têm a grande imensidão para encarar. Esta seção engloba alguns dos desafios e atividades que podem ser encontrados na estrada.

NAVEGAÇÃO

Se o grupo adquirir um mapa antes de partirem em viagem, eles descobrirão que isso será de muita ajuda para facilitar as coisas. Assumindo que o mapa seja confiável e de excelente qualidade, personagens com a Perícia *Navegação* realizam testes com um Modificador de Condição de **+80**. Para mapas de qualidade relativamente boa, o Modificador cai para **+40**; mapas razoáveis com algum degrau de precisão possuem **+20**. Mapas desatualizados ou ruins não são de ajuda nenhuma para o grupo.

Personagens com esta Perícia também podem declarar que eles estão traçando seus próprios mapas conforme eles viajam por determinada área. Inicialmente este mapa será pobre, mas aumentará em qualidade conforme o grupo gastar mais e mais tempo no local determinado. Dependendo do tamanho da área, um mapa razoável feito sozinho pode levar de 2 a 20 horas; mapas verdadeiramente excelentes sobre a área requerem investimento de tempo relativamente maior.

PILHAGEM

Personagens podem utilizar a Perícia *Pilhagem* para extraírem materiais das carcaças dos monstros derrotados, minérios, cristais e muito mais. Estas coisas começam com certo valor numérico de Pontos de Ofícios (CP) que valem, normalmente variando de 5 até 50 CP, que podem ser extraídos com testes bem sucedidos da Perícia *Pilhagem*.

Para começar, o jogador deve declarar quantos CPs ele pretende extrair, indo de 1 até 10; este número é imediatamente extraído do total em CP do item. O jogador deve então realizar um teste com os Modificadores de Condição aplicáveis dependendo do Tier do material. O personagem do jogador também deve possuir as ferramentas adequadas para extração do material desejado, embora na maioria das vezes possam utilizar suas Armas. No geral, o Tier do CP extraído desta maneira será igual a **(Nível Médio das Partes / 7)**, embora o Mestre possa aumentar ou diminuir caso julgue necessário.

Modificadores de Condição:

Extrair material de Tier 1: **+40**

Extrair material de Tier 2: **+30**

Extrair material de Tier 3: **+20**

Extrair material de Tier 4: **+10**

Extrair material de Tier 5: **0**

Extrair material de Tier 6: **-10**

Extrair material de Tier 7: **-20**

Extrair material de Tier 8: **-30**

Um sucesso significa que o número declarado de CP é imediatamente adicionado ao Inventário do personagem. Uma falha indica que parte do material foi danificada durante o processo e apenas **50%** do número declarado de CP é adicionado ao Inventário do personagem. Uma Falha Crítica significa que o personagem não ganha nenhum CP, e um Acerto Crítico adiciona **+25%** ao numero de CP declarado.

A quantidade de tempo necessária para extrair o material pode variar de 15 minutos ate várias horas, dependendo do quão difícil é alcançá-lo e extrair sua essência. Como sempre, o Mestre determina tudo.

? – Pilhagem em Ação
Tendo escapado da nave prisão de Deathsight depois de uma luta espetacular, o grupo se encontra vagando agora no deserto. No caminho para a civilização, eles encontram os esqueletos de um Behemoth.
Rob (Hiro): Nós deveríamos tentar extrair um pouco destes ossos. Com certeza vamos conseguir alguma coisa de valor. Rodger, eu vou em frente e tentar obter 10 CP. **Rodger (Mestre):** Bem, você gastará cerca de meia hora para isso. **Rob:** Nós temos uma hora ou outra livre. Tudo bem então. **Rodger:** Vá em frente e faça seu teste.

Rodger já tinha decidido que o esqueleto posui 40 CP de material de Tier 7, e subtrai 10 deles para a tentativa de Rob. O valor de Pilhagem de Rob é 40, mas devido ao tipo de material delicado, ele realizará seu teste com -20, Sua CdS final fica sendo 20.

Rob: (rolando) 18!
Rodger: Isso é um sucesso. Você ganha 10 CP de ossos de Tier 7.
Rob: Ótimo. Vou tentar conseguir mais 10

Rodger subtrai mais 10, deixando o esqueleto com apenas 20 CP agora.

Rob: (Rolando) 50. Nada bem.
Rodger: Depois de muito ralar, você consegue obter 5 CP.
Rob: Vou continuar tentando. Mais 10 novamente.

Rodger subtrai outros 10, deixando o esqueleto agora com apenas 10 CP.

Rob: (Rolando) Ah, droga. Falha Crítica. Tentarei novamente pela ultima vez obter mais 10 CP.

Rodger subtrai os últimos 10 CP do esqueleto.

Rob: (Rolando) 10!
Rodger: Você consegue obter outros 12 CP de ossos do esqueleto. E isso parecer ser a última coisa que você é capaz de extrair dele.
Blair (Mint): Mint bufa. "Vamos logo! Nós perderemos a hora do chá se você não parar de brincar com esses ossos sujos!"

CLIMA

Desde uma nevasca ate um calor insuportável, os climas onde os aventureiros terão de passar são literamente infinitos. Mas lutar em um clima menos do que perfeito significa mais do que apenas correr o risco de pegar resfriado. Condições de clima fortes reúnem grandes concentrações de energia Elemental ao seu redor, reduzindo a eficácia de alguns ataques Elementais. E isso pode ainda não ser o final dos problemas do grupo, já que tais concentrações podem atrair e dar origem a ameaçadores Elementais.

Além de alterar o poder de certos ataques Elementais, algumas condições climáticas podem possuir efeitos adicionais. Estes estão descritos abaixo; os efeitos Elementais estão listados na **Tabela 9-4** no final desta seção.

TEMPORAL

Efeito: Ventos fortes varrem o campo de batalha. Como resultado disso, combatentes com *Float* ou *Flight* movem-se com velocidade reduzida em **50%** - em efeito, como se eles estivessem se movendo em Terreno Adverso. Ataques de Alcance realizados com Armas de Arremesso e Armas como Arcos, Boomerangs e Riffles sofrem um Modificador de Condição de **-40**.

ONDA DE CALOR

Efeito: O aumento das temperaturas deixa uma onda de calor cobrindo a área. Combatentes podem ficar cansados mais rapidamente e algumas atividades se tornam mais extenuantes do que seriam. Por isso impondo um Modificador de Condição de **-20**.

CHUVA PESADA

Efeito: Uma nuvem pesada despeja água sobre o campo de batalha. Isto impõe um Modificador de Condição de **-40** para visibilidade assim como para ataques a Distância.

TEMPESTADE DE AREIA

Efeito: Em áreas desérticas, os ventos fortes podem criar violentas tempestades de areia, cobrindo o campo de batalha inteiro. As tempestades mais poderosas reduzem a visibilidade à praticamente zero, impondo um Modificador de Condição de **-60** para visibilidade e ataques à Distância.

TEMPESTADE DE NEVE

Efeito: Uma nevasca torrencial. Ela afeta

drasticamente a visibilidade, impondo um Modificador de Condição de **-60** para visibilidade e ataques a Distância do tipo Médio ou superior. Personagens não protegidos contra os elementos também correm o risco de sofrer com hipotermia, congelamento ou pior – exposição prolongada por muitas horas pode infligir a Condição de Status *Frozen*.

TEMPESTADE ELÉTRICA

Efeito: Onde os céus escurecem, raios elétricos podem representar um perigo durante a batalha. No início de cada batalha lutada durante uma tempestade, o Mestre deve rolar um d% a cada quinze ou trinta minutos que o grupo permaneça na tempestade. Se o resultado for igual ou inferior a 15, um raio cairá no campo de batalha; se o grupo não estiver protegido em um abrigo, o raio pode atingir um membro aleatório do grupo no início de cada Rodada lutada na tempestade. Os efeitos dependem do tamanho da tempestade, assumindo uma Escala de 1 até 30, e então utilizando a magia apropriada para calcular o dano.

Tabela 9-4: Efeitos Climáticos

Clima	Fogo	Água	Ar	Terra	Gelo	Eletricidade	Bio	Luz	Trevas
Neblina	-	+10%	-	-	-	-	-	-	-
Temporal	-	-	+25%	-25%	-	-	-	-	-
Onda de Calor	+25%	-	-	-	-25%	-	-	-	-
Neblina Forte	-	+10%	-10%	-	-	-	-	-	-
Chuva Forte	-25%	+25%	-	-	-	-	-	-	-
Nublado	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Chuvoso	-	+10%	-	-10%	-	-	-	-	-
Chuva e Vento	-10%	+10%	+10%	-10%	-	-	-	-	-
Tempestade de Areia	-	-25%	-	+25%	-	-	-	-	-
Neve	-	-25%	-	-	+25%	-	-	-	-
Neve Forte	-10%	-25%	+10%	-	+25%	-	-	-	-
Ensolarado	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tempestade Elétrica	-	-	-	-25%	-	+25%	-	-	-

ASPECTOS DO AMBIENTE

Um "**aspecto do ambiente**" é uma parte do cenário que afeta o progresso do grupo. Exemplos podem incluir uma coluna caída bloqueando a passagem, um conjunto de duplas portas trancadas, uma ponte instável, ou uma misteriosa máquina conectada a um antigo elevador. Se necessário, personagens podem atacar estes aspectos tanto dentro quanto fora de batalha; eles não geram Iniciativa, sua Evasão e Evasão e Mágica são sempre 0 e, por razões lógicas, estes aspectos também são imunes a todas as Condições de Status.

Os Aspectos do Ambiente são medidos por apenas duas Estatísticas de Combate, **Durabilidade** e **Escala**. Durabilidade é uma combinação de HP e Armadura, e simplesmente mede quanto de dano é necessário para destruí-lo. Geralmente esse valor varia de 1 (madeira fraca) até 10 (concreto reforçado com metal).

Escala mede o tamanho em si da Característica e o potencial de dano que ele poderia causar em um ou mais combatentes. Este valor varia de 1 (latas vazias) até 30 (grande prédio), e é tratado como um Atributo. Para situações onde ele causa dano, escolha uma Magia apropriada do quadro de Magias do **Capítulo 8** e insira a Escala deste Aspecto no Código de Dano da Magia. Por exemplo, atacar um tanque de combustível o faria explodir, criando uma bola de fogo espetacular que queima

a tudo próximo. Assumindo um tanque do tamanho médio, o Mestre lhe confere a Escala 10, e o usa no Código de Dano de *Fira* para descobrir quanto de dano do Elemento Fogo é causado a todos os combatentes próximos do local.

MANIPULANDO O AMBIENTE.

Além de atacar e destruir componentes do ambiente, os combatentes podem usar o poder dos elementos para manipular o ambiente ao seu redor. Alguns efeitos possíveis incluem:

Terra: Ataques de terra geralmente causam tremores que podem rapidamente danificar e destruir pequenos Aspectos do Ambiente, abrindo partes anteriormente inacessíveis.

Fogo: Atear fogo nas coisas com uma boa *Fira* é a maneira mais fácil de tornar a batalha mais interessante. Estruturas e vegetação queimando lentamente, talvez muito mais tempo que a duração da batalha, porém, os combatentes podem nem sempre durar tanto. Qualquer um que cair no meio das chamas sofre **10%** de seu HP máximo de dano pelo Elemento Fogo por Rodada que permaneça no fogo (calcule o dano durante a Fase de Status). Possivelmente objetos em chamas podem cair sobre os combatentes, causando dano pelo Elemento Fogo além do dano Físico. Finalmente, um grande incêndio pode afetar o campo de batalha, trazendo a Condição de Clima *Heat* ao campo de batalha até que o fogo seja extinto.

Gelo: Ataques desse Elemento possuem a habilidade de congelar porções de água ou mesmo parte de uma superfície, mudando o tipo de terreno para Terreno Adverso. Se os combatentes se cansarem de uma luta num campo de patinação no gelo, um ataque baseado no Elemento Fogo seria capaz de derreter as formações de gelo.

Eletricidade: Ataques que causem dano pelo elemento Eletricidade são capazes de carregar, ou sobrecarregar, aparelhos mecânicos e elétricos. Os resultados exatos dessas ações dependem do aparelho, mas poderia facilmente ir desde a destruição de um gerador de campos de força que protege uma sala especial até ativar um elevador nos casos mais extremos.

Água: Água pode inundar pequenos ambientes, além de serem absorvidos pelo solo e se tornaram um Terreno Difícl e lamacento.

Ar: Ar pode carregar as coisas e jogar objetos longes. Uma boa maneira de conseguir coisas que normalmente estariam além do alcance do grupo. Também pode dispersar nevoeiros.

ABRIGOS

Quando os personagens querem descansar em uma cidade, eles buscam por um quarto de hotel ou Inn mais próximo. Na estrada, personagens carregam suas próprias acomodações na forma de um ítem de "abrigo" de único uso, armazenado no Slot de Inventário e consumido quando o grupo descansa. Existem três tipos no total:

Bolsas de Dormir representam os confortos básicos para um aventureiro, oferecendo uma cama macia entre seus ossos e o chão duro.

Uma **Tenda** protege seus ocupantes do vento e do clima, fornecendo uma noite de descanso prazerosa em clima menos amigáveis.

Maiores que as Tendas, as **Cabins (Camarotes)** são reforçadas para aguentarem até um pequeno furacão. O aumento no espaço interno representa maior conforto, incluindo um cozinheiro próprio para cozinhar as refeições.

Apesar do nome, estes itens simplesmente representam coisas como comida, cama e suplementos – uma Tenda não é literalmente uma tenda, mas apenas os materiais necessários para passar uma noite confortável em uma. Diferentemente dos demais equipamentos adquiridos, estes "itens" sempre estarão disponíveis. Personagens devem sempre anotar separadamente quantos de cada tipo de abrigo eles estão comprando – 3 Bolsas de Dormir, 2 Tendas e 5 Cabins.

Tabela 9-5: Custos dos Abrigos

Tipo de Abrigo	Preço	Tipo Descanso
Bolsa Dormir	10	Conveniente
Tenda	25	Viagem
Cabin	100	Completo

IX - AVENTURANDO-SE

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo.

Aspecto do Ambiente: Elemento do cenário local que exerce influência no progresso do grupo, podendo interagir com os personagens.

Durabilidade: Uma medida de quantos ataques são necessários para se destruir um Aspecto do Ambiente.

Escala: Uma medida de tamando do Aspecto do Ambiente. Este valor é utilizado para calcular o dano infligido por este Aspecto.

Ferimento Crítico: Ferida grave o suficiente para dar aos personagens uma Condição de Status temporária ou permanente.

FINAL FANTASY
RPG

X - MESTRANDO

"Líder? Eu nunca pedi para ser o líder."

Squall Leonhart - FINAL FANTASY VIII

Contador de histórias, juiz, organizador – um bom Mestre é tudo isso e mais. O papel do Mestre é o mais desafiador e recompensador em todo jogo de RPG, não apenas neste. Enquanto os jogadores representam um único personagem heróico e o exploram profundamente, o Mestre é responsável por literalmente todo o resto: aliados, vilões, elenco de apoio, monstros e criação do mundo.

Este capítulo cobre o jogo visto pelo outro lado da mesa, desde a primeira aventura até a batalha final, oferecendo dicas, ferramentas, regras e conselhos; coisas que todo Mestre precisa saber, independente de sua experiência.

Claro, esta seção não é feita para ser a única e absoluta fonte de informações de como se mestrar. Literalmente, centenas de guias foram escritos sobre este assunto nestes vários anos, e muitos ainda hão de surgir. Por isso, não importa quão detalhado este guia seja, cada Mestre e grupo possuem suas próprias necessidades particulares. Muitas das sugestões e idéias apresentadas neste capítulo funcionam mais como conselhos do que como regras – no final, suas próprias experiências serão seus guias no desenrolar de um jogo.

AS BASES PARA MESTRAR

Embora vários aspectos de se desenvolver um jogo sejam óbvios para os veteranos na área, para os novatos isto é um problema completamente novo. Ser um Mestre é uma tarefa atemorizante, e as dificuldades do caminho para um bom jogo são muitas. Por esta razão, a seção a seguir apresenta algumas das responsabilidades, costumes e considerações com os quais os novos Mestres podem se beneficiar.

O PAPEL DO MESTRE

As responsabilidades do Mestre podem ser divididas da seguinte maneira:

Apresentar o mundo aos jogadores. A tarefa mais simples do Mestre é contar, ou mostrar, aos personagens o que estão experimentando e como veem o mundo ao seu redor. Nos jogos eletrônicos, isso é desempenhando por processadores de vídeo sofisticados e trilhas sonoras. O desafio do Mestre seria fazer o mesmo com suas voz e palavras. Por outro lado, o Mestre não está limitado a apenas algumas opções de faixas de música, telas ou apenas a algumas opções de conversa e ações limitadas pelos seus criadores.

Determinar a viabilidade das ações. Utilizando o senso comum, assim como as regras deste livro, o Mestre decide o que os personagens podem ou não fazer - e se eles podem, quão fácil ou desafiador estas ações são. Um humano com armadura completa não pode saltar de uma ravina de quarenta metros; um salto de quatro metros já seria possível em algumas circunstâncias, mas requer que o Mestre decida quão difícil a rolagem será.

Criar e interpretar personagens não-jogáveis. O Mestre deve interpretar os vilões que se opõem aos PCs, os aliados que auxiliam os esforços dos heróis, seus rivais e seus esforços cômicos, e os demais pequenos personagens como vendedores, donos de tavernas, fazendeiros, pescadores, guardas e tudo mais que possa existir. Isto pode ser fácil e difícil ao mesmo tempo; embora a maioria dos NPCs menores precise apenas de algumas descrições, torná-los memoráveis requer um esforço muito maior.

Criar encontros e aventuras. O Mestre determina quais desafios os personagens provavelmente terão de encarar durante cada seção, e deve entrelaçar todos eles em uma aventura. Apesar de ser possível criar encontros e eventos de improviso, a maioria dos Mestres planeja essas coisas com antecedência, fazendo anotações de como os monstros e NPCs devem agir e pensar como os personagens podem sobrepujar os obstáculos que encontrarão. Uma boa aventura será desafiadora o bastante para fazer os personagens lutarem arduamente para sobreviverem, mas não tão perigosa que eles estarão sempre à beira da morte.

Criar e controlar os monstros. Indiscutivelmente a mais direta das tarefas do Mestre. Surgir com os inimigos para o grupo é tão simples quanto pegar um modelo de monstro no **Apêndice II** ou criar um novo utilizando as regras do mesmo Apêndice. Utilizá-los não tem

nada de diferente do que interpretar um NPC, e é basicamente uma questão de utilizar a inteligência e background do oponente como fontes para suas ações. Como Mestre, você deve estar familiarizado com as forças e habilidades, e conhecer como eles afetarão os personagens antes de colocá-los no combate.

Recompensar o grupo. A maior parte das aventuras é sobre as recompensas que os personagens recebem ao longo do caminho, como dinheiro, equipamentos, experiência e intangíveis. Quanto os personagens recebem pelos problemas enfrentados é decisão do Mestre, mas um truque importante é atingir o balanço entre recompensas demais e recompensas de menos. Guías para equilibrar recompensas são apresentados posteriormente neste capítulo.

Contar a História. Os jogadores são heróis em suas próprias histórias, mas sua trama e fluxo são provenientes do Mestre. Desenvolver uma narrativa coesa com reviravoltas suficientes para prender a atenção dos jogadores é a chave para o sucesso de um jogo de longo prazo.

A maioria destas responsabilidades será abordada com mais detalhes posteriormente neste capítulo.

OS SETE HÁBITOS

Cada grupo tem sua própria maneira de fazer as coisas, mas existem algumas maneiras de tornar uma sessão melhor independentemente de quem a joga ou mestra. Os sete mais frequentes são os seguintes.

1 - CONHECER AS REGRAS

Antes de começar a desenrolar um jogo, tenha certeza de que você tem pelo menos uma noção firme das regras. Como Mestre, suas responsabilidades não somente incluem aplicar as regras, mas também explicá-las aos seus jogadores. Quanto mais você souber sobre o material com o qual irá trabalhar, mais fácil o jogo irá fluir quando você colocá-lo em ação.

2 - CONHEÇA SEUS JOGADORES

Ser capaz de realizar um jogo interessante e recompensador é questão de saber o que seus jogadores consideram como recompensador e interessante. Cada jogador possui suas próprias motivações, e interpreta por diferentes razões; para criar uma experiência satisfatória, é essencial descobrir quais são elas e planejar, então, seu jogo de acordo.

Alguns jogadores podem querer um jogo extremamente voltado para combates, outros preferem trabalhar com drama e enredos complexos. Em geral, você encontrará um dos sete tipos de jogadores seguintes em seu grupo.

Jogadores estão na mesa para "jogar seu jogo". Eles não são muito centrados sobre o fator desenvolvimento do personagem, e geralmente são mais interessados em passar um tempo com outras pessoas ao redor da mesa. Esta falta de comprometimento pode ser frustrante se você estiver tentando criar uma narrativa genuína, mas os Jogadores são fáceis de serem agradados: dê aos seus personagens "pertences legais" suficientes para assegurar que o jogo role bem e você não terá mais muitos problemas com estes jogadores.

Conquistadores jogam apenas para evoluir seus personagens, adquirirem itens mais poderosos e ver seus egos crescerem em poder e estatura. A maneira mais fácil de motivá-los é assegurar que eles tenham oportunidade ampla de coletar tesouros no decorrer de uma aventura e XP suficiente para evoluir seus personagens em uma base regular. Entretanto, é importante estar atento quando fornecer as recompensas: muita generosidade pode facilmente destruir o balanço da campanha e afetar os demais integrantes do grupo. Uma boa idéia é dar a estes personagens um pouco de fama, ou infâmia, no mundo do jogo; algumas vezes, estas recompensas intangíveis carregam mais peso do que outra espada ou item poderoso.

Matadores tiram satisfação em derrotar inimigos poderosos e no arrepio dos combates, particularmente através de personagens bem construídos ou estratégias espertas. Como os Conquistadores, os Matadores são facilmente agradados também, basta manter suficientes oponentes desafiadores no jogo para assegurar que eles possam explorar todas suas Habilidades e realizar batalhas com regularidade nas sessões. Porém tome cuidado, pois nem todos os jogadores apreciam muitos combates seguidos.

Exploradores querem ver o mundo, explorar lugares e conhecerem pessoas. Se você estiver com um conjunto estabelecido, jogadores deste tipo irão se alegrar em rever faces conhecidas, encontros maiores e menores com personagens e

um bom uso das tropas de **Final Fantasy** como aeronaves e Chocobos. O segredo aqui está em espaçar estes elementos o suficiente para não se tornarem rotina; encontrar com Cloud Strife em um bar pela décima quarta vez seguida não será mais tão especial como foi na primeira.

Interpretadores apreciam os aspectos de interpretação do jogo. Eles ganham mais satisfação em jogar com as peculiaridades e detalhes de seus personagens e interagindo com os outros. Como resultado, eles são aqueles mais aptos a questionarem os NPCs com maior profundidade do que os demais tipos de jogadores; isto significa que é bom ter um estoque de background para os NPCs e estar preparado para improvisar se os jogadores saírem do script do jogo. Ao mesmo tempo, estão vigilantes à "exploração da cena" – quando os interpretadores insistem em atuar com cada pequeno NPC e suas conversações e encontro, explorando todos os detalhes. Corte este problema pela raiz – comprar uma espada não deve envolver mais do que uma conversa de cinco minutos sobre o clima ou sobre a saúde da avó do vendedor, especialmente quando os demais integrantes do grupo estão interessados em ação do que interpretação exagerada.

Planejadores de Grupo tira sua satisfação na dinâmica com o seu grupo, e aprecia planejar e fazer estratégias com os demais para atingirem um objetivo em comum. Onde os problemas aparecem, ele é inevitavelmente o primeiro a sugerir um plano, rapidamente assumindo controle da situação e tentando liderar o resto do grupo. Insira este em uma atividade grupal frequentemente ou encoraje-o em situações onde a estratégia possui um impacto notável, mas mantendo um olho em como o tempo do jogo flui, afinal de contas, por mais divertido que planejar possa ser, o show deve continuar.

Arquétipos apreciam jogar com um tipo particular de personagem (jovens crianças, Paladinos, Mithra) e jogá-lo até o fim, até em situações onde esse personagem normalmente toma o assento traseiro. Para personagens com um conjunto de perícias especializado que poderiam aparentar pouco uso em um jogo convencional (como Ladrões criados para invasão, Mediadores peritos em obter informações e persuadir) é importante inserir situações onde as habilidades destes personagems o coloquem no palco central. Isto às vezes pode envolver a separação do grupo e enviá-lo em uma viagem solo. Apesar de esta divisão ser eficaz, não deve ser realizado com muita frequência ou o Mestre será acusado de favoritismo.

Claro que nem todo mundo pertence a uma única categoria. A maioria dos jogadores acaba pertencendo a mais de uma classificação, dando ao Mestre combinações como Jogadores-Conquistadores, Conquistadores-Matadores, Interpretadores-Planejadores de Grupo ou Exploradores-Conquistadores. Por isso mantenha sempre anotações sobre o que captura a atenção de cada jogador durante as sessões; assim você poderá ajustar seus gostos e preferências de modo plausível à sua aventura.

3 - OBSERVE O RELÓGIO

Na maioria das vezes, o Mestre terá um tempo limitado no qual deverá realizar sua sessão; por esta razão, é importante estar atento em como você utiliza seu tempo. Coisas a serem lembradas para isso são:

Conversas em Off: Interpretação é uma experiência social como qualquer outra. Como resultado, você deve estar preparado para certa medida de conversas fora do assunto do jogo, como jogadores se atualizando sobre os programas favoritos de TV, os últimos downloads e acontecimentos em geral de suas vidas. Você também pode tirar vantagem deste fato dando um pequeno "tempo social" no início da sessão e definindo a hora de iniciar. Dependendo da situação, seria bom também criar uma pausa no meio da sessão para dar mais tempo de conversas para os jogadores. Claro que este tipo de compromisso na mesa significa que os jogadores devem respeitá-lo também: se dois jogadores repentinamente começar a falar sobre seus planos para a noite no meio de um combate, educadamente o Mestre pode diz *"Vocês poderiam aguardar até a pausa?"*.

Ar Morto: Claro, encurtar a batalha é assegurar que os jogadores não tenham razão para suas atenções comecem a viajar. Nos grupos de mesa, a principal causa disto costuma ser o "ar morto" – qualquer período de tempo no qual o grupo como um todo se congela e o jogo simplesmente para. Ar Morto pode surgir por várias razões, mas a principal é a falta de preparação do Mestre; se há uma coisa que com certeza mata o entusiasmo e a imersão na trama, é você ficar folheando o livro para consultar uma tabela enquanto os jogadores ficam sentados parados na mesa a bater seus lápis.

Nessas situações, a informação crucial verdadeiramente necessária para correr o jogo deve estar sempre à mão a qualquer momento. Para isso, imprima as fórmulas mais importantes ou registre os atributos do monstro em fichas antes de colocá-lo no jogo. Do mesmo modo,

encoraje seus jogadores a manter um registro das informações mais importantes de seus personagens – detalhes sobre seus equipamentos, Habilidades, Magias e Estatísticas – sempre perto para uma consulta rápida. Faça também cópia das fichas dos personagens se você tiver a chance; em muitas situações, ter a informação em suas mãos é mais rápido que perguntá-la ao jogador.

Edição Seletiva: Manter o fluxo do jogo também significa ser capaz de recuar quando o passo começa a desanimar e manter as coisas em movimento. Não gaste muito tempo em cenas que não possuem influência no enredo; interpretar um teste de Investigação que leva o personagem por toda a cidade em busca de um NPC pode fornecer momentos interessantes, mas podem facilmente gastar um tempo importante sem ganho real.

A "Edição Seletiva" significa decidir o que mostrar e o que não mostrar; atividades mundanas como compras podem ser facilmente simplificadas em algumas rolagens apenas, enquanto consersações com NPCs importantes são melhores restritas às informações que diretamente afetam as escolhas dos personagens. Por outro lado, se os personagens se envolverem em uma conversação engraçada ou que chame a atenção, deixe-a acontecer normalmente.

Discussão dos Jogadores: Apesar do Ar Morto ser um problema do Mestre, os jogadores também levam as ações a este ponto, particularmente quando eles permanecem debatendo sobre o curso de sua próxima ação. Apesar de você realmente desejar que o grupo faça estratégias, um debate de uma hora sobre aquisição de equipamentos ou alocação dos itens de cura não irá levar o jogo a lugar nenhum. Coloque um tempo limite na discussão do grupo e esteja pronto para forçar a ação se a discussão se prolongar ainda mais.

Debates sobre Regras: Nada traz mais desânimo para uma sessão do que aqueles momentos onde um jogador olha para você e diz *"Eu não acho que a regra funcione assim."* Se você já empregou um bom tempo no estudo das regras do **Livro Básico**, você já estará pronto para encontrar a informação rapidamente e reler a regra, dando um julgamento. Se não estiver claro o suficiente no momento de como a regra deve ser interpretada, sugira um compromisso de tentar adaptar para ambos os lados. Se houver ainda um empecilho, ofereça resolver o problema com ambos os lados jogando uma moeda ou dado. O mais importante sempre é resolver o problema o mais rápido possível; se a discussão se arrastar por 5 minutos você já está correndo o risco de comprometer o resto da sessão.

Infelizmente, muitos jogadores continuarão a debater as regras, especialmente quando certa interpretação delas for a favor dele. Nesses casos, ofereça uma pausa e voltem a jogar depois de aplicar um consenso comum para o jogo continuar novamente.

Termine com Suspense: é sempre mais esperto terminar suas sessões em um ponto alto da ação – isso deixa os jogadors interessados, e deixa todos curiosos sobre o próximo acontecimento. A maneira mais fácil para fazer isto é levar para uma luta de alta energia ou em um momento de dúvida, e então finalizar a sessão enquanto os jogadores ainda estão entusiasmados. O maior problema é fazer isso na hora certa. Devido à complexidade do combate em **FFRPG**, é fácil os eventos se voltarem contra você, transformando o que seria uma luta de 15 minutos em um monstro de 2 horas de cansaço que drena a energia de todo mundo.

Momentos de Dúvida: A maneira mais fácil é simplesmente terminar com uma dúvida no ar: os jogadores arrombam a sala do trono do Imperador e encontram seu corpo caído ao lado do trono; o tanque de combustível principal da aeronave estoura, deixando o grupo prestes a colidir com uma montanha; o cristal que protegia a cidade brilha mais fraco até que se parte... Mas aplicar este recurso também requer certo grau de planejamento; planejando o final antecipadamente ou mantendo um olho aberto para que a cena mais dramática aconteça no momento do final da sessão. Ma maioria dos casos, basta aguardar que o fluxo da narrativa ofereça um momento conveniente para parar; é melhor parar um pouco antes do que mais tarde, e ajuda a manter os personagens preocupados com a sessão da próxima semana.

4 - SEJA FIRME, MAS JUSTO.

Como Mestre, você interpreta as regras para servir as necessidades do seu jogo e assegurar-se de que a base na qual ele se desenvolve seja consistente. Desde a criação de personagens até a resolução de tarefas, suas decisões e opiniões lhe conferem um significativo grau de autoridade na mesa do jogo. Mas quanta autoridade seria essa? Seja muito liberal e verá os jogadores caminhando por sua aventura cuidadosamente preparada estragando-a. Torne-se um deus e faça da vida dos jogadores algo miserável e logo você se deparará com a mesa de jogo vazia na próxima semana.

Ser um bom Mestre significa balancear estes dois extremos, e manter a mente aberta enquanto faz isso – afinal de contas, é você quem está

desenvolvendo a sessão – mas ocasionalmente você pode acabar errando ou interpretando errado uma regra. Não tenha medo de assumir seus erros, e tente compensar os jogadores se eles foram seriamente afetados por seu erro. Ao mesmo tempo, esteja pronto para bater o pé se os jogadores começarem a tirar a história dos trilhos. Se o novo Job que você aprovou no início da campanha estiver se tornando um pesadelo sem fim, deixe os jogadores saberem disto. Se um dos jogadores está sempre interrompendo suas sessões, torne sua desaprovação conhecida.

5 - SEJA DESCRITIVO

Um Mestre é um contador de histórias acima de tudo. Mesmo se o seu grupo trata seu enredo como uma desculpa esfarrapada para matar o maior número de monstros possíveis, suas descrições devem ser detalhadas o suficiente para que seus jogadores não sejam forçados a lhe fazer perguntas básicas como *"quão grande a sala é?"* ou *"como ele se parece?"*.

O combate é uma área onde a falta de detalhes pode fazer toda a diferença; mesmo com o grupo mais empolgado, sete ou oito Rodadas com *"Você o acertou com sua espada. Ele toma 8 de dano. Ele então o atinge de volta e você toma 2 de dano"* pode facilmente drenar a energia da mesa de jogo. Gaste algum tempo para elaborar ataques especiais, acertos críticos, magias e afins; descreva a respiração dos monstros, seu sangramento e gritos de xingamento como se suas vidas dependessem disso.

Os jogadores também, devem ser encorajados a serem criativos com suas ações e interpretação; *"Mint ataca!"* é direto e reto, mas algumas vezes é mais divertido ver ações como *"Mint enrola seu chicote em volta do Guarda, o fazendo rodar enquanto desfere um poderoso ataque"*. Servindo como exemplo positivo, o Mestre pode aumentar a quantia de investimento criativo e descrição que os jogadores devem acabar seguindo consequentemente.

6 - SEJA MEMORÁVEL

Final Fantasy é um jogo de grandes perspectivas e personagens intrigantes, enredos sobre ameaças ao mundo e vilões maiores que a própria vida. Mantenha um suplemento de interessantes características geográficas, monstros exóticos e personagens reconhecíveis à mão e crie suas aventuras para expô-los ao seu efeito máximo, mais importante, sempre fique de olho no que você está fazendo e mantenha o hábito de se questionar *"Como eu poderia fazer isso mais interessante?".* Os personagens estão planejando uma fuga da prisão depois que um personagem foi sequestrado pelo Império? Faça então da prisão uma torre de cristal ou um gigantesco tanque móvel. Personagens encarando um general do Império na prisão? Os surpreenda com um nobre azarado cujo braço direito foi substituído por uma espada. Deixe sempre sua criatividade brilhar, e não tenha medo de surpreender os jogadores algumas vezes – no fim do dia, estes esforços serão os motivos pelos quais os jogos passarão a ser o centro das conversas da semana.

7 - SE DIVIRTA!

Esta é, acima de tudo, a coisa mais importante que o Mestre pode fazer. Interpretação é um hobby, não um trabalho ou esporte de competição; o objetivo de cada sessão é que todos os participantes se divirtam o máximo possível. Mantenha atenção no nível de energia da mesa e não tenha medo de solicitar retornos dos jogadores depois do término da sessão; as coisas que eles lhe sugerirem podem ser extremamente úteis para construir um jogo melhor. E se as regras incomodam você ou estão sendo um empecilho no jogo, mude-as; qualquer coisa apresentada neste livro, incluindo este capítulo, pode ser modificado ou ignorado se necessário. No fim do dia, é importante que você tenha tanto prazer em desenrolar suas histórias quanto os jogadores devem ter em vivê-las.

REGRAS DA CASA

As **Regras da Casa** são mudanças que você pode fazer no conjunto de regras de **FFRPG** durante o decorrer de uma aventura ou campanha. Nem todo Mestre utiliza as Regras da Casa, mas haverão situações onde você irá querer realizar ajustes ou adições para adequar às suas necessidades.

Na maioria dos casos, estas serão fruto de necessidades do conjunto. Se você está criando um mundo único para a campanha, as raças apresentadas no Livro Básico provavelmente não se adequarão às suas necessidades, ou você pode querer ajustar as tabelas dos equipamentos. Se você pretende aumentar a vida dos personagens, você pode optar por por dar o valor máximo do seu dado de vida, sem terem de rolar os dados para isso. Se você quer aumentar a dificuldade do combate, os personagens podem ser afligidos com varias Condições de Status negativas quando

atingem 10% de seu HP máximo. As possibilidades são infinitas.

Em outras circunstâncias, os jogadores pode também chegar a você com um material extra para aprovação, ou idéias de Jobs e raças que eles querem utilizar. Este problema é fácil de resolver - incluído neste capítulo está um conjunto de regras e sistemas para ajudá-lo com o início do material de expansão; para qualquer coisa além do coberto por este livro, pode ser muito útil manter duas perguntas em mente:

Ele já está coberto pelas regras? Em muitos casos, pode ser mais fácil adaptar ou ajustar alguma coisa que já exista do que criar algo completamente novo. Por exemplo, uma perícia *Representação* poderia ser uma boa idéia inicialmente, mas pensando um pouco, a mesma pode ser coberta por *Atuação* ou mesmo por *Disfarce*. Similarmente, o Job Assassino que seu jogador está implorando para ser pode facilmente ser criado unindo as Habilidades existentes de *Furtividade* e *Ninjutsu*.

Está balanceado? Qualquer nova adição deve ser baseada nas Magias, Habilidades, Vantagens e Jobs apresentados neste livro em relação ao seu poder; eles fornecem uma base para o que está ou não balanceado. Quando comparado a outros Jobs do tipo Guerreiro, por exemplo, uma habilidade que causa **(52 x VEL) + 15d12** de dano em um único alvo sem nenhuma penalidade de Iniciativa no Nível 64 com certeza será um abuso de poder.

Outras adições podem ser mais difíceis de se fazer o julgamento; inevitavelmente, você pode acabar por aprovar alguma coisa que revela seu verdadeiro poder somente após algumas semanas de jogo. Se não houver uma maneira de compensar isto dos modos convencionais (monstro mais poderosos, penalidades maiores, restrições no uso) a melhor maneira de resolver isso é simplesmente sentar e conversar com o jogador sobre um ajuste retroativo.

JOGADOR VS PERSONAGEM

Jogadores sabem sempre mais que seus personagens – isso é um fato da vida, especialmente quando você estiver mestrando em um cenário familiar para eles. Alguém que jogou **Final Fantasy VII** quatro vezes conhece todos os detalhes do cenário, incluindo background, personagens, história, política e segredos. Nesse caso, quando você disser que os personagens estão numa aeronave para uma ilha, facilmente um jogador irá declarar que aquela é a ilha onde a lendária matéria Knights of the Round está escondida.

Por esso motivo, os jogadores devem estar cientes do que seus personagens sabem e do que eles não sabem. A menos que seu personagem possua como desculpa uma informação especial como resultado de Peculiaridades, Conhecimentos ou Background, a resposta a exemplos como este acima deve ser sempre: *"Seu personagem não tem como saber disto, sinto muito"*.

SUPLEMENTOS DE JOGO

Além de se certificar que a sessão seja devidamente planejada e executada, um Mestre também deve fornecer o material necessário para que ela aconteça. Os materiais principais são pelo menos uma cópia do **Livro de Regras**, dados suficientes para todos os jogadores, lápis e borrachas, além das fichas dos personagens. Apesar da maioria dos jogadores levar seu próprio material, é mais conveniente possuir sobressalente à mão no caso de alguém esquecer alguma coisa. Mas também existem outras coisas importantes para uma seção de RPG, outras opcionais. São elas:

Suplementos do Mestre: FFRPG possui um grande número de tabelas para rápida referência que podem ser impressas ou copiadas, que são úteis ao Mestre para que ele não precise ficar abrindo o caderno ou livro sempre que alguém realizar um teste. Dependendo das circunstâncias, você também pode querer complementá-las com suas próprias anotações.

Um fichário: Fichários podem ser convenientes para organizar folhas de papéis soltas de modo ordenado; um excelente modo de guardar impressões, fichas e anotações da campanha.

Papel de Rascunho: Nenhuma mesa de jogo está completa sem pelo menos uma ou duas folhas de papel para cada personagem presente. Elas são importantes por vários motivos. Primeiro, pois elas permitem que os jogadores façam anotações sobre perdas e ganhos de HP, Condições de Status e outros, afim de não precisarem ficar apagando e re-escrevendo constantemente nas fichas de seus personagens. Para um Mestre, é uma ótima maneira de manter registros das dezenas de pequenos detalhes necessários para desenvolver o jogo. Para batalhas em especial, anotar o HP, MP, Evasão, Evasão Mágica, Armadura e Armadura Mágica dos combatentes antes do início da sessão significa menos tempo gasto procurando informações em fichas e mais tempo focalizadas na ação.

Refeição: Uma sessão de jogo pode durar horas, o Mestre, ou quem quer que seja o anfitrião da casa, pode oferecer refrescos e aperitivos para os participantes. Claro que ninguém vai a uma sessão de RPG para comer ou beber, mas é como dizem por ai que se pensa melhor com a barriga cheia.

Música: A música é um dos aspectos mais opcionais também do jogo. Alguns Mestres optam por ela, outros acham que dá muito trabalho. Entretanto, nada pode criar um ambiente melhor do que uma seleção musical apropriada, e seus jogadores apreciarão o esforço extra. Selecionar as faixas corretas, entretanto, pode ser um grande desafio; o ideal é que a música seja baixa o suficiente para que os jogadores conversem sem problema.

Trilhas Sonoras Originais dos Jogos de Vídeo Game (OSTs) são rotineiramente lançados em formato de CD no Japão. Dependendo de sua popularidade, um jogo também pode ter um álbum orquestrado ou remix, dando à música original um tratamento significativo. Muitas das OSTs possuem lançamento limitado nos Estados Unidos; uma seleção maior é disponível através de canais e sites, já que importar um CD japonês pode sair extremamente caro.

As trilhas sonoras de filmes oferecem uma alternativa mais econômica; neste caso é recomendável escolher bem as faixas – um clássico de Indiana Jones ou Star Wars com certeza irá render mais piadinhas do que uma imersão no jogo.

Assim que você finalizou a seleção de faixas e as classificou de acordo com sua categoria apropriada (faixas para batalhas, música de suspense, temas para as cidades), a próxima coisa a fazer é considerar como levá-las aos seus jogadores. Dependendo de cada caso, existem três opções para isso: levar cada um dos CDs e mudar manualmente as faixas, colocar os diferentes CDs em um aparelho com CD-Changer, ou simplesmente gravar seu próprio CD com as faixas que você vai utilizar de modo o mais contínuo possível. Claro que os CDs convencionais não formam o modo mais viável, pois você pode converter as músicas para formato MP3 que aumenta a capacidade de faixas por CD além de facilitar o modo ao qual você pode acessar cada trilha sonora.

Ilustrações: Como diz o velho clichê, uma imagem vale mais que mil palavras. Veteranos dos jogos eletrônicos podem estar intimamente ligados aos cenários, criaturas e personagens de um dado jogo, mas para os novatos, possuir um material de referência visual em mãos será muito útil. Muitos dos jogos de **Final Fantasy** possuem seus "livros de artes" lançados no Japão, porém por aqui será necessário recorrer a revistas e internet.

Roupas: Para aqueles que gostam de adicionar um elemento extra, existem muitas possibilidades. Aqueles que dispuserem de um bom dinheiro e conexões com a Terra do Sol Nascente podem encontrar qualquer coisa desde jóias, frascos de Potions, até mesmo roupas dos personagens. A empresa Bandai produz uma aceitável disponibilidade de fantasias e trajes dos personagens de **Final Fantasy** desde o VII até o X que podem ser utilizados para representar vários Personagens. Algumas empresas japonesas inclusive lançaram um suplemento de figurinos de monstros e summons, incluindo até um Bahamut decente. Muitos destes produtos pode ser encontrados em empresas voltadas a esta área, enquanto os produtos mais antigos podem ser encontrados, com um pouco de sorte, nos sites de compras pela internet.

CONSTRUINDO UMA AVENTURA

A aventura é o bloco de construção principal de **FFRPG** – um ponto de partida para Mestres e jogadores se acostumarem com o sistema e um portão para uma campanha de longo prazo com sucesso. Por esta razão, saber como estruturar aventuras é uma habilidade importante que o Mestre precisa dominar. A seção a seguir fornece dicas de como criar boas aventuras e desenvolver os desafios que os jogadores irão encarar durante o decorrer de suas missões.

O OBJETIVO

Todas as aventuras possuem um ou mais objetivos que o grupo deve cumprir, e que podem não ser conhecidos logo no início. O primeiro passo na criação da aventura é decidir quais são estes objetivos e como o grupo pode realizá-las – considerações estas que consequentemente moldam como o resto da aventura irá caminhar. Alguns objetivos mais comuns incluem:

Missão de Busca - Superar os obstáculos para encontrar um item específico ou uma informação e levá-los de volta para uma recompensa. A Missão de Busca é o tipo de aventura mais facilmente encontrada nos jogos de **Final Fantasy**, e geralmente é utilizada como "portão" de entrada para outras. Muitas vezes estes itens ou recompensas ganhos em uma aventura são necessários para conseguir a próxima missão, significando que a história não prosseguirá até que a missão tenha sido cumprida.

Caçada de Monstros - Encontrar e derrotar um monstro ou oponente em batalha para clamar por uma recompensa. Missões como esta costumam servir como "recheio" entre as sessões mais envolventes.

Sabotagem - Tirar alguma coisa de andamento: uma arma, um prédio, um artefato, um veículo ou mesmo um plano. Missões deste tipo geralmente envolvem uma significativa quantia de *Furtividade* e *Manha*. Talvez até mesmo umas cenas com demolições e explosões podem ser causadas pelos personagens se não houver motivo para serem discretos.

"Se existe uma porta, nós entramos. Se existir qualquer coisa que possamos quebrar, nos o quebramos! E no final, nós explodiremos este lugar em milhões de pedaços!"

Selphie Tilmitt – FINAL FANTASY VIII

Escolta - Levar alguém do Ponto A até o Ponto B, se livrando de qualquer assassino ou sequestrador que surgir no caminho. O perigo pode vir de muitos ângulos durante missões como esta e os jogadores precisam pensar muito e aprender a confiar em ninguém.

Resgate - Alguém importante para o grupo foi sequestrado e agora é a hora do resgate. Como nas tentativas de sabotagem, resgates inevitavelmente incluem bombas e disfarces, algumas vezes até as duas coisas ao mesmo tempo.

Sequestro - O contrário de uma missão de resgate, aqui o grupo precisar sequestrar alguém, evitando toda e qualquer forma de resistência e segurança que surgir como força oposta.

Fuga - Passar pelas linhas inimigas, encontrar um caminho através da floresta repleta de monstros, ou encontrar o caminho de volta para a terra dos vivos. As fugas podem parecer simples no papel, mas costumam ser bem diferentes quando colocadas em prática.

Quebrar e Entrar – O contrário da missão de fuga requer que o grupo encontre uma maneira de entrar em um local especial. Frequentemente isso está associado a outro objetivo.

AS COMPLICAÇÕES

Assim que o objetivo tenha sido estabelecido, a próxima coisa a pensar é o que os personagens vão ter de passar para cumprí-lo. Os obstáculos mais comuns que um grupo se depara são os combates, os desafios físicos, interações com NPCs, armadilhas, perigos e quebra-cabeças, cada um destes é abordado com mais detalhes nas páginas a seguir.

Trate cada complicação maior colocada no caminho do grupo como tendo sua própria Cena, independente do tipo – a melhor maneira de popular uma aventura é criar várias destas cenas e, então, uní-las para formar uma narrativa. Geralmente, o ponto crucial de uma boa aventura irá girar em torno destas complicações memoráveis, mas devido ao fator impreciso que é uma mesa de jogo, seus jogadores podem acabar por ignorar os eventos que você planejou para cumprir a missão. Por esta razão, é aconselhável planejar sua Cena como um tipo de teia e não como um caminho linear – se os jogadores perderem uma conexão, passe para o próximo evento lógico.

Nos exemplos dados no decorrer deste livro, Rodger leva o grupo através de um número de Cenas criadas para testar suas habilidades – a infiltração, a fuga da prisão, e uma batalha no céu. Entretanto estes foram apenas alguns das reviravoltas que a aventura poderia tomar, já que o Mestre também planejou uma perseguição no quartel da resistência, um encontro com o Barão Vrichaux e um agente do Lorde Negro, além de uma cena de caçada envolvendo chocobos roubados numa corrida pelas ruas da maior metrópole.

Também não há necessidade de ter vergonha em reutilizar conceitos já aplicados, se uma idéia foi aplicada com sucesso em uma aventura, é quase garantido que ela encontre um lugar perfeito para ela em outra aventura.

BATALHA

O combate é uma parte essencial nas séries de **Final Fantasy** e, consequentemente, para o **FFRPG** também... Entretanto, existe uma fina linha

a ser ponderada quando incorpora o combate em suas aventuras: uma batalha é o maior consumidor de tempo para o grupo e, portanto, tomará grande parte do seu tempo total de jogo em qualquer sessão.

Quantas batalhas uma aventura deve ter então? O ideal é que o combate nunca deva se tornar tão frequente a ponto de se tornam algo entediante ou rotineiro para os jogadores. As atitudes de seu grupo também pode ser um fator determinante na quantidade de lutas em suas sessões – muitos jogadores se sentem mais felizes em cravar uma espada em um monstro do que ficarem entretidos em longas conversas, e outros são completamente o oposto. Jogos com combate pesados podem possuir até dois encontros por sessão, enquanto as aventuras mais calmas com um encontro sessão sim, outra não.

CRIANDO O INTERESSE

Também é importante que cada batalha seja cuidadosamente planejada e gerenciada para manter os jogadores com seu interesse alto. O primeiro fator a considerar é a duração: quanto mais a batalha se estende, menos envolvidos os jogadores ficarão com os eventos. Isto se torna óbvio em situações onde os heróis se resumem aos mesmos Ataques e Habilidades Rodada após Rodada. Com isto em mente, a média de uma batalha normal deve girar em torno de três a quatro Rodadas; mantendo sempre sua atenção em quanto dano os heróis são capazes de infligir e adaptar a força e composição dos monstros para se adequar. Também, nem todo monstro luta até sua morte. Se as probabilidades se voltarem contra eles e a batalha se estender, muitos monstros poderiam simplesmente tentar fugir.

O segundo fator é a tática. Evite combates que se tornam repetitivos e faça os jogadores serem forçados a pensar antes de agirem, e não simplesmente saírem por ai realizando seus ataques mais poderosos Rodada após Rodada. As batalhas com os Chefes devem sempre enfatizar a estratégia e o trabalho em equipe, e não apenas o bate-bate. Algumas maneiras de agitar as coisas incluem:

Misturar e Acertar - Reunir monstros com formas de ataques, fraquezas e estratégias completamente diferentes é uma maneira fácil de manter o grupo atento. Misture sempre monstros com ataques físicos poderosos com outros lançadores de magia, causadores de dano direto com outros que causam Condições de Status negativas, ou mesmo Ice Worms com Fire Flans.

Qual a minha Fraqueza? - O uso inteligente dos vários status Elementais, incluindo Fraquezas e Imunidades, pode transformar aquele combate direto e franco em um jogo mortal de adivinhação para o grupo, especialmente se os monstros forem fortes contra os Elementos que o grupo mais utiliza. Evite deixar as propriedades Elementais dos monstros muito óbvias – Gigantes da Água, Salamandras de Fogo e outras criaturas podem ter sua peça nos jogos, mas não requerem muito raciocínio para serem derrotados. Deixe sempre seus jogadores pensando e adivinhando e os ensine sobre a importância dos efeitos de *Scan* e *Sensor*.

Táticas de Contra-Ataque - Reações são ferramentas poderosas nas mãos do Mestre, especialmente quando criadas para serem acionadas pelos ataques mais comuns do grupo. Reações não somente punem os jogadores por sempre tomarem o caminho mais óbvio com dano e Condições de Status, mas também força o grupo descobrir o que aciona o contra-ataque e o que eles podem fazer para evitá-los.

Os Guardiões - Os jogadores não são os únicos capazes de proteger os aliados mais fracos. Quando criando uma batalha com uma mistura de monstro, ou um monstro Chefe com Partes Escravas, faça seus jogadores serem forçados a abrir caminho através de um grupo de "protetores" para conseguirem chegar ao seu alvo.

A Ferramenta Certa para o Trabalho Certo - Conforme o jogo progride, seus jogadores acumularam várias formas de ferir oponentes específicos. Por isso, algumas vezes planeje um encontro para permitir que os personagens usem de tais bens – alguns Zumbis para serem dilacerados pelas armas com *Matador de Morto-Vivo*, ou um Dragão de Gelo para utilizarem a nova *Firaga*. Dar aos jogadores a chance de tornar efetivo o uso de equipamentos especializados pode ajudar a animar até as menos inspiradoras batalhas.

Lançar VS Cancelar - Condições de Status do tipo *Barrier* e Condições de Status do tipo Strengthen podem possuir um impacto representativo no fluxo da batalha. Nos jogadores, elas podem reduzir o tempo de uma batalha ou reduzir o impacto dos ataques poderosos; nos monstros, especialmente nos monstros Chefes, elas podem deixar as vidas dos personagens cada vez mais ameaçadas. Felizmente, o uso de efeitos como *Dispel* pode evitar que estas Condições dominem a batalha e também força a utilização de estratégias. Começar uma batalha com um oponente lançando uma Condição de Status positiva força o grupo a gastar algumas Ações e recursos para conter seu efeito;

por outro lado, uma situação onde os *Protect*, *Haste* e *Regen* do grupo sejam constantemente anuladas por intervenção dos monstros encoraja na elaboração de outras estratégias.

Situações Incomuns - O **Capítulo 7** inclui um vasto número de maneiras para apimentar até os encontros mais comuns, incluindo efeitos de terreno, condições de clima e batalhas com tempo. Não tenha medo de utilizar estas complicações em seus combates algumas vezes, especialmente se eles não tiverem nada de especial acontecendo. Até as batalhas mais planejadas podem despencar no jogo.

INFORMAÇÕES VITAIS

Até mesmo as batalhas mais bem planejadas podem desmoronar no jogo atual. Apesar de o combate ser a tarefa mais direta para um Mestre, isso não a torna simples. Desenvolver uma batalha significa tomar as decisões corretas e manter um registro de todas as informações importantes de ambos os lados da mesa. Por esta razão, existem alguns registros especiais que o Mestre pode criar em forma de fichas para facilitar o seu trabalho.

Fichas de Informações - Importante é criar uma ficha para registrar as informações mais importantes necessárias durante o combate em um único lugar. Precisão, Precisão Mágica, Evasão e Evasão Mágica podem ser facilmente conferidas para determinar o sucesso ou falha de ataques específicos. HP, MP, Armadura e Armadura Mágica permitem cálculos de dano mais rápidos e Velocidade diminui o tempo gasto para calcular Iniciativas. Finalmente é bom também reservar um espaço para as Habilidades do personagem assim como efeitos fornecidos por Habilidades de Suporte ou de Equipamento.

Agora, como este espaço é utilizado é uma questão de preferência pessoal. Um Mestre pode decidir listar os nomes das habilidades e seus custos de MP e TC somente, confiando nos jogadores para lhe dizer quais efeitos as habilidades possuem. Outro Mestre pode escolher adicionar alguma informação a isto, para manter os jogadores honestos. Um terceiro Mestre pode utilizar os espaços das Habilidades para listas as Habilidades de Suporte que poderiam afetar os ataques dos monstros, e confiar completamente nos jogadores para reportar seus custos e efeitos.

Marcador de Rodadas - Também pode ser criada uma ficha para manter as informações sobre a ordem de Iniciativa na Rodada, assim como das Condições de Status infligidas nos personagens e monstros, utilização de Itens e outros detalhes úteis. As mudanças na Iniciativa resultantes de Tempo de Carga e outros fatores também podem ser registrados nesta ficha.

Estas duas fichas podem ser melhoradas ou substituídas para anotações pessoais se necessário. Quanto mais informações o mestre possuir em suas mãos nos combates, melhor e mais rápido ela será.

DESAFIOS FÍSICOS

Qualquer coisa que exija que os jogadores exercitem suas Perícias e Atributos contra objetos inanimados através de Testes pode ser definida como um "Desafio Físico", como escalar as paredes de uma fortaleza ou correr por uma ponte antes que ela ceda.

Como estas Verificações de Tarefas, que é como os testes são chamados, são relativamente rápidos e fáceis de serem feitos, os desafios físicos podem ser introduzidos sem muitos problemas: uma descrição e um Modificador de Condição e as coisas se resolvem. Por esta razão, moderação é importante: muita rolagem de dados para tarefas triviais, e os jogadores começarão a enjoar-se. Consolide as Verificações de Tarefas e deixe os testes para quando os resultados forem dramaticamente interessantes ou importantes. Também é importante que os desafios sejam apropriados para a composição e para as forças do grupo.

Devido à facilidade com que eles são resolvidos e o grande número de saídas seguras que os jogadores têm à sua disposição no caso de falha, os desafios físicos não rendem XP e nem Gil. Na verdade, eles devem ser tratados como obstáculos a ser superados no caminho para uma grande recompensa.

DESAFIOS SOCIAIS

Um pequeno grupo de aventureiros não entra em combate com todo ser vivo que cruzarem. Infelizmente, existem horas em que outros podem bloquear o caminho dos jogadores, como um grupo de guardas inimigos, informantes com más intenções, espiões inimigos e muitos monstros que testarão a permuta, furtividade e interpretação dos personagens ao seu limite.

Diferentemente dos desafios físicos, os sociais devem focalizar o que o personagem diz

assim como seu teste. Se um personagem tenta utilizar *Sedução* ou *Lábia*, faça o jogador interpretar a tentativa e não simplesmente apenas rola-la, pois o resultado final é muito mais interessante e também força os jogadores a pensarem sobre a abordagem dos personagens. Boas performances devem render ao jogador um bônus ou anular completamente a rolagem do dado, assumindo isto no personagem, nenhuma conversa mole pode enganar um personagem com 20 em *Negociação*.

Como muitos dos desafios sociais são realizados através de Verificações de Tarefas Resistidas, os valores das Perícias dos oponentes dos personagens é a primeira consideração a ser planejada. Para situações onde não existe tempo para esboçar estes valores com mais exatidão, então utilize a tabela abaixo para determinar qual valor da Perícia que o oponente teria e que será utilizado contra o personagem.

Nível de Proficiência	Valor da Perícia
Destreinado	10
Novato	20
Intermediário	40
Avançado	60
Expert	80
Mestre	100

Contra monstros, a Inteligência do monstro (Veja **Apêndice II**) determinará como a rolagem se realiza. Criaturas com um valor de Inteligência de "Nenhuma" não podem ser alvo de barganhas ou discussões a menos que o grupo esteja lidando com o controlador da criatura. Caso contrário, qualquer rolagem para *Lábia*, *Etiqueta*, *Sedução* e semelhantes falham automaticamente. As criaturas com Inteligência do tipo "Animal" não podem ser alvos de barganhas com perícias normais, mas podem ser manipulados utilizando *Treinar Animais*; neste caso o valor do teste é igual ao Nível do monstro. Para todas as demais categorias de Inteligência, utilize a tabela abaixo para encontrar o valor da Perícia apropriado.

Nível de Proficiência	Valor da Perícia
Nenhuma	Nenhum
Animal	Nível do Monstro
Primitiva -	Como Animal
Primitiva	20
Primitiva +	30
Média -	40
Média	50
Média +	60
Alta -	70
Alta	80
Alta +	90
Ancião	100

Assim como os desafios físicos, superar um desafio social raramente confere Gil ou XP. As recompensas de um sucesso aqui costumam ser mais intangíveis, como na forma de uma informação ou ajuda de NPCs. Os efeitos de uma falha dependem da situação; tentar e falhar na intimidação contra um poderoso policial, por exemplo, pode colocar todo o grupo na prisão indefinidamente.

SUBORNO

Em alguns casos, os personagens podem tentar ceder parte de seu Gil ou um item para deixar a opinião do NPC a favor do personagem. Para isso, realize um julgamento para ver se o suborno é adequado, generoso ou insultante. Um suborno adequado oferece um bônus de +10 para a próxima Perícia relevante utilizada contra esse alvo; um generoso oferece bônus de +20. Por outro lado, um suborno insultante impõe uma penalidade de -10 além de qualquer outro Modificador de Condição que for necessário. Importante lembrar que personagens com moral ou fidelidade alta se sentirão ofendidos com a simples idéia de um suborno, independente da quantia oferecida.

INTERPRETANDO NPCS

Se você espera que seus jogadores interpretem suas barganhas, questionamentos e ameaças, naturalmente é esperado que você ofereça respostas à altura. O objetivo principal em fazer isto é incentivar melhores performances dos jogadores, isso significa criar também personagens interessantes e memoráveis para que o grupo possa interagir com eles.

Mas como tornar um NPC memorável? A menos que você saiba que estará criando um personagem que aparecerá com regularidade, não seja sutíl: a abordagem com mais sucesso é ir sempre ao topo e interpretar o personagem o mais amplo possível. Se focalize em pequenos detalhes vocais memoráveis e hábitos de fala. Um personagem pode ter um costume de limpar sua garganta nos momentos mais dramáticos, outro

possui o péssimo hábito de esquecer o assunto da conversa depois de três sentenças. Risadas estranhas (como aquelas com as sílabas "kyu kyu kyu" ou" um um um") é outra forma fácil para identificar um personagem, especialmente os malvados, ou associando um grande vilão a uma risada sinistra fará com que o antagonista seja imediatamente reconhecido.

O mesmo princípio se aplica quando dando descrições dos NPCs. Ao invés de tentar encher-los de detalhes que não se lembrarão daqui uma hora, firme a imagem do NPC em poucos atributos chaves, como uma estranha cor do cabelo, certo estilo de roupa, um peça de jóia ou tatuagem, cicatrizes, ou deformidades físicas. Aplique também alguns maneirismos vocais, que sempre é recomendado em todos os casos. O importante é ter em mente que quanto mais estranho é a aparência do personagem, mais tempo este personagem irá permanecer nas mentes dos jogadores.

ARMADILHAS E AMEAÇAS

Armadilhas, terrenos perigosos e outros tipos de perigos podem dar ao grupo muita dor de cabeça sem eles terem de sacar suas espadas. Por esta razão, as próximas páginas são dedicadas a um simples e flexível "sistema de criação" capaz de gerar todos os três com um mínimo de trabalho. Como outros desafios, armadilhas e ameaças recompensam o grupo com Pontos de Experiência se superados; por esta razão é essencial manter um registro dos modificadores de XP dados para cada uma das várias opções durante o processo de criação.

Existem algumas coisas que devem ser lembradas quando se adiciona armadilhas ou ameaças à uma aventura. Em primeiro lugar, desafios como estes devem ser utilizados espaçadamente durante o decorrer de uma aventura: como a maioria das Habilidades dos Jobs são voltadas para o combate, favorecer as armadilhas aos combates é remover a maioria das oportunidades de se utilizar as características de cada Job. As armadilhas também devem ser balanceadas cuidadosamente como qualquer outro encontro em termos de dano causado – apesar de o grupo poder sofrer se falhar ao lidar com uma armadilha, ter todo o grupo morto por um d% mal calculado não é a idéia de ninguém de diversão. Finalmente, personagens devem possuir alguma chance de reagir ou lidar com a armadilha antes que seu efeito aconteça, pois uma chuva mortal caindo sobre o grupo de lugar nenhum não é desafiador, mas sim sadista.

CONCEITO E NÍVEL DE ARMADILHAS

Enquanto os monstros podem surgir de qualquer lugar sem a mínima justificativa, as armadilhas estão restritas a um local específico. Por esta razão, o conceito é particularmente importante no processo de criação.

Comece pensando no tipo e localização da armadilha: É uma fechadura criada para disparar dardos envenenados? Uma enorme rocha que rola por todo o corredor estreito? Um tubo escondido nas rochas que dispara rajadas de fogo? Determinar o tamanho geral e o nível de perigo não somente ajuda a saber onde a armadilha deve ser inserida, mas também fornece dados sobre suas capacidades no jogo.

Em seguida, decida o Nível da armadilha. Assim como Personagens e monstros, Nível é uma medida geral do poder e letalidade que varia de 1 até 99; quanto maior o Nível, maior o desafio que a armadilha representa para ser superada. O ideal é que a armadilha deva ter seu Nível relativamente próximo ao dos personagens, embora as de Níveis maiores ou menores possam ser usadas como nuances de desafios diferentes.

EFEITO

Todas as armadilhas possuem uma coisa em comum: elas são criadas para ferir ou incapacitar quem a acionar. Assim que o conceito e Nível estiverem estabelecidos, o próximo passo é determinar o que a armadilha realmente faz. Cada armadilha deve possuir pelo menos um dos efeitos listados abaixo; alguns tipos podem combinar múltiplos efeitos, mas são raras de serem encontradas.

ALARME

Efeito: Uma armadilha de efeito *Alarme* soa um alarme que alerta os inimigos ou liberta criaturas para os personagens enfrentarem, geralmente encontros que os personagens poderiam ter evitado. Algumas vezes os personagens serão capazes de ouvir o próprio alarme, se dando conta do que fizeram, e tendo então tempo para se prepararem para o inevitável. Em outras situações, os personagens permanecem desatentos até que sejam emboscados – na maioria das vezes, a luta começa assim que a armadilha é acionada.

Atente que o efeito *Alarme* não é a mesma

coisa que uma armadilha guardada por monstros. Se desarmar a armadilha antes que ela seja acionada evita o combate, caso contrário à situação é tratada como duas ameaças separadas unidas em um único encontro.

Efeito	Modificador XP
Invoca um monstro	+7
Invoca dois monstros	+9
Item exótico ou raro	-20
Número de monstro igual ao do grupo	+12
Número de monstro igual duas vezes do grupo	+16
Nível do monstro menor que da armadilha	+10
Nível do monstro igual ao da armadilha	+18
Nível do monstro maior que da armadilha	+27
Monstros chegam imediatamente	+10
Monstros chegam em 1 Rodada	+7
Monstros chegam entre 2 e 4 Rodadas	+3
Monstros chegam a partir de 5 Rodadas	+0
Armadilha silenciosa	+6

DANO

Efeito: A Armadilha de efeito de *Dano* causa dano Físico, Mágico ou Elemental ao grupo quando acionada. As armadilhas não possuem valores de FOR ou MAG, causando dano de acordo com o Nível da Armadilha.

Dano	Modificador XP
(Nível da Armadilha x 4) + [x]d6	+15
(Nível da Armadilha x 5) + [x]d6	+18
(Nível da Armadilha x 6) + [x]d8	+24
(Nível da Armadilha x 8) + [x]d8	+28
(Nível da Armadilha x 9) + [x]d10	+35
(Nível da Armadilha x 10) + [x]d10	+39
(Nível da Armadilha x 11) + [x]d10	+45
(Nível da Armadilha x 12) + [x]d12	+50
(Nível da Armadilha x 15) + [x]d12	+60

O número de dados de dano rolados para o efeito de uma armadilha é determinado pela Base de Dano, como mostrado abaixo:

Base de Dano	Dados Rolados
01 – 40	1
41 – 90	2
91 – 180	3
181 – 320	4
321+	5

Claro que nem todo ataque que cause dano sempre acerta automaticamente: sorte e reflexos podem ainda salvar os personagens do ferimento se a armadilha é acionada. Selecione uma CdS das opções abaixo e anote os modificadores de XP relevantes antes de prosseguir.

CdS	Modif. XP
(30 + Nível Armadilha x 2), EVA	-10
(50 + Nível Armadilha x 2), EVA	0
(70 + Nível Armadilha x 2), EVA	+12
(90 + Nível Armadilha x 2), EVA	+20
30% Fixo	-5
60% Fixo	+15
Acerto Automático	+28

Toda armadilha padrão é modificada pela Armadura. Uma armadilha cujo dano ignore a Armadura deve combinar um efeito de *Dano* com um efeito de Status *Meltdown*. Armadilhas que causem dano Elemental ou Mágico o fazem sem nenhum custo adicional de XP; o único impacto é que o dano resultante será reduzido da Armadura Mágica e modificado pela Evasão Mágica. Dano Elemental pode ser também adicionado sem nenhum custo adicional.

STATUS

Efeito: A armadilha inflige uma Condição de Status quando acionada. Para propósitos de cálculo dos Modificadores de XP, as Condições de Status estão organizadas em um das 5 'classes':

Classe I: *Blind* **(4)**, *Immobilize* **(4)**, *Silence* **(4)**, *Sleep* **(4)**, *Slow* **(4)**.

Classe II: *Berserk* **(4)**, *Confuse* **(4)**, *Curse* **(4)**, *Disable* **(4)**, *[x] Down* **(6)**.

Classe III: *Mini* **(4)**, *Poison* **(∞)**, *Toad* **(4)**, *[x] Break* **(6)**, *Zombie* **(∞)**.

Classe IV: *Condemned* **(4)**, *Frozen* **(4)**, *Heat* **(4)**, *Meltdown* **(2)**, *Petrify* **(4)**, *Stop* **(4)**.

Classe V: *Eject*, *Death*, *Stone* **(∞)**.

Condições de Status mais poderosas podem somente ser incluídas em Níveis maiores de armadilhas; o Nível mínimo necessário de uma armadilha para suportar uma específica Condição de Status é mostrado abaixo:

Tipo	Nível Mínimo	Modificador XP
Classe I	1	+5
Classe II	10	+8
Classe III	25	+14
Classe IV	45	+18
Classe V	50	+35

! – Armadilhas Mortais

Uma armadilha que inflija *Condemned* ou *Petrify* irá matar ou petrificar os personagens afetados que estiverem no alcance da armadilha dentro do número listado de Rodadas a menos que os personagens possam escapar da área de efeito da armadilha ou encontrar uma maneira de contra-atacar – uma boa maneira seria simular paredes de rochas esmagadas, câmaras inundadas ou outros efeitos desagradáveis.

Assim como as armadilhas que causam dano, as armadilhas que causam status também podem ser evitadas mesmo se acionadas. Selecione uma CdS das opções abaixo e anote os modificadores de XP relevantes antes de prosseguir.

CdS	Modif. XP
(30 + Nível Armadilha x 2), EVA	0
(50 + Nível Armadilha x 2), EVA	+7
(70 + Nível Armadilha x 2), EVA	+18
(90 + Nível Armadilha x 2), EVA	+25
30% Fixo	+3
60% Fixo	+21
Acerto Automático	+36

DURAÇÃO

A Duração determina por quanto tempo os efeitos da armadilha agem. As armadilhas mais simples disparam um único tiro, e então são inofensivas até que armadas novamente; já as mais complexas agem múltiplas vezes, ou mesmo continuamente até que os personagens estejam fora de alcance.

TIRO ÚNICO

Efeito: o efeito da armadilha é acionado uma única vez e depois disso, ela se torna inofensiva. O valor de XP do efeito resultante depende de quantos alvos ela afeta.

Alvos	Modificador XP
1	0
2	+10
3	+20
Grupo	+32

TIROS MÚLTIPLOS

Efeito: Assim que acionada, os efeitos da armadilha são aplicados uma vez por Rodada, ou grosseiramente a cada trinta minutos, até que se expire. O valor de XP depende do número de alvos afetados e do número de disparos que a armadilha pode liberar antes de expirar.

Alvos	Modificador XP
1	+5 por “tiro”
2	+9 por “tiro”
3	+17 por “tiro”
Grupo	+27 por “tiro”

FOGO CONTÍNUO

Efeito: Assim que acionada, os efeitos da armadilha são aplicados uma vez por Rodada, ou grosseiramente a cada trinta minutos, até que os jogadores deixem a área do efeito da armadilha. Exceto desativando-a, fugir é a única maneira de fazê-la parar de funcionar.

Alvos	Modificador XP
1	+16
2	+25
3	+49
Grupo	+75

AÇÃO LENTA

Efeito: Algumas armadilhas não surtem efeito até que os personagens tenham gasto um tempo prolongado na área. Isto pode ser utilizado para armadilhas mortais elaboradas (“*Meu laser matará vocês em precisamente uma hora a menos que vocês consigam escapar destas cordas!*”), mas é mais frequentemente utilizado para ameaças ambientais que afetam os personagens depois de

um longo período de viagem. Se combinado com *Tiros Múltiplos* ou *Fogo Contínuo*, o tempo em que os efeitos da armadilha são carregados é atrasado entre os disparos.

Atraso na Ação	Modificador XP
10 minutos	-15
1 hora	-25
3 horas	-40
12 horas	-60

DETECÇÃO

O próximo passo é determinar quão fácil é para os personagens detectarem a armadilha. Algumas são muito óbvias, outras requerem um esforço maior, e raras aquelas que não são vistas. Selecione uma opção da lista a seguir e anote os Modificadores de XP relevantes antes de prosseguir para o próximo passo.

AUTOMÁTICO

Efeito: A armadilha é claramente visível, e não pode ser perdida. Confere -12 de Modificador de XP

SUPERFICIAL

Efeito: Algumas tentativas foram realizadas para ocultar a armadilha, porém uma pessoa suficientemente observadora a perceberá se ele vasculhar a área. Faça um teste utilizando a *Prontidão* dos personagens que entram na área da armadilha para ver se eles a detectam. O Modificador de Condição determinará quão bem a armadilha foi ocultada.

Modif. Condição	Modificador XP
+80	-16
+60	-12
+40	-8
+20	-4
0	0
-20	+4
-40	+8
-60	+12
-80	+16

DEDICADA

Efeito: A armadilha esta bem ocultada o suficiente para estar quase invisível, a menos que uma busca detalhada seja realizada. Para se encontrar esta armadilha, os personagens devem declarar que estão procurando por armadilhas e então realizar um teste bem sucedido utilizando *Prontidão* – como acima, o Modificador de Condição determinará quão bem a armadilha foi ocultada.

Modif. Condição	Modificador XP
+80	-38
+60	-26
+40	-16
+20	-8
0	0
-20	+6
-40	+12
-60	+20
-80	+30

INDETECTÁVEL

Efeito: A armadilha não pode ser detectada pelos modos normais. A única maneira que os personagens possuem para detectar esta armadilha é através de magia ou conhecimento superior, ou a acionando. Este tipo confere um modificador de XP de +35.

DESARMAR

Assim que os personagens tomam conhecimento do local da armadilha, eles possuem uma chance de evitá-la ou desarmá-la, sendo que a dificuldade para tal é determinada nesta seção. Selecione uma das opções abaixo e registre os Modificadores de XP relevantes dados para aquela opção antes de prosseguir para o próximo passo.

AUTOMÁTICO

Efeito: Se o grupo detectar a armadilha, ela pode facilmente ser evitada, exigindo nenhum esforço para ser desarmada. Não oferece nenhum Modificador de XP.

DESTRUTÍVEL

Efeito: A armadilha pode ser destruída se os personagens causarem certa quantia de dano nela baseado no Nível da Armadilha. Atente que dependendo da natureza da armadilha e de seu acionamento, atacá-la pode ser o suficiente para

acioná-la se os personagens não a destruírem com um único ataque.

Dano para Destruir	Modificador XP
Nível Armadilha x 20	0
Nível Armadilha x 30	+3
Nível Armadilha x 50	+7
Nível Armadilha x 75	+10
Nível Armadilha x 100	+14
Nível Armadilha x 150	+20
Nível Armadilha x 250	+32
Somente à distância	+8

DESARMÁVEL

Efeito: A armadilha pode ser desarmada com um teste bem sucedido da Perícia *Armadilhas* ou uma substituta equivalente. Uma Falha Crítica sempre resultará no acionamento da armadilha.

Modif. Condição	Modificador XP
+80	-12
+60	-8
+40	-4
+20	0
0	+4
-20	+8
-40	+12
-60	+16
-80	+20
Falha aciona Armadilha	+14

HABILIDADE DE JOB

Efeito: Uma Habilidade de Job específica de um conjunto de Habilidades pode desativar ou sobrepujar a armadilha. Decida quais habilidades podem ser utilizadas quando selecionar este opção, que confere um Modificador de XP de +15.

STATUS

Efeito: Uma Condição de Status específica ou conjunto delas pode desativar ou sobrepujar a armadilha, decida quais Condições podem ser aplicadas quando selecionar esta opção, que confere um Modificador de XP de +12.

MÚLTIPLOS MÉTODOS

Efeito: A armadilha pode ser desarmada de diversas maneiras diferentes. Selecione duas ou três opções das seguintes – Destrutível, Desarmável ou Habilidade de Job – e seus Modificadores de XP, sem esquecer-se de registrar estes valores antes de prosseguir.

INEVITÁVEL

Efeito: A armadilha não pode ser desarmada. A única maneira de evitá-la é não a acionando. Este tipo de efeito confere um Modificador de XP igual à +44.

COMPLETANDO A ARMADILHA

Tudo que resta agora é calcular o valor final de XP da armadilha. Some todos os Modificadores de XP acumulados através das várias opções selecionadas durante sua criação, então multiplique o número resultante pelo seu Nível. O número final é o valor de XP da armadilha se superada pelo grupo, e é dividida igualmente entre todos os seus membros.

Diferentemente dos monstros, as armadilhas não deixam tesouros se destruídas, apesar delas poderem ser utilizadas para guardar estes tesouros. Se este for o caso, o valor em Gil de qualquer tesouro por trás da armadilha nunca deve ser maior que **25%** do valor em XP da armadilha.

CRIANDO AMEAÇAS

O sistema utilizado para construir armadilhas também pode ser utilizado para criar ameaças naturais, como tempestades de areia, deslizamento de rochas e inundação. Apesar dos conceitos envolvidos restringirem o uso de certas opções, o processo é idêntico, com os custos de XP incluídos. Atente que detectar e desarmar uma armadilha geralmente envolve as perícias *Prontidão* e *Armadilhas*, mas as ameaças naturais podem envolver perícias como *Sobrevivência*, *Escalada* ou *Natação*.

MODELOS DE ARMADILHAS E AMEAÇAS

Para melhor ilustrar como o processo de criação de armadilhas funciona, algumas armadilhas e ameaças são dadas abaixo.

ARMADILHA DE CHÃO – NÍVEL 2

Uma fina camada de chão falso esconde uma queda de aproximadamente quatro metros. Pisar neste chão o faz ceder, derrubando qualquer pessoa ou coisa sobre ele dentro do buraco. O buraco é grande o suficiente para pegar até dois personagens.

Efeitos: 16 + d8, ARM de dano Físico / CdS 54, EVA.

Duração: Tiro Único (2 alvos).

Detecção: Superficial (-10).

Desarmar: Automático.

Valor de Experiência: 102 XP.

PAREDE DE FOGO – NÍVEL 10

Uma barreira sólida de fogo sem fim surge de um mecanismo cavado nas rochas. O calor é intenso o suficiente para causar ferimentos graves em qualquer coisa que tentar ultrapassar a barreira, apesar de que qualquer um pode tentar faze-lo a qualquer momento. Magias Elementais de Água e Gelo e efeitos semelhantes podem ser utilizados para temporariamente reter o fluxo do fogo.

Efeitos: 60 + 2d8, ARM M. de dano pelo Elemento Fogo / Automático.

Duração: Contínuo (1 alvo).

Detecção: Automática (-10).

Desarmar: Habilidade de Job (Elemental de Água ou Gelo).

Valor de Experiência: 830 XP.

ESTACA ESCONDIDA – NÍVEL 15

Uma grande estaca de tamanho de uma pessoa fica bem escondida no solo. Uma marca mágica posicionada acima do local da estaca é responsável por acioná-la, fazendo com que a estaca brutalmente apareça para impalar aquele sobre ela.

Efeitos: 135 + 3d10, Arm. De Dano Físico / Automático.

Duração: Tiro Único (1 alvo).

Detecção: Indetectável.

Desarmar: Status (*Float* ou *Flight*) e Habilidade de Job (*Ignorar Terreno*).

Valor de Experiência: 1650 XP.

PÂNTANO VENENOSO – NÍVEL 25

Este lugar doente e mal cheiroso deixa qualquer um que se aventurar a entrar em suas águas com uma chance de ser alvo de um veneno mortal.

Efeitos: *Poison* (∞) / CdS 120, EVA.

Duração: Contínuo (grupo).

Detecção: Automático.

Desarmar: Status (*Float* ou *Flight*) e Habilidade de Job (*Ignorar Terreno*).

Valor de Experiência: 2990 XP.

CHÃO DE LAVA – NÍVEL 40

Uma área de quente lava derretida capaz de incendiar qualquer coisa que pise sobre ela.

Efeitos: 200 + 4d6, ARM. M. de dano pelo Elemento Fogo / Automático.

Duração: Contínuo (grupo).

Detecção: Automático.

Desarmar: Status (*Float* ou *Flight*) e Habilidade de Job (*Ignorar Terreno*).

Valor de Experiência: 5460 XP.

ENIGMAS E QUEBRA-CABEÇAS

Desde um enigma não resolvido de tempos antigos até um jogo de perguntas em um barzinho local, os enigmas e quebra-cabeças podem oferecer uma mudança bem vinda àqueles encontros brutais e armadilhas que decepam cabeças.

Estes desafios podem ser de várias formas: perguntas de conhecimento, quebra-cabeças numéricos, anagramas ou acrósticos ou objetos para serem alinhados. Tão diversos quando suas formas também são as recompensas possíveis, como tesouros, informação, acesso a locais secretos e Pontos de Experiência são todas formas diferentes de recompensar os jogadores que com sucesso resolveram a interrogação.

CRIAÇÃO DE UM QUEBRA-CABEÇA

Existem muitas possíveis maneiras para testar a inteligência de seus personagens, mas o

modo que você utilizar irá impor limites que os personagens podem ou não enfrentar.

Códigos numéricos, criptogramas ou anagramas podem ser divertidos quando os jogadores estão ao redor da mesa trocando informações, mas não deixa de ser apenas uma conversa: quebra-cabeças visuais funcionam muito melhor quando você está olhando para ele. Porém nem todos possuem a habilidade ou paciência para quebra-cabeças, por isso muitas vezes o Mestre pode reparar que poucos membros do grupo mergulham na situação e lá permanecem até conseguirem a resposta, enquanto outros preferem não ajudar.

O compromisso mais fácil e comum é o "quebra-cabeça de senha". Aqui, os jogadores precisam reunir um código ou senha para ganhar acesso a uma área e as pistas estão espalhadas pelo ambiente. Entretanto, nem toda pista que eles encontram se refere a senha final; com o uso de tempo e erros, eliminação e um pouco de raciocínio lógico, eles devem descobrir qual a senha correta com base em todo o conhecimento que possuem. Um exemplo extremo deste tipo é visto no **Final Fantasy VI**, onde os jogadores tentando conseguir acesso a torre do relógio na cidade de Zozo tentando acertar a hora correta do relógio. Interrogando os moradores da cidade, eles dão dezenas de respostas de qual seria a hora exata, até que se descobre que todos na cidade estão mentindo, o que faz os jogadores eliminar um grande número de respostas erradas.

A vantagem de um quebra-cabeça de senha é que ele mantem os personagens ativos viajando de um lugar para outro em busca de pistas. Conforme os personagens progridem e ganham mais informações, outros desafios e problemas podem ser inseridos para apimentar as coisas, sendo uma boa oportunidade dos jogadores exercitarem sua massa cerebral e corporal de uma única vez.

Outra possível opção é o "quebra-cabeça de alavancas", utilizado para efeitos significativos nos jogos eletrônicos. Alavancas sensíveis a pressão são inseridas por toda a masmorra, cada uma capaz de abrir uma porta ou desarmar uma armadilha, mas é necessário um peso equivalente ao de uma pessoa para operar a alavanca. Como resultado, o grupo é forçado a se dividir, deixando uma pessoa para trás a fim de acionar a alavanca enquanto os demais seguem em frente, buscando outro modo de ajudar o companheiro a entrar também. Essa situação pode render muita dor de cabeça especialmente para o personagem que ficou sozinho em um local perigoso, enquanto o resto do grupo busca por uma próxima alavanca.

Uma terceira opção é deixar os jogadores com uma porta trancada ou passagem bloqueada e uma sala repleta de objetos. Um ou mais destes objetos destrancará a passagem, mas os jogadores precisam primeiro encontrar o objeto que libera seu caminho. Isso faz com que a porta ao ser aberta apresente uma visão inesperada ao grupo. Também é importante não deixar a resposta muito óbvia ou difícil demais, mas o suficiente para fazer os personagens pensarem na resposta correta. Habilidades de Jobs e outros efeitos também podem ser úteis neste processo, como por exemplo, lançar a magia *Ice* em uma chave congelando-a para que ela possa ser utilizada para destrancar a porta de gelo que leva para o norte.

Se você for um sortudo em possuir um grupo que aprecia um bom quebra-cabeça, suas escolhas serão bem vindas, por isso gaste um tempo descobrindo onde as forças de cada personagem residem (cálculos com números, raciocínio lógico, jogo de palavras) e então crie os quebra-cabeças para permitir que cada um possa contribuir com o melhor que sabe fazer.

COISAS PARA SE LEMBRAR

Existem quatro coisas importantes que devem ser lembradas quando for inserir um quebra-cabeça.

A primeira é que ele deve ser resolvido pelos *jogadores*, e não por um aliado dos personagens ou oráculo. Para que isto aconteça, cada informação necessária para a solução deve estar acessível aos personagens – se eles perderam alguma informação vital, dê um jeito de transmití-la de outra maneira. O Mestre também deve estar preparado para oferecer mais pistas se o grupo aparentar estar realmente perdido.

A segunda é que todo quebra-cabeça deve possuir uma penalidade por falha, mesmo se você acreditar que seu grupo seja capaz de resolvê-lo. Trabalhando com uma penalidade em mente, você terá menos probabilidade de tirar sua aventura dos trilhos se o grupo vier a enganar suas expectativas. Penalidades aceitáveis podem variar desde simplesmente perder uma peça do tesouro até serem levados a um caminho de muito perigo ou acionarem um encontro – desafios mais perigosos devem estar associados com ameaças, armadilhas e monstros da aventura.

A terceira é que você deve considerar a quantia de tempo que se leva para resolver um quebra-cabeça, especialmente no contexto de uma sessão. A menos que você esteja enrolando por não ter uma aventura preparada, você não vai querer

que o grupo leve duas horas analisando números e arriscando teorias ao redor da mesa. Quinze minutos à meia hora deve ser o tempo máximo que essa tempestade cerebral deve acontecer a menos que o grupo esteja engajado em outras atividades, como exploração da área, coletando itens e semelhantes para poderem resolver o quebra-cabeça.

Finalmente, se lembre de ser flexível e aceitar soluções criativas, mesmo se isso não for o que você tinha planejado de início. O propósito de um quebra-cabeça é encorajar os jogadores a pensar e se eles surgirem com uma resposta tão boa quanto à solução correta que você criou, aceite-a prontamente.

VIAGEM

Muitas aventuras necessitam de pelo menos um pouco de viagem, enquanto em uma campanha é uma necessidade. As sessões de viagem não precisam ser interpretadas, a menos que seu grupo seja daqueles que apreciam as conversas entre os personagens, nesse caso aquela longa viagem pela estrada de areia deve ser mostrada. Mas quanto se deve mostrar?

Uma regra simples é que se o maior dilema que você pode oferecer para seus jogadores nessa viagem é a pergunta se eles irão para a esquerda ou direita na bifurcação da estrada, mantenha então essa jornada fora das câmeras e comece sua próxima Cena com os heróis chegando a seu destino depois de uma longa e cansativa viagem. Mas se houver algum desafio verdadeiro a ser superado (como pontes a cair, pequenas fazendas procurando ajuda heróica, misteriosos lugares e cavernas implorando para serem explorado) comece uma Cena com seus heróis encontrando a situação em questão e mantenha seu foco ali até que tudo tenha sido resolvido, então prossiga com uma nova Cena no próximo ponto de interesse se houver algum ou direto no final da estrada.

Quanto tempo se gasta para chegar a um destino não deve ser a maior preocupação, pois o tempo gira em torno dos heróis, e não o contrário. Se houver necessidade de estimar o tempo de viagem, a tabela abaixo apresenta uma idéia de quantos quilômetros um grupo pode percorrer em um dia de viagem de vários modos diferentes, e pode variar dependendo de vários fatores como confiabilidade do transporte, encontros na estrada, clima e terreno. Por exemplo, uma chuva pesada poderia facilmente diminuir pela metade o espaço que o grupo percorreria em um dia.

Tabela 10-1: Tempo de Viagem

Modo de Viagem	Km por Dia
Caminhada - Normal	25
Caminhada - Pesada	40
Montaria – Normal	280
Montaria – Corrida/Guerra	320
Veículo - Primitivo	300
Veículo - Moderno	800
Navio – Velejar	170
Navio – Vapor	960
Aeronave – Primitiva	1200
Aeronave – Moderna	9000

CIDADES

Como as cidades englobam uma grande possibilidade de atividades, vamos explorá-la em mais detalhes.

! – Compras nos Locais Errados

Personagens devem adquirir novos equipamentos e itens com uma certa frequência – geralmente o suficiente seria ter acesso a uma cidade por aventura. Se não há como atingirem a próxima cidade naquela aventura, pense em trazer um mercador viajante. Nos jogos de **Final Fantasy**, vendedores inescrupulosos podem ser encontrados desde desertos até masmorras infestadas de monstros – pode soar estranho, mas um mercador aparecendo bem antes do grupo abrir a porta que leva para o lar do chefe do local é perfeito para manter o gênero do jogo.

VAGANDO PELA CIDADE

Se um jogador decide executar esta opção, dê a ele uma coleção de rumores, histórias e outras informações inconsequentes ("O Castelo tem muitos guardas!") que ele pode coletar. Secretamente, role testes para *Prontidão* com os Modificadores apropriados e, se bem sucedido, o personagem encontrou um pouco de Gil ou algum item de recuperação escondido. Isso é muito útil para abastecer o estoque dos personagens se a aventura à frente for perigosa.

COMPRANDO

Se os jogadores querem comprar

equipamentos em uma cidade ou mercador, o Mestre deve determinar exatamente o que se pode ser comprado lá. A maneira mais fácil de lidar com isto é utilizar os Índices de Disponibilidade dados no **Capítulo 6** para designar à loja um Índice de Qualidade que varia entre 100 e 20. Este Índice de Qualidade é igual ao Índice de Disponibilidade dos itens mais raros vendidos na loja. Uma loja, então, com um Índice de Qualidade de 40 poderia oferecer vários equipamentos com um Índice de Disponibilidade entre 100 e 40, assumindo que estes equipamentos se encaixem no perfil da loja (uma Loja de Armas nunca venderia Hi-Potions, por exemplo).

Índices de Qualidade podem variar de uma cidade para outra, mesmo no espaço de uma aventura, pois uma vila média ou uma barraca solitária na estrada nunca poderão oferecer um Índice de Qualidade alto como o de uma metrópole. Similarmente, o Índice de Qualidade de um local pode variar com o tempo conforme os suplementos mudam e novos itens se tornam disponíveis. Entretanto, o Índice de Qualidade de uma loja nunca deve ser menor que **92 – (Nível médio do grupo x 1.25)**, isto assegura que as aquisições de equipamentos se mantenham alinhadas com a progressão dos jogadores.

Atente também que os preços indicados no **Capítulo 6** são apenas 'recomendados'. Mercadores menos escrupulosos podem aumentar o preço de um item até chegar a dobrá-lo, dependendo de sua raridade, demanda e humor.

BAZARES

Bazares são ótimos locais para personagens com valor alto em *Negociar* para fazerem algum uso de suas Perícias, e podem até encontrar deslumbrantes itens – apenas não cometa o erro de gastar uma hora em cada oferta de cada item. Um bazar também pode ser utilizado para disponibilizar certas peças de equipamento para os jogadores sem ter de "destrancar" todo um Tier ou Índice de Disponibilidade daquele tipo de equipamento.

Para manter os jogadores na linha, o estoque de um bazar deve ser uma mistura de items para se desperdiçar dinheiro e genuínos itens para boas comprar – em geral, os preços de itens legítimos vendidos em um bazar são **10%** até **25%** mais baratos do que em suas listas no **Capítulo 6**.

CASAS DE LEILÕES

Os itens das casas de leilões podem ser o início de uma grande aventura ou mudar o rumo da atual, mas se assegure de que os jogadores não desperdicem dinheiro com itens que não serão de grande utilidade. Se eles estiverem a fim de adquirir uma casa de bonecas confeccionada por um habilidoso artesão por 25000 Gil, seria aconselhável subir o preço para valores para que o grupo não possa bancar.

INNS

Como as lojas, estas estalagens e pousadas levam tempo para serem localizadas, porém o grupo sempre terá acesso à elas, mesmo nas cidades menores sempre haverá um local onde o grupo possa repousar no fim do dia e recuperar seu HP perdido.

Se os jogadores se separarem para passeios e buscas individuais na cidade, os Inns são excelentes locais para reunir novamente todos assim que terminarem. Eles também podem oferecer um espaço para a interação entre os jogadores se a aventura foi corrida demais, permitindo que os personagens conversem para se distraírem e se conhecerem e também para realizarem planos em seus quartos.

BUSCANDO POR INFORMAÇÕES

Fazer o grupo buscar por informações possui dois grandes usos. Primeiramente, é um modo de colocar os jogadores novamente na linha se eles perderam alguma coisa do enredo ou perderam alguma pista durante a aventura. Se o seu grupo possui mais Gil do que você pretendia dar-lhes, faça-os pagar por certas informações.

TAVERNAS E BARES

Como uma opção alternativa para aqueles que querem vagar pela cidade, os jogadores podem se dirigir para a taverna ou bar local para colher histórias e fofocas. Apesar de não trombarem com nenhuma *Potion*, eles podem encontrar donos de bares e quadro de anúncios com trabalhos e missões que podem oferecer Experiência e Gil adicional.

RECOMPENSAS

As recompensas formam a parte mais importante da experiência de se aventurar, sem

elas, os grupos não teriam chance de evoluírem, e não poderiam enfrentar oponentes mais poderosos dos níveis superiores. Entretanto, descobrir como compensar os personagens pelos perigos pode ser complicado. Por esta razão, a seção a seguir cobre as muitas formas de se recompensar um jogador.

RECOMPENSA EM EXPERIÊNCIA

Pontos de Experiência são as recompensas mais comuns que os personagens receberão. Praticamente todo encontro e aventura concederão aos heróis pelo menos algum XP, permitindo que eles evoluam e recebam poderes maiores e novas habilidades. Uma aventura típica de **FFRPG** fornecerá a cada participante experiência suficiente para ganharem pelo menos um Nível – um pouco menos se as coisas forem fracas, e mais se eles jogarem muito bem.

Em batalhas, o número de XP dado é determinado pela força dos monstros que o grupo encara. Some os valores de XP de todos os monstros derrotados no final do combate, e divida este total entre o número de personagens ativos no combate, excluindo qualquer um que terminou o combate *Inconsciente*, com a Condição de Status *Stone* ou tenha sofrido *Eject*. Por exemplo, se um grupo de quatro personagens enfrentou três criaturas que valem 90 XP cada e mais dois outros que valem 330 XP cada, o total de XP que o grupo ganha seria de 930, e cada personagem deve ganhar 232 XP. Como todos os demais cálculos do sistema, as Recompensas de Experiência devem ser arredondados para baixo.

Os Pontos de Experiência também podem ser utilizados pra julgar o que constitui uma "luta justa" para o grupo. Geralmente, um único encontro de combate deve assegurar a cada personagem 100 a 125 XP por Nível de personagem. Se quatro personagens de Nível 1 encaram um grupo de monstros que valem 90 XP cada um, por exemplo, um grupo de 5 destes monstros faria uma luta justa. Já que todo o grupo valeria 450 XP, cada personagem ganharia 112 XP se vencerem os monstros. Quatro destes monstros ofereceria apenas 90 XP para cada personagem, um valor baixo, enquanto seis dariam 135 XP para cada um, um pouco demais, além de indicar um encontro possivelmente muito desafiador. Se estes personagens subirem para o Nível 3 e são atacados por Lobos que valem 330 Xp cada um, quatro Lobos fariam uma luta justa. Como estes personagens estão em Nível 3, cada encontro deve render de 300 a 375 XP para cada personagem.

Ameaças e armadilhas, encontros que não sejam de combate e quebra-cabeças também podem oferecer recompensas em XP. Para as ameaças e armadilhas, o valor de XP será estabelecido durante o seu processo de criação, e é dividido pelo número de personagens da mesma maneira que o XP ganho com monstros. Para os encontros que não sejam de combate e quebra-cabeças, uma recompensa em experiência pode não ser apropriado – somente recompense com XP se as ações dos personagens os retirarem de algum perigo. Encontros onde os personagens com sucesso saem de uma luta com um monstro através de furtividade devem render um prêmio em XP igual a **50%** do que eles ganhariam através do combate, apesar de que isto não pode exceder 100 XP por Nível de personagem. Isto significa que um grupo de dez personagens que passam despercebidos por um Behemoth não devem receber uma recompensa baseada no combate com o monstro, sendo 1000 XP mais do que suficiente. Em casos onde os personagens estejam lidando com um aliado ou quebra-cabeça, uma recompensa de XP fixa de 50 a 100 por Nível de personagem é uma boa base.

RECOMPENSA EM GIL

O Gil é utilizado para comprar Itens, Armas, Armaduras e supérfluos, e pagar por outros gastos encontrados ao longo do caminho, como subornos, taxas, multas e bilhetes de passagens. Excluindo a venda dos equipamentos, a principal fonte de Gil de um grupo é sempre uma das três seguintes: dinheiro obtido com a derrota de monstros, tesouro obtido durante uma aventura ou dinheiro dado ao grupo por NPCs ou aliados em troca de serviços e outras tarefas. O conjunto destes três combinados deve manter o personagem por volta de **(Nível Atual x 150)** Gil para cada personagem por aventura, excluindo qualquer adicional, como de Vantagens.

Geralmente, um combate típico renderá um terço do Gil e XP, já que o próprio Sistema de Criação de Monstros foi criado com este nível de recompensa em mente. Encontros que não oferecem combate devem ofertar Gil no mesmo valor que um encontro de combate. Se mais Gil se tornar disponível, os personagens poderão ter acesso a melhores equipamentos e mais cura, diminuindo o nível de desafio dos encontros futuros. Em jogos onde o Gil é mais escasso, por outro lado, a falta de dinheiro significa que o grupo estará menos preparado para encarar as batalhas. Como resultado, o nível de dificuldade do jogo aumenta.

AVANÇO ALTERNATIVO

As recompensas em XP e Gil apresentadas neste livro são criadas para que cada personagem ganhe um Nível a cada quatro ou cinco encontros, ou pelo menos um Nível por sessão. Este é um bom índice de crescimento para uma campanha típica, assumindo uma sessão de jogo por semana, os personagens irão de novatos de Nível 1 para campeões de Nível 65 em pouco mais de um ano.

Dependendo do tipo de jogo, o Mestre pode querer que o avanço dos personagens seja mais lento ou mais rápido. A maneira mais fácil para fazer isto é variar a recompensa em XP para os encontros. Um jogo acelerado poderia render **150%** a **200**% do XP normal, enquanto uma campanha mais lenta renderia apenas **75%** a **50%** da recompensa em XP normal. Diminuir a taxa de avanço é também útil para os jogos que se iniciam já em Níveis altos, evitando que os jogadores se tornem muito poderosos rápido demais.

Uma coisa importante de se lembrar quando ajustando as recompensas é que as recompensas em Gil não podem mudar nas mesmas proporções que o XP. Os preços de **FFRPG** são criados assumindo que os personagens gastarão de um terço a um quarto de seu Gil em Itens, Munições e outros bens. Dobre o XP e o Gil e seus personagens terão o dobro de dinheiro disponível, e isso pode influenciar no nível de desafios dos encontros. Para se certificar que o Gil e XP estejam sincronizados, utilize a tabela abaixo para balanceá-los.

Tabela 10-2: Ajustes de Gil e XP

Recompensa XP	Recompensa Gil	Batalhas por Nível
250%	210%	1 – 2
200%	175%	2 – 3
150%	135%	3 – 4
100%	100%	4 – 5
75%	80%	5 – 7
50%	65%	6 – 9

RECOMPENSAS EM EQUIPAMENTO

Itens e Equipamentos podem ser recompensas para os personagens além do Gil ou em seu lugar. Esta é uma boa opção para as recompensas ou ajuda de NPCs ou para serem colocados nos baús de tesouros das masmorras – receber uma nova *Rune Blade* ou encontrar um conjunto de Potions é muito mais memorável do que acabar com algumas moedas. Itens específicos como Armas e Acessórios também podem ser obtidos como resultado de uma batalha vitoriosa contra oponentes fortes como os Chefes.

! – Roubo e Recompensas

Algumas Vantagens e Habilidades, principalmente o Roubo dos Ladrões, permitem aos personagens ganhar Itens e Gil além daqueles normalmente dados ao grupo. Isto é compensado pela redução no potencial de combate do Job, ou (no caso de Vantagens) com Desvantagens equivalentes. Se você sentir que este extra está desbalanceando o jogo, você pode ajustar a tabela de tesouros dos monstros para conter itens de valor mais baixo.

Qualquer item ou equipamento dado durante o curso de uma aventura deve ser reduzido da recompensa em Gil: **75%** do preço dado do item em questão mostrado no **Capitulo 6** é geralmente uma boa redução. Por exemplo, uma aventura típica para um grupo de Nível 3 com quatro membros renderia normalmente 1800 Gil, ou 450 Gil para cada um. Se a aventura também recompensar com seis Potions, entretanto, o pagamento final diminui em 225 Gil – **75%** do valor das seis Potions.

Uma observação sobre itens e equipamentos: devido ao fato do equipamento de um personagem ser um fator determinante em seu poder geral, é importante não dar aos personagens muito poder logo de início. A tabela a seguir mostra quando novos equipamentos podem se tornar disponíveis.

Tabela 10-3: Disponibilidade de Equipamento

Tier do Equipamento	Disponível em
Tier 1	Nível 1
Tier 2	Nível 4 – 6
Tier 3	Nível 12 – 15
Tier 4	Nível 18 – 20
Tier 5	Nível 25 – 27
Tier 6	Nível 33 – 36
Tier 7	Nível 42 – 44
Tier 8	Nível 50+
Tier 9	1 no Nível 48 – 50 e +1 a cada Nível seguinte
Tier 10	1 no Nível 60 e + a cada 5 – 10 Níveis.

! – Itens Artefatos

A disponibilidade de equipamento sugerido na tabela acima é melhor utilizado para Armas, Armaduras e semelhantes. Quando recompensando com "itens artefatos", os Mestres podem utilizar um dos dois seguintes métodos.

O primeiro é recompensar com uma peça de equipamento e 4 ou 5 itens artefatos cada vez que o personagem é capaz de receber um novo equipamento de Tier 9 ou 10. O segundo é recompensar um item artefato como de normal quando o personagem é capaz de receber um equipamento de Tier 9 ou 10, mas recompensar com outro item se o item original já é utilizado durante a sessão. Isto continua até que o personagem se torne capaz de utilizar novos equipamentos ou que quatro ou cinco itens artefatos já foram utilizados.

RECOMPENSAS EM MAGIA

Diferentemente dos demais magos, os Magos Azuis, Invocadores e Summoners ganham sua magia com questionamento ou realizando suas Magias Azuis e os Summons como uma recompensa ao seu próprio modo. Magos Azuis ganham magias dos monstros, significando que a introdução das novas Magias Azuis é deixada à escolha do Mestre. Para melhores resultados, Magos Azuis devem ter a oportunidade de aprender uma Magia Azul a cada dois Níveis. Uma progressão sugerida de Magia pode ser conferida na tabela abaixo.

Tabela 10-4: Disponibilidade de Magia Azul

Ganho no Nível	Custo Maximo MP
3, 5, 7	10
9, 11, 13, 15	18
17, 19, 21, 23	27
25, 27, 29, 31	40
33, 35, 37, 39	50
41, 43, 45, 47	119
49, 51, 53, 55	139
57, 59, 61, 63	Sem Limite

Summoners e Invocadores expandem seus poderes ganhando a confiança dos Summons, e também realizando tarefas para eles, ou os derrotando em combate. É esperado que os Summoners adquiram um arsenal de 7 Summons, mas quais Summons eles ganham e quando é decisão apenas do Mestre. Uma sugestão de progressão e uma escolha de Summon são mostradas na tabela abaixo.

Tabela 10-5: Disponibilidade de Summon

Ganho no Nível	Summon Disponíveis
8	Valefor, Lakshmi, Remora, Ifrit, Shiva, Ramuh, Sylph, Siren, Titan, Kirin.
21	Cait Sith, Fairy, Atomos, Fenrir, Diablos, Bismarck, Pandemonium, Syldra.
34	Asura, Mist Dragon, Quetzalcoatl, Salamander, Catoblepas, Jormungand, Tritoch, Phantom, Unicorn, Carbuncle, Golem, Valigarmanda.
47	Seraphim, Ark, Doomtrain, Hades, Kjata, Alexander, Anima, Cerberus.
60	Phoenix, Typhon, Leviathan, Lich, Madeen, Odin.
65	Bahamut, Crusader, Magus Sisters, Yojimbo.

Além de suas Magias Brancas e Negras, os Invocadores também devem adquirir 8 Invocações durante sua carreira de aventuras. Assim como com os Summons, a Invocação e o Nível em que são ganhos dependem exclusivamente do Mestre. Uma sugestão de tabela de progressão de Invocações é apresentada abaixo.

Tabela 10-6: Disponibilidade de Invocações

Ganho no Nível	Custo Maximo MP
7	21
13	52
21	77
29	90
35	125
45	139
53	176
57	Sem Limite

! – Alternativa de Aprendizado

Como as Magias Azuis, Invocações e Summons são difíceis de serem adquiridas, os Mestres podem desejam procurar outras maneiras para os personagens as adquirirem. A maneira mais fácil para isso é substituir os métodos de aprendizado tradicionais com recompensas de itens de uso único como tesouros ou itens deixados por monstros. Se utilizado, estes itens automaticamente ensinam um personagem uma Magia Azul, Summon ou Invocação antes dele se tornar pó. Um Aquamarine, por exemplo, pode ser usado para aprender a invocar *Leviathan*, ou um Bomb Shell para ensinar a Magia Azul *Self-Destruct*.

ITENS CHAVES

Ocasionalmente, os personagens podem encontrar itens que se tornarão de importância vital mais adiante na aventura – tesouros que o grupo foi enviado para recuperar e retornar, caminhos para liberar portas e passagens obstruídas, chaves para ativar máquinas antigas ou aparelhos mecânicos. Em **Final Fantasy**, itens como estes são chamados de **Itens Chaves**, e são mantidos separados dos consumos diários. Até serem utilizados, eles permanecem no Inventário do grupo e não podem ser destruídos, trocados, vendidos ou descartados.

Se o grupo encontrar um item Chave no caminho do jogo, designe-o como tal. Isto assegura que o grupo saiba de sua importância futura e não o descarte acidentalmente.

INTANGÍVEIS

As recompensas que o grupo obtém por completar uma missão ou aventura podem nem sempre possuir um valor material. Em alguns casos, estas recompensas poderiam incluir informação, ajuda, prestígio ou levar a outros enredos e aventuras. O valor delas costuma ser mais difícil de se calcular que as demais recompensas já que elas costumam ser uma forma de mover a campanha adiante, e não para aumentar o nível de poder do personagem.

CONSTRUINDO UMA CAMPANHA

Para um Mestre, uma campanha é o próximo grande passo a tomar assim que ele possuir algumas aventuras bem sucedidas em seu currículo, uma chance de melhorar suas habilidades e experiências coletadas com as missões anteriores e dar aos jogadores algo mais do que uma masmorra toda semana.

Algumas campanhas surgem naturalmente de jogos de longa duração – uma aventura se torna várias, e com um enredo se formando entre elas, tornando uma aventura única em uma crônica extensa. Em outros casos, o grupo decide de antemão que eles desejam uma campanha de longa duração e realizam seus planos de acordo.

Mas assim que os desafios aumentam, a quantia de planejamento e previsão também precisam aumentar. Esta seção tenta fornecer alguns conselhos concretos na estruturação e resolução de problemas que surgem durante uma campanha.

COMEÇANDO

O nível de planejamento necessário pode parecer intimidador de início, mas pode ser quebrado em simples 5 etapas: quem, o que, onde, quando e por que.

QUEM? – OS JOGADORES

Quem são os heróis? Os primeiros passos de uma campanha será interrogar os jogadores sobre que tipo de personagens eles gostariam de levar à mesa, e então utilizar estas informações para estabelecer como o grupo trabalhará como uma unidade e aconselhar os jogadores na seleção dos jobs. A intenção disto é manter a composição do grupo balanceada, pois apesar de **FFRPG** suportar uma grande variedade de profissões, existem certas combinações que não trabalhariam bem. Três Apostadores e um Geomancer, ou um grupo composto somente por Mímicos são garantias de muita dor de cabeça. Para melhores resultados, um grupo em **FFRPG** deve possuir personagens que possam se encaixar nos papéis ofensivos, defensivos e de suporte. Quem será qual papel é decisão dos jogadores.

O conceito do personagem também precisa

ser cuidadosamente analisado antes de ser aprovado. Em particular, o Mestre deve perguntar estas três questões para todos os personagens da campanha:

O personagem é apropriado à campanha e cenário? Provavelmente é a primeira coisa que você vai checar quando analisar os backgrounds. Apesar de a originalidade ser importante, um personagem deve se encaixar no mundo da campanha, não ser estranho nele. Se você estiver planejando uma campanha ao estilo dos mais nobres personagens salvadores, a última coisa que o grupo precisaria seria de um sadista com tendências de tortura e que mata qualquer um que olha para ele da forma errada.

O personagem traz alguma coisa nova ao elenco? Um grupo também deve tentar encontrar uma boa mistura de personalidades e tipos de personagens, com cada membro trazendo algo distinto para o todo. Uma sessão com seis anti-heróis sangrentos com uma raiva contra o mundo poderia marcar pontos por inovação, mas não ofereceria muitas oportunidades para conflitos, desenvolvimento de personagem ou diversão. Se assegurando que os personagens não sejam clones de outro, você abre a porta para interações mais interessantes entre eles.

O personagem pode trabalhar com o resto do grupo? Já que é esperado que o grupo trabalhe como um time, é importante que os personagens e jogadores se dêem bem. Isto significa que nenhum background deva ir contra o resto do grupo – inserir um seguidor das leis em um grupo de ladrões seria pedir por problemas. Isto também assegura que os personagens não sejam tão antagonistas a ponto de passar mais tempo combatendo seus aliados do que os ajudando.

O QUE? – O GANCHO

Pelo que o grupo está lutando? No universo de **Final Fantasy**, um grupo de aventureiros costuma ser aliados por questão de conveniência, reunidos por acidentes ou unidos por algum objetivo em comum. Definir qual este objetivo logo no início ajuda a moldar os caminhos da campanha e que tipos de aventuras o grupo pode esperar. Eles são valentes guerreiros da natureza lutando contra uma mega corporação poluidora? Valentes ladrões lutando por justiça contra um império malvado? Uma organização rebelde secreta que luta para restaurar a liberdade? Jovens cadetes militares envolvidos em um conflito brutal? Um pequeno grupo de guerreiros empenhados em uma peregrinação religiosa?

Da perspectiva do Mestre, este gancho pode se desenvolver de várias maneiras. Algumas vezes, ele surge naturalmente da mistura de Jobs e personagens da mesa. Em outras, entretanto, o Mestre decide antes do jogo que tipo de aventuras ele está interessado em contar e passa esta informação aos jogadores, tanto como um resumo para incitar suas vontades e também para se assegurar que os personagens que eles criam se encaixam no conceito geral.

ONDE? – O LUGAR

Onde a aventura se passa? O conjunto geral para uma campanha é conhecido como "mundo de campanha", e influencia em muitas coisas como os backgrounds dos personagens, raças e profissões, enredos, vínculos políticos e sociais, os tipos de tecnologia que os personagens têm acesso... Se o mundo da campanha é baseado em um **Final Fantasy** que já exista ou outro jogo, o Mestre precisa apenas se certificar que todos na mesa tenham jogado o jogo em questão. Se o mundo é original, por outro lado, o Mestre precisa decidir como familiarizar os jogadores com ele.

Desenvolver a história, cultura, sociedade, religião e conflitos de todo um mundo ficcional pode ser uma tarefa cansativa, mas omitir uma informação destas para os jogadores pode ser duas vezes mais duro. Os jogadores precisam ser inseridos gradualmente e não sobrecarregados com informações – restrinja o conjunto de informações a um pequeno parágrafo ou dois, dando o material suficiente para atrair a atenção dos jogadores. Os sumários de jogos apresentados na Introdução deste livro oferecem vários modelos de como abordar isto, deixando o 'gancho' com importantes detalhes, independente da atmosfera.

Assim que os jogadores já digeriram esta informação, o próximo passo é preparar para um sumário mais detalhado, dando um pequeno sumário da história do mundo e um resumo das maiores nações e poderes. Este resumo deve variar entre uma a quatro folhas, deixando espaço suficiente para detalhes a serem estabelecidos com o progresso do jogo. Quanto mais espaço o Mestre deixa para futuras expansões, menos terá de ser mexido no cenário como resultado dos eventos da campanha.

Os jogadores podem utilizar estes resumos para desenvolverem seus personagens, mas podem necessitar de ajuda durante este processo. O Mestre deve sempre estar pronto para responder questões sobre background, mesmo que pareçam triviais como "Que tipo de Job um Mago Negro poderia ter?"

"Os Paladinos são associados a alguma religião em específica?" "Qual cidade possui o maior submundo criminoso?". O importante sempre é que o Mestre monitore de perto qualquer detalhe que o jogador desejar introduzir em seu personagem.

QUANDO? – O TEMPO

Quando as aventuras acontecem? Assim que você tiver criado uma história consistente para o seu mundo de campanha, é hora de descobrir onde os jogadores estão em relação à ela. Eles estão saindo de um período de tensão e instabilidade para uma paz tênue que pode ser partida a qualquer momento? O mundo está prestes a entrar em uma era de explorações e aventuras onde um novo continente foi descoberto? Uma catástrofe mágica recentemente dizimou a civilização, deixando os jogadores como sobreviventes em uma terra arruinada? Estabelecer um tempo ajudará a desenvolver os enredos principais, assim como determinará detalhes como a disponibilidade de aparelhos tecnológicos.

POR QUÊ? - OS GRILHÕES COMUNS

Por que os personagens estão juntos? Em aventuras-solos, coisas como background e relacionamentos são opcionais, mas em uma campanha elas são essenciais. Devido à vasta disparidade que as motivações dos personagens podem trazer à mesa de jogo, é importante que cada jogador seja capaz de indicar uma razão pela qual seu personagem aceitou se unir ao grupo logo quando essa união se concretizar. Apesar de nem todo mundo estar igualmente interessado nos objetivos do grupo, os heróis devem trabalhar juntos por razões lógicas, não por motivos sem justificativas plausíveis.

Mais importante ainda, mesmo se o grupo lutar por uma causa em comum, suas razões para comprarem esta luta variam enormemente, e podem inclusive levar a conflitos. Como um jovem nobre cuja família foi morta pelo Império se sentiria em unir forças com um mercenário que antigamente era pago pelo Império? Um personagem também pode conhecer ou ter trabalhado com outro personagem alguns anos atrás, outros podem estar apaixonados; deixe os jogadores exporem suas idéias e sugestões e então verifique o que pode funcionar ou não. Assim como todas as coisas, a moderação é muito importante aqui também: nem todo personagem precisa estar conectado ao personagem de outro jogador, apesar de que um grau de conexão deixa a porta aberta para muitos tipos de interpretação.

Neste ponto, os jogadores também podem discutir sobre as Peculiaridades listadas no **Apêndice IV**. Muitas vezes as escolhas dos jogadores podem vir a render boas idéias para o enredo do jogo, como no caso do grupo de Rodger, apresentado neste livro. Um dos seus personagens, a Dançarina Mint, é na verdade uma espiã do Império, o que pode ser muito interessante para algumas aventuras futuras.

OUTRAS CONSIDERAÇÕES

Durante o processo de criação de personagem, alguns jogadores podem pedir coisas especiais e você se encontrará lidando com personagens construídos utilizando regras opcionais, especializado em Jobs não-oficiais, ou equipados com Perícias criadas pelo próprio jogador. Como um Mestre, é importante resistir a tentação de brilhar com estas escolhas. Checar com muita atenção o material básico é uma forma de estar preparado para dizer não para qualquer coisa que possa parecer desbalanceado. É melhor prevenir do que remediar...

CONTANDO A HISTÓRIA

Com as bases no lugar, o próximo passo é olhar para a história que a campanha irá contar. Como todas as narrativas, o sucesso de uma campanha no quesito narrar a história depende de planejamento, estruturação, previsão e saber o que fazer com os participantes. Em alguns sentidos, desenvolver uma campanha não é muito diferente de escrever um romance; em outros, é uma improvisação livre que leva a uma dezena de direções ao mesmo tempo. Saber quais técnicas aplicar em cada situação pode fazer toda a diferença entre o sucesso e a falha.

ENREDO E META-ENREDO

A maioria das aventuras possui seu próprio enredo e segue um esboço de narrativa desde a hora em que é dado aos personagens o objetivo até a batalha final ou outro desafio que os separe do sucesso. O que torna uma campanha diferente das séries desconectadas de aventuras é o fato de que outro enredo maior serve para ligar estas histórias individuais a fim de criar uma experiência muito

maior. Este segundo enredo maior é chamado de **Meta-Enredo** e compõe uma história com base na soma das diversas partes menores formadas por cada enredo menor. Um típico jogo de **Final Fantasy** é um exemplo perfeito disto, repleto de missões alternativas, diversões, e enredos individuais que alcança uma coerência através da grande história principal que dirige todas as ações dos personagens.

Criar um Meta-Enredo em uma mesa de jogo exige que o Mestre primeiramente crie o último desafio a ser superado pelas aventuras dos personagens e então decidir como os jogadores chegarão lá. A derrota de um império impiedoso pode ser alcançada derrubando a base de poder do império em cada cidade; a revelação de uma ameaça de outra dimensão invocada por um Sábio louco pode ser descoberta quando os jogadores se envolverem com a busca de um antigo grimório para um Sábio; a descoberta de uma revolucionária fonte de energia antiga capaz de elevar o mundo para o próximo estágio de desenvolvimento tecnológico pode ser descoberta após a luta contra um grupo rival em uma cidade milenar no fim do mundo.

Todos os eventos que resultarem em algum clímax é então espaçado no decorrer da campanha, permitindo uma satisfatória conclusão enquanto o Mestre possui a oportunidade de expandir os pequenos detalhes – Como o império planeja dominar o mundo? Quem é o Sábio e o que o deixou louco? Onde as ruínas estão localizadas e o que é necessário para encontrá-la?

Uma coisa importante a se lembrar é de evitar atingir os jogadores com muita coisa de uma única vez. Meta-Enredos são desenvolvidos com o tempo, e não podem entrar em jogo até relativamente tarde no jogo, permitindo um nível de ameaça que seja equilibrado com o dos jogadores. Em Nível 1, eles estarão enfrentando batalhas locais, protegendo pequenas vilas das forças do mal e lutando contra monstros e soldados fracos; mas no Nível 65, eles determinam o destino de todas as nações, e possivelmente do próprio mundo.

Também, apesar do Meta-Enredo determinar o final do jogo e as seções principais da narrativa, ele não precisa afetar todos os aspectos do jogo. Se o último destino do grupo é batalhar contra o Lorde Negro e seus exércitos, o grupo ainda terá de lidar com problemas políticos das vilas por onde passarem, resgatarem o gatinho da vovó doente que está perdido na Caverna da Morte ou até se envolverem com corridas de chocobos. Esta variação é a chave para fazer o Meta-Enredo funcionar, pois seria cansativo demais enfrentar o Lorde Negro o tempo todo.

Aventuras também podem ser interligadas entre si sem estarem relacionadas com o Meta-Enredo. Os enredos menores criados pela interligação das aventuras podem ser denominados como **Arcos de Enredo**. Por exemplo, o resgate do gato poderia ter seu clímax na revelação de que o pequeno gatinho da vovó é na verdade um feroz demônio felino invocado por um misterioso mago. Nestes casos, a conclusão deixa sempre muito espaço para futuras explorações e ações. Se necessário você pode até utilizar o final de um Arco de Enredo para levar os jogadores de volta ao Meta-Enredo, como no exemplo acima, o Mestre do demônio felino poderia facilmente ser um mago contratado pelo Lorde Negro para eliminar a vovó que sabia muitos segredos que poderiam ser perigosos contra ele.

ESTOQUE DE ENREDOS

Os RPGs de console, especialmente os **Final Fantasy**, costumam ter alguns enredos principais em suas narrativas, misturados e combinados conforme necessário. Os Mestres também podem se beneficiar disto utilizando os clichês básicos como ponto de partida para suas próprias histórias. Abaixo se segue uma lista de estoque de enredos constantemente utilizados em títulos **Final Fantasy**, utilize aqueles que se destacarem e seu meta-enredo estará um passo mais próximo de estar completo.

O Megalomaníaco: Todas as coisas indicam que o mundo estava indo bem até agora, as coisas eram estáveis, relacionamentos entre os poderes eram cordiais. Então uma figura se ergue para ser notável, trazendo consigo exércitos e uma vontade de mudar todas essas coisas. Talvez eles possuam sua própria agenda; talvez eles só quisessem nada mais do que atrapalhar os planos de alguém.

O Mistério: Coisas estranhas estão acontecendo. A ordem natural parece fora de balanço. Alguma coisa, ou alguém, está tentando mudar o mundo, e não deve ser para a melhor. A menos que os avisos sejam dados e que o mistério seja revelado a tempo, as consequências podem ser desastrosas.

A Resistência: O Mal já venceu e agora controla o mundo. A maioria já aceitou essa dominação, salvo alguns poucos que se recusam a serem subjugados e lutam pelo fim da tirania a qualquer preço. Pode a justiça prevalecer quando tudo está a favor do inimigo?

A História da Guerra: Conflitos entre nações transformam amigos em inimigos, e a desesperada

busca por armas e poder se torna vital. Quão longe pode um líder ir com a guerra? Quanto eles estão dispostos a sacrificar? E de que lado os jogadores ficarão quando os primeiros tiros forem dados?

Um Mal Antigo: Em uma terra distante, alguma antiga força se revela. Se despertada, ela poderia facilmente partir o mundo, e agora existem forças que fazem de tudo para despertar este mal. Eles podem ser parados antes que um desastre maior aconteça?

A Conspiração: Como se pode lutar contra um inimigo que não pode ser visto? Em um mundo turbulento, as fraudes e traições estão em todos os cantos e poucas coisas são como elas realmente são vistas. No centro de tudo isso reside uma conspiração de tamanho incrível, controlando toda este rede e dando origem aos eventos e tentando se assegurar que ninguém reúna peças suficientes para descobrir a verdade.

As Consequências da Ciência: A marcha do progresso científico trouxe muitas maravilhas para o mundo, mas também existe seu lado negro: armas mortais, estranhos experimentos, perversões sobre a vida e a natureza também. Quando esta ciência insana e vil sai dos laboratórios, quem terá força para detê-la?

NO MEIO DA AÇÃO

Agora estamos prontos para olhar para a "cena de abertura", a primeira sessão onde seus jogadores entram no mundo e começam suas aventuras. Desde que o **Final Fantasy II** se iniciou com uma desesperada batalha, a maioria dos **Final Fantasy** seguintes também começam no meio da ação. Bons exemplos disto incluem a perseguição em Mysidia no **Final Fantasy IV**, a tentativa do AVALANCHE de sabotagem do **Final Fantasy VII**, a sessão de planejamento do sequestro em **Final Fantasy IX**, o ataque de Sin em Zanarkand no **Final Fantasy X** e a infiltração em Nalbina Fortress em **Final Fantasy XII**. Em termos de narração, este aparato narrativo é chamado de "no meio da ação".

Começar a campanha em uma cena dramática como esta é uma boa maneira de conseguir a atenção dos jogadores e acabar com a tediosa cena no encontro na taverna, o estilo mais comum de introdução utilizado pelos Mestres que faz com que os personagens se interajam para o início da campanha. A grande vantagem de estabelecer estes relacionamentos com os personagens e causas comuns durante a fase de criação da campanha é que não haverá necessidade de gastar tempo explicando tudo quando o jogo começar realmente, pois os personagens já sabem onde eles estão em relação aos demais e por que devem lutar juntos. Se esse tempo de interação for removido, tudo que resta ao Mestre é começar com uma grande e espetacular cena de batalha. Se os personagens querem gastar algum tempo para se conhecerem, eles podem então fazer isto após o término da batalha.

UNINDO OS PERSONAGENS

Somente em raras circunstâncias um jogo de **Final Fantasy** começa com todos os personagens já integrados ao grupo. Na maioria dos casos, o grupo é formado gradualmente no decorrer de muitas horas e eventos que os protagonistas lentamente causam através de uma combinação de destino e propósito. Esta opção permite ao Mestre um pouco de flexibilidade em aumentar o grupo conforme for necessário, permitindo a eles começar com poucos jogadores como um ou dois e gradualmente crescer até seis ou sete. O desafio aqui reside em se assegurar que as novas adições sejam realizadas nos eventos corretos da campanha para priorizar suas entradas no jogo e que estas entradas sejam lidadas com um pouco de graça.

Idealmente, novos integrantes devem ser planejados com pelo menos uma sessão de antecedência. Isto permite a que a sessão priorize a entrada do personagem, acomodando um final adequado que possibilite esta entrada. Na próxima sessão, o jogador então oficialmente se une ao grupo, e a aventura continua sem uma quebra na ação.

O CATALISADOR

Com o enredo da sua campanha estabelecido e o grupo unido, alguma coisa (evento, item, personagem) deve inserir os personagens no meta-enredo. Esta coisa será o **catalisador**. Enquanto ele for forte o suficiente para manter unidos os jogadores, não será necessário que o catalisador esteja diretamente relacionado ao meta-enredo. Alguns exemplos de catalisadores com uma direção no enredo incluem o ataque do meteoro no **Final Fantasy V**, o ataque de Sin no **Final Fantasy X** ou o sequestro no **Final Fantasy IX** – cada um deles introduz os personagens e eventos que permanecem importantes mais tarde no jogo. Analisando mais profundamente o catalisador do original **Final Fantasy**, o sequestro da Princesa Sara, ele é meramente uma desculpa

para levar os personagens até o guarda caído Garland. Assim que os personagens confrontam Garland e libertam a princesa, ela desaparece da história. Em termos de narração, seu sequestro é um evento atual irrelevante ao enredo, sendo que sua importância reside apenas em introduzir os jogadores ao antagonista e conhecerem quem ameaçará o mundo.

Quando planejando uma campanha, o catalisador deve ser uma parte integral do processo. Pergunte para si mesmo: Que forma o catalisador assumirá? Em que ponto eu devo introduzí-lo? Como os jogadores serão expostos a ele? É forte o suficiente para os jogadores responderem por ele? É importante este tempo de questionamento, pois a última coisa que você vai querer é que seu grupo passe pelo catalisador sem dar atenção à ele e ignore todo o enredo que você levou semanas para desenvolver.

A melhor maneira de fazer este catalisador funcionar é associá-lo a alguma coisa que diretamente interessa ou beneficia os jogadores. Uma recompensa tangível é a melhor forma de conseguir esta atenção, como aquele dono de taverna que se aproxima do grupo e diz que conhece um lugar com tesouros esquecidos. A segunda maneira mais fácil é o "gancho com background", onde o catalisador é baseado diretamente no background de um personagem, como um membro da família implorando por ajuda ou um inimigo que aparece para acertar as contas. Neste caso, o grupo ou jogador, segue sua intenção pois eles possuem uma chance de ocuparem o palco central nos eventos que se seguirão. Claro, existem outras possibilidades, e descobrir o que motiva seus jogadores vai ocupar muito tempo seu com tentativas de adivinhação.

DESCASCANDO UMA CEBOLA

Uma parte importante em fazer um meta-enredo funcionar é descobrir como exatamente apresentá-lo aos jogadores. Quanto eles devem saber sobre o enredo a ser revelado? Quanto eles devem descobrir com o passar do tempo? Muitos jogos de Final **Fantasy** dedicam seus enredos a uma revelação gradual dos mistérios conforme os personagens descobrem como o mundo realmente funciona, e quem controla suas cordas. Por esta razão, grande parte do peso reside na revelação inicial de quando os personagens descobrem que eles fazem parte de algo maior do que eles seriam capazes de sonhar. Conforme os personagens progridem Nível após Nível, seu conhecimento e compreensão aumentam; eles devem se tornar cientes dos enredos negros e segredos ocultos, e podem descobrir que coisas que eles tinham como corretas estão longe disto.

Para questão de conveniência, é mais fácil visualizar essas várias revelações como as camadas de uma cebola que você retira até chegar a seu centro – neste ponto, os personagens conhecem então toda a verdade e estão prontos para reagirem à ela. Você pode utilizar esta analogia para desenvolver suas revelações designando uma revelação maior para cada nova camada da cebola, e assim que uma camada é removida, a próxima se torna visível.

No exemplo de jogo apresentado através deste livro, o grupo de Rodger está lutando para acumular os materiais para repararem a aeronave *Excelsior* para permitir que ela seja utilizada contra a vila de Deathsight. Neste ponto, eles já conhecem de certa forma o meta-enredo, e portanto já removeram várias camadas da cebola. A primeira camada do meta-enredo focalizava os jogadores alcançando o Reino do Ar Cassia, somente para descobrir que agentes falsos tentavam corroer as bases da monarquia. A segunda camada ocorre quando os jogadores descobrem que o exército de Dragoons do Rei, designados para auxiliar os jogadores em suas investigações, está atualmente agindo contra suas regras. A terceira camada mostra que os Dragoons estão acatando ordens de outra pessoa, uma figura sombria que planeja subjugar as nações do mundo e tornar todos os nobres seus marionetes sob seu controle. A quarta camada revela que a identidade deste controlador é Deathsight, e revela seu plano aos jogadores: utilizando relíquias divididas entres os membros das famílias nobres do mundo, ele planeja reviver a Série Omega, doze poderosos robôs antigos. E no momento certo o grupo alcançará o centro da cebola, descobrindo as últimas intenções de Deathight para a Série Omega. Até lá, entretanto, muitas aventuras ainda irão rolar...

CONTINUIDADE

Continuidade, a idéia do que muda em uma sessão levada para a próxima, afetando tudo, é o que diferencia uma aventura solo de uma campanha planejada. Mas continuidade significa mais do que apenas se certificar que o Red Keep *permaneça* destruído depois que o grupo quase encontrou sua morte tentando lacrar o reator dele. Também significa revisitar personagens, locais e enredos ameaçados com certa regularidade, especialmente os importantes para o grupo. Apesar da maioria das campanhas apresentaram um grande número de NPCs que aparecem uma única vez, aliados e

inimigos chaves frequentemente aparecem em uma sessão e depois desaparecem indefinidamente novamente. Similarmente, qualquer detalhe de enredo importante que surgiu em uma sessão deve continuar a ser desenvolvido e apresentado assim que ele for resolvido.

Desenvolver uma campanha de enredos intensos também exige que o Mestre mantenha os fatos em linha reta. A melhor maneira de fazer isso é adquirir o hábito de manter um registro de locais e nomes de personagens, de eventos e detalhes importantes. Se você espera que seus jogadores levem a história e o mundo a sério quer dizer que você também precisa realizar o mesmo esforço para realizar as coisas que você espera que o resto do grupo também faça.

MOMENTOS DOS PERSONAGENS

A maior parte dos jogos de interpretação trata o grupo como uma única entidade. Os jogos de **Final Fantasy**, entretanto, frequentemente direcionam o foco em um único personagem por algum período da narrativa, mudando o foco da luz do grupo para o indivíduo. Estes "momentos do personagem" formam uma parte integral da experiência de se viver um jogo de **Final Fantasy**, e oferece ao Mestre uma maneira de aproximar os personagens e suas histórias sem deixar nenhum outro personagem de lado.

Um momento do personagem é essencialmente um holoforte que se volta de personagem para personagem do decorrer de várias sessões. Estes momentos tomam a forma de eventos e reviravoltas nos enredos e missões secundárias que tomam como base um ou mais personagens e suas histórias. Oponentes, lugares e complicações para estas cenas devem ser diretamente extraídos de suas Peculiaridades, e oferece aos seus jogadores uma chance de definir melhor os detalhes do personagem com que se joga.

O principal truque para se utilizar deste recurso é restringir os momentos dos personagens a uma única sessão no máximo antes de partir para outro personagem, se assegurando que cada personagem possua seu próprio dia ao sol. Nunca focalize demais um único personagem para não acabar alienando o resto do grupo, por mais que o background do personagem possa ser fascinante. Por outro lado, ter o holoforte rodando com certa regularidade pode criar uma expectativa positiva já que os jogadores sabem que é só uma questão de tempo até que seu personagem seja novamente o foco de toda a atenção.

BOA INTERPRETAÇÃO

Uma campanha divertida e recompensadora exige boa performance dos jogadores. Isso pode ser mais fácil se o Mestre mostrar-se interessado em recompensar as boas interpretações do grupo. Apesar de cada Mestre possuir suas próprias idéias do que seria uma performance boa o suficiente para recompensar, é possível estabelecer alguns critérios principais com os quais julgarem as interpretações de seus jogadores.

Caracterização: A caracterização começa ao se estabelecer o personagem: um background consistente e forte personalidade, além de uma escolha apropriada de Vantagens, Desvantagens, Perícias e Peculiaridades. Deve ser lembrado que não é necessário ter um personagem profundamente lapidado ou com severos traumas psicológicos para ele ser interessante. Até mesmo os personagens de estoque do Mestre devem ser distinguíveis atrás de pequenos detalhes – um medo irracional de insetos, uma coleção de velhas feridas de guerra ou uma enciclopédia de conhecimento das línguas antigas.

O verdadeiro desafio reside em dar vida a estas idéias de uma forma convincente. De muitas maneiras, a qualidade de interpretação é nada mais do que um processo de transformar o conceito de "dizer" em "mostrar". A maneira mais fácil de saber como interpretar corretamente o personagem é comparar o que está na ficha do personagem com o que ele realiza em suas ações durante o jogo. Um galante guerreiro em armadura reluzente cuja única devoção é o código de honestidade nunca poderia ser pego roubando ou mentindo descaradamente. Já os personagens mais estudiosos que possuam um valor 90 na perícia *Línguas* deveriam ser aqueles que fazem toda a parte de conversa pelo grupo.

Um Mestre também deve estar atento com àquelas horas em que personagem e jogador se misturam, por falta de atenção geralmente do jogador, que muitas vezes dá ao seu personagem um conhecimento que ele nunca teria, apenas o jogador realmente sabe daquilo.

Desenvolvimento de Personagem: Ao mesmo tempo, nenhum personagem deve permanecer completamente estático. Atitudes e personalidades que mudam de forma convincente com o tempo é parte da experiência de interpretação e, portanto, devem ser valorizadas. Um Ladrão que roubava ricos e pobres sem diferença pode perceber

que há mais coisa para se viver do que apenas se preocupar com seus bolsos. Um orgulhoso e fiel Paladino pode descobrir coisas erradas em sua doutrina e gradualmente ser consumido pela dúvida. O Guerreiro que fechou seu coração depois que sua amada foi morta pode vir a abri-lo novamente. As possibilidades são praticamente infinitas.

Interação com outros Personagens: Nenhum grupo existe no vácuo; parte da experiência de interpretação deriva-se da interação do personagem com outros, criando fortes relacionamentos tanto com personagens do grupo ou com NPCs do Mestre, como romances, amizades e afins. Faça anotações de onde os jogadores exercitam ativamente a criação da "química" entre personagens, especialmente no caso de relacionamentos românticos, que exige grande coragem e empenho de todos os envolvidos. Jogadores que decidirem aceitarem estes desafios dentro do jogo, devem procurar o Mestre fora da sessão e comunicá-lo, para que ele possa inserir tais relacionamentos.

Frases Memoráveis: O que seria dos jogos de **Final Fantasy** sem seus diálogos inesquecíveis? Muitas das citações mais memoráveis da série podem ser encontradas espalhadas por este livro de regras, mas existem muitas outras, desde as mais banais até as mais profundas. Com isto em mente, recompense os jogadores cujos personagens criarem frases memoráveis ou diálogos para encorajar os demais a fazerem o mesmo.

MORTE E SACRIFÍCIO

Como um elemento de narração, a morte pode ser um grande trunfo, afinal de contas, nada assusta mais os jogadores do que a ameaça do vilão de apagar uma vila inteira do mapa com um simples ataque mágico. Mas quando a morte atinge o grupo, a diversão rapidamente evapora.

Nos jogos de **Final Fantasy**, os protagonistas tendem a ser invencíveis, visto o fato de que apenas dois personagens principais morreram nos doze primeiros títulos da série. De uma perspectiva de narração, isso faz sentido, afinal de contas, é difícil manter uma narrativa coerente se seus heróis morrem no enredo. Mas os Mestres não podem controlar tudo que os jogadores fazem, e quando as rolagens são ruins ou seu Guerreiro decide atacar todo o exército do Império inimigo sozinho, você se deparará com uma casualidade em suas mãos. Felizmente, existem várias maneiras de lidar com a morte.

ENGANANDO A MORTE

Como Mestre, você possui o poder para prevenir qualquer morte que possa interferir em suas histórias – apesar das rolagens de mortes poderem ser ignoradas, certas experiências de morte-certa podem se tornar mais fatais que a própria morte. Em termos de jogo, isto é conhecido como **enganando**. Essa enganação pode ser uma boa maneira de evitar mortes "baratas", mas carrega consigo alguns riscos. Se utilizado frequentemente, isso vai sair fora de controle, especialmente se os jogadores se tornarem cientes que você possui um modo de evitar tais fatalidades. Assim que eles perceberem que você está trabalhando com uma "rede de segurança", eles não irão levar os desafios a sério. O balanço correto entre ajudá-los e deixar as consequências acontecerem é a melhor saída.

SUBSTITUINDO JOGADORES

Apesar das completas regras para geração de personagens experientes apresentados no **Capítulo 2**, chegar a uma substituição de poder equivalente de um herói morto não é possível, e não se trata apenas pelos Gil, Artefatos e outros equipamentos necessários para se nivelar com o resto do grupo.

O maior problema é a rede de relacionamentos e contatos que o personagem anterior estabeleceu, especialmente se ele esteve envolvido com o meta-enredo, por isso é necessário conectar o personagem substituto com o original de alguma maneira. Talvez ele seja um membro da família que volta para vingar a morte do familiar, ou que o personagem seja um grande rival do personagem morto e se sentiu furioso com o fato de não ter sido ele quem matou o personagem, unindo-se então ao grupo para matar aquele que matou seu inimigo. De qualquer maneira, isto leva a uma situação onde muitas das ameaças do enredo e contatos possam ser aplicados ainda, com alguns ajustes mínimos.

Se esta substituição não puder ser realizada, a alternativa é simplesmente encarar isso e deixar os relacionamentos serem prejudicados também. Além de darem à campanha um toque de drama, uma morte no grupo também abre portas para os personagens se desenvolverem com esta morte e determinarem como cada um seguirá em frente. Entretanto, a morte não é ponto final para um personagem: em jogos de **Final Fantasy** é comum ouvir histórias de heróis mortos que retornam em momentos críticos para auxiliar seus companheiros ou oferecerem palavras de sabedoria.

SACRIFÍCIO

Apesar da maioria das mortes dos personagens não serem planejadas, jogadores podem ocasionalmente querer sacrificar seus personagens para o bem do grupo. Este tipo de heroísmo dramático é uma tradição muito comum nos cenários de **Final Fantasy**, e deve ser recompensado de acordo. Pela duração de toda a Cena ou batalha, sacrifícios concedem HP e MP infinitos, e ignoram qualquer Condição de Status nociva que possa prejudicá-lo. Assim que este período de tempo termina, entretante, o personagem está morto. Esta morte é decisiva e, portanto não apode ser evitada com o uso de Magias, Itens ou qualquer outra forma.

Em casos mais raros, personagens também podem sacrificar suas vidas em uma tentativa de devolver a vida de um companheiro. Este tipo de atitude é muito comum no folclore japonês, mas raramente surtem efeitos nos jogos de **Final Fantasy**. Se tal tentativa possui ou não sucesso é decisão do Mestre.

PROBLEMAS COM A CAMPANHA

Todo Mestre pode cometer erros, mas alguns podem facilmente acabar com a campanha em questão de poucas sessões se não for cuidado corretamente. Esta seção explica alguns dos problemas mais comuns e erros associados a um jogo de campanha, e como contorná-los.

PERSONAGENS DE ESTIMAÇÃO

Eles são estilosos. Eles são habilidosos. Eles são carismáticos. Eles derrubam inimigos e criam admiradores em todos os lugares que vão. E eles não são os jogadores!

Um "personagem de estimação" pode ser definido por qualquer aliado que roube o holoforte do grupo, tomando o palco central da interpretação, combate ou história. Se não for checado com cuidado, eles podem transformar os personagens em meros ajudantes, bons somente para segurarem a capa do animal enquanto ele nocautear o Lorde Negro. Eles podem se tornam venenosos para qualquer campanha e fazer os personagens se voltarem contra o Mestre em tempo recorde.

Isso não significa que os jogadores não possam ter aliados poderosos, pelo contrário, a narração pode necessitar disso algumas vezes. Mas eles devem estar lá para auxiliar o grupo, e não o contrário. Para isso, evite torná-los peças cruciais de um enredo e limite suas aparições; se os jogadores precisarem da ajuda de um NPC poderoso para superar os monstros e desafios impostos à eles com base regular, é melhor você repensar sobre o nível de desafio, e não oferecer alguém para ajudá-los.

JOGO NOS TRILHOS

"Jogo nos Trilhos" é quando as opções do grupo são restritas pelo Mestre, geralmente para assegurar que o enredo proceda conforme o Mestre planejou. Como isto funciona varia muito de um jogo para outro, mas geralmente acontece com o Mestre dizendo "Você não pode fazer isso" para os caminhos alternativos que os jogadores sugiram.

Porém, o melhor modo para se impedir que os jogadores ignorem tudo que você planejou para a sessão e tomem rumos diferentes é direcionar os eventos de modo a obrigar os jogadores a tomar o rumo que você deseja. Se o enredo pede que o grupo explore a caverna local, a ponte principal que leva para fora da cidade cai, as estradas estão repletas de monstros muito poderosos e as pessoas da cidade não param de falar sobre a caverna ao norte. O resultado será um jogo nos trilhos e todos os jogadores seguindo o caminho que o Mestre criou para eles.

Esta moderação é bem vinda, afinal de contas, os jogos de **Final Fantasy** apresentam exemplos comuns disto, porém, tome cuidado para não frustrar seus jogadores se isso se tornar muito frequente ou muito óbvio. Por esta razão, é importante manter suas opções sempre abertas: ao invés de desenvolver uma estrutura de história rígida, utilize o modelo da "rede de eventos" explicado anteriormente para potencializar os caminhos de sua campanha e estar preparado para improvisar se necessário.

FATOR DESAFIO

Existe uma fina linha entre manter seus jogadores nos seus lugares e destruir todo o grupo. Mantenha cópias das fichas dos personagens quando criar os encontros assim você terá idéia de quais desafios são possíveis para o nível de habilidade deles, e preste atenção como o grupo lida com os obstáculos que você colocar em seus caminhos. Se você perceber que eles estão tendo mais problemas do que o esperado com frequência, não considere como má interpretação e siga adiante, você deve diminuir o nível de dificuldade

e dar a chance deles suportarem dignamente os desafios sozinhos. E se o pior acontecer e todo o grupo for dizimado como resultado de um encontro mal planejado, desculpe-se e re-escreva a luta de modo que os jogadores tenham um chance justa, caso contrário, você terá de procurar por um novo grupo na semana seguinte.

Ao mesmo tempo, é perfeitamente possível ser muito generoso com o nível de dificuldade, dando equipamentos de alto nível para os personagens e inserindo criaturas fracas que morrem com apenas dois ataques. Apesar de alguns preferirem este tipo de campanha, no geral é mais satisfatório para todos os envolvidos se eles tiverem que sofrer um pouco para conseguirem alguma coisa dentro do jogo. Se lembre sempre de que os ajustes de dificuldade funcionam para ambos os lados, portanto não tenha vergonha em silenciosamente aumentar o HP de um monstro se ele estiver morrendo rápido demais, ou adicionar novos desafios se os existentes não parecem suficientes.

FRUSTRANDO JOGADORES

Habilidades, Perícias, Peculiaridades e equipamentos especiais são todas as coisas que os jogadores escolhem ou investem porque acreditam que eles terão boas chances de utilizá-los. O modo mais fácil de frustrar jogadores é ignorar as capacidades dos personagens ou inutilizá-las completamente. Se o seu grupo investiu muito em Perícias Sociais, a última coisa que eles desejam é viver apenas em estradas e masmorras repletas de monstros na campanha inteira. Se o Mago Negro do seu grupo está com vontade de soltar alguns raios elétricos, não permita que os monstros lancem *Silence* nele em todo início de batalha. Se o grupo possui a capacidade de utilizar várias Condições de Status, tente evitar que todo oponente seja imune a qualquer coisa que o grupo lançar contra ele. Seus jogadores querem usar seus brinquedos – deixe-os. Se as coisas fugirem muito do controle, ainda existirão vários modos de amenizar o problema.

PERDENDO JOGADORES

Mesmo as melhores campanhas sofrem com perdas: conflitos de horários, perda de interesse, problemas pessoais ou mudanças sempre acabam por reduzir o número de jogadores. Essa perda de jogador acaba por deixar o Mestre com um buraco em seu elenco e história, mas existem três formas de se lidar com estes casos.

Se o jogador puder retornar em uma data futura, crie uma razão para que o personagem temporariamente deixe o grupo. Talvez seu reino esteja com problemas, ele foi chamado de volta por um grupo antigo. Seja qual for a situação, esta abordagem deixa a porta aberta para um retorno. Se o jogador decidir voltar ao grupo, você pode arranjar uma aparição surpresa durante a próxima sessão.

Se o jogador se foi definitivamente, uma alternativa é arrumar outra pessoa para cuidar do personagem, ou transformá-lo em NPC. Este tipo de decisão deve ser consentido pelo jogador original, pois muitas vezes personagens e jogadores se tornam intimamente ligados que passá-lo para outra pessoa seria horrível.

Se o jogador se foi e passar o personagem para outra pessoa não é a melhor saída, a opção final é simplesmente matá-lo de um modo espetacular. Isso pode render várias possibilidades, mas só deve ser feito se o jogador definitivamente não for retornar. A última coisa que o grupo precisa é um jogador que retorna semanas depois, querendo saber o que aconteceu com seu personagem.

CRIANDO NOVAS RAÇAS

Apesar do **Capítulo 3** tentar oferecer uma diversa seleção de raças para os jogadores escolherem, os Mestres podem se encontrar em uma posição onde o estoque de raças não corresponde às necessidades da campanha. Isto costuma acontecer no caso do mundo da campanha apresentar um background ou conjunto diferente.

Em situações como estas, existem duas opções possíveis. A primeira é ajustar uma raça já existente mudando seu nome e particularidades, mas mantendo os Máximos Raciais. Como as raças de **FFRPG** foram criadas para abranger uma vasta variedade de força, velocidade, resistência e aptidão mágica, existem muitas chances de que uma delas se encaixe em suas necessidades.

A segunda alternativa e mais complexa é criar uma nova raça utilizando as demais como modelo

para suas próprias idéias e conceitos. Mas antes de começar este processo, entretanto, pondere sobre as seguintes questões:

A raça preenche um papel? Cada raça dever ter o seu lugar no universo da campanha assim como um papel bem definido dentro do sistema. Os Humanos são ótimos para tudo, os Galka são ótimos guerreiros, mas péssimos magos, enquanto os Tarutaru são completamente o contrário dos Galkas. A primeira coisa a se pensar é onde sua raça se encaixa neste espectro: é forte e rápido, mas frágil fisicamente? Ela combina resistência e poder mágico em troca de pouco dano físico?

O papel já não é preenchido por uma raça existente? Se você determinou os papéis da raça, veja onde ela se encaixa em relação às raças existentes. Se houver alguma coincidência com um ou mais raças descritas no **Capítulo 3**, é mais fácil e sábio simplesmente reformular a raça em questão.

O conceito é único o suficiente para criar uma raça completamente nova? Sub-raças são fenômenos comuns em fantasia clássica, e mesmo nos recentes jogos de **Final Fantasy**. Os reptilianos Bangaa e seus quatro subgrupos são excelentes exemplos. Mas é aconselhável separar os Máximos Raciais e backgrounds de cada um dos quatro subgrupos? É necessário criar uma única raça antiga quando o mesmo poderia ser considerado com um personagem humano com Peculiaridades especiais? Se a nova raça não for nada mais do que pequenas variações das raças já existentes, você deve utilizar a raça base do livro.

Alguém estará disposto a utilizar ou falar com a raça nova? Apesar de um boneco animal animado ser interessante como conceito, seus jogadores gostariam de utilizá-lo como personagem? Pense sobre as preferências dos seus jogadores para não ter o trabalho de criar a raça e ninguém a utilizar.

Se a resposta para todas estas quatro perguntas foi "sim", é hora então de iniciar a criação de sua nova raça.

MÁXIMOS RACIAIS

De um ponto de vista mecânico, criar uma nova raça é relativamente fácil: a única coisa necessária é um Máximo Racial para cada um dos seis Atributos, sendo 10 o valor médio para cada Atributo, que se equivale às capacidades de um Humano adulto. Usando isto como base, você pode descobrir os valores apropriados de cada um para sua raça. Por exemplo, se a raça é mais forte que os Humanos, seu Máximo Racial para FOR poderia ser 11 ou 12, mas se for mais fraco, 6 ou 7 seria mais aplicável.

Contudo, a soma de todos os Máximos Raciais deve ser igual a 60, sem nenhum valor acima de 15 ou abaixo de 5.

APARÊNCIA

Assim que um esboço dos números foi feito, é hora de pensar como a raça se parece. É importante utilizar a imaginação aqui, afinal de contas, as raças de **Final Fantasy** variam muito desde os quase humanos Lunarians até os mais brutais como Seeq e Orcs. O mais importante é sempre manter a forma humanóide, pois apenas os humanóides podem utilizar todos os equipamentos, Perícias e Habilidades apresentadas neste livro sem dificuldades ou problemas. Inserir uma raça com formas diferentes traz muitas dores de cabeça: como ele segura uma espada ou abre uma fechadura se ele anda sobre quatro patas? Se ele possui quatro braços, como justificar que ele será capaz de manejar apenas duas espadas por vez?

PESO E ALTURA

O peso e a altura média de uma raça podem dizer mais ainda sobre sua aparência apenas por olhá-lo. Apesar de a altura ser mais fácil de se calcular, o peso é mais trabalhoso. Para atingir uma média para um peso realista para raças humanóides de porte médio, utilize a seguinte fórmula:

Peso (em Kg) = 22,85 x Altura (Metros) x Altura (Metros)

O resultado desta fórmula pode precisar ser ajustado dependendo de seu conceito: uma raça mais troncuda com certeza terá um peso maior que uma raça convencional.

SOCIEDADE

A sociedade fala sobre a civilização da raça, desde sua organização social e estrutura familiar até o lado militar e religioso. Como as estruturas da raça refletem sua personalidade e vice versa, uma raça com uma organização rígida são mais soberbos e sérios quando comparados às raças com sociedade menos rígidas.

O melhor lugar para obter idéias sobre a

cultura da raça é no nosso próprio mundo. Muitas das sociedades exploradas no **Capítulo 3** são baseadas em culturas do mundo real, e servem como bons exemplos do que você pode criar com este tipo de abordagem. Claro que nem toda raça deve ser clone de alguma coisa humana: misture e crie costumes, crenças, estruturas e idéias necessárias para criar algo novo e único. A coisa importante para se manter atento é se a combinação final de tudo faz sentido: criar uma sociedade tecnologicamente evoluída de cientistas e pensadores conservadores que se opõe a qualquer mudança não faz nenhum sentido.

INTERPRETAÇÃO

A seção de "Interpretação" de uma raça focaliza os aspectos e características que possam ter um impacto em como um personagem aventureiro daquela raça se relaciona com os companheiros da equipe e existência em geral. Características de personalidade costumam emergir naturalmente da estrutura social da raça: membros de sociedades isoladas serão altamente desconfiados ou profundamente encantados com o mundo exterior, enquanto os viajantes e nômades se sentem mais em casa com vivências e experiências que questionam o modo de vida.

Personagens aventureiros em particular merecer menção especial. Aqueles que estão dispostos a deixar para trás os confortos de seus lares e sua família para aceitarem as incertezas da vida na estrada só o fazem por possuírem backgrounds especiais que justificam esta troca de modo de vida. Importante lembrar que sociedades repressoras e conservadores frequentemente criam rebeldes e viajantes com mentes abertas. Se o tipo de personagem que normalmente seria encontrado em um grupo de **FFRPG** vá contra as normas sociais de sua respectiva raça, deve ser bem explicado o por que e como a sua personalidade se difere dos demais companheiros de sua raça.

CRIANDO EQUIPAMENTOS

Apesar das listas apresentadas no **Capítulo 6** serem o mais abrangente possível, os Mestres podem precisar de vários tipos e opções de equipamentos diferentes que não estão cobertos por este livro. Assim como as raças, a maneira mais fácil de resolver isto é utilizar-se de um material oficial deste livro que mais se aproxime do desejado como um ponto inicial e então trabalhar com os números. O grande garfo de batalha dos Qu pode ser tratado como se fosse uma Arma de Haste e um War Fan como uma Faca Ninja. Com as Armaduras, apenas a mudança dos nomes já basta, mas com as Armas você precisará ajustar o tipo da Arma, os nomes individuais e a Perícias necessárias para seu manejo.

Para os Mestres interessados na criação de equipamentos completamente novos, esta seção contém as regras necessárias para elaborar sua própria lista original. Atente que o sistema apresentado aqui é voltado apenas para os itens que o Mestre venha a criar. Para os itens produzidos pelos personagens, as regras que devem ser seguidas são as apresentadas no **Apêndice I** e são baseadas nestas, porém um pouco mais elaboradas. Estes passos aqui apresentados consistem em um trabalho feito exclusivamente "por trás das câmeras", e produzem números um pouco diferente dos itens forjados pelos próprios personagens.

CRIANDO ARMAS

Para criar uma Arma, você precisa decidir quatro coisas: O Dado de Dano da Arma, o Atributo utilizado no Código de Dano da Arma, a Perícia necessária para seu manuseio e se ela ocupa ou não o Slot para Escudos. Em geral, as Armas com d12 como Dado de Dano sempre utilizam ambos os Slots por razões de balanço, por isso é recomendável acatar este regra para todas as armas criadas com este sistema.

DADO DE DANO

O Dado de Dano da Arma (d6, d8, d10 ou d12) determina quanto dano a arma causará assim como quanto ela custa para ser adquirida. O tamanho da arma costuma refletir a escolha do Dado de Dano, já que Armas menores como Facas utilizam d6 e as maiores como as Armas de Hastes utilizam o d12.

ATRIBUTO

O Atributo utilizado nos cálculos de dano também é definido pelo tipo da Arma. A Força

é utilizada para Armas cortantes e aquelas que atacam à distância que dependem do poder muscular para causar dano, como os Arcos. A Agilidade é utilizada para Armas perfurantes onde a destreza possui mais efeito do que a força bruta, assim como as Armas balísticas que não dependem de força, como Rifles e Bestas. Finalmente a Magia que é empregada em Armas que focalizam o próprio poder mágico do seu manejador para causar dano.

Escolher um Atributo que não seja a Força reduzirá a Disponibilidade da Arma em 1 e aumenta a base de seu custo em **x1.1**, além de outros possíveis modificadores de preço que a Arma possa estar sujeita. Independente de qual Atributo é escolhido, a Arma continua a causar dano Físico a menos que ela apresente a propriedade *Ataque Mágico*.

TIER DO EQUIPAMENTO

Assim que os detalhes básicos da Arma foram criados, a próxima coisa é descobrir à qual Tier a Arma pertence. Para tabelas completas de equipamentos, você deve criar duas Armas diferentes para cada Tier, do 1 até o 10, uma possuindo Habilidade de Equipamento e a outra não possuindo. Também é possível criar Armas individuais com estes Tiers.

SLOTS

Para determinar o custo das Habilidades de Equipamento assim como para se assegurar que as Habilidades da Arma sejam apropriadas ao seu Tier, adicionar propriedades especiais a uma arma é feito com um simples sistema baseado em Slots.

Tabela 10-7: Slots de Equipamento por Tier

Tier do Equipamento	Número de Slots
1	2
2	2
3	3
4	3
5	4
6	4
7	5
8	10

Cada Habilidade de Equipamento ocupa certo número de Slots em uma Arma, e cada Tier possui um espaço limitado para Slots. Se uma Habilidade de Equipamento ocupa mais Slots do que uma Arma daquele Tier pode suportar, ele não pode ser adicionado na arma. A tabela abaixa mostra a relação entre Tier e Slots disponíveis.

Para descobrir o custo e Disponibilidade da nova Arma, determine quantos Slots a Habilidade ocupa (lembrando de certificar-se que a Habilidade pode ser suportada pela arma daquele Tier) e confira então este resultado nas **Tabelas 10-8** até a **10-11**.

As tabelas aqui apresentada vão até o Tier 8, já que as Armas Artefatos e Únicas não possuem preços. Portanto, criar Armas destes tipos é simplesmente uma questão de designar as Habilidades de Equipamento apropriadas e conferir o Código de Dano correspondente nas tabelas.

[Elemento] Absorção: +3 Slots

[Elemento] Ataque: +1 Slot

[Elemento] Devorador: +4 Slots

[Elemento] Imunidade: +2 Slots

[Elemento] Resistência: +1 Slot

[Tipo Inimigo] Matador: +2 Slots

[x] Break Imunidade: +2 Slots

+10 DES: +2 Slots

+10 EVA. M.: +1 Slot

+10 EVA: +1 Slot

+10 EXP: +1 Slot

+10 MND: +2 Slots

+10 PREC. M.: +1 Slot

+10 PREC: +1 Slot

+10% HP: +1 Slot

+10% MP: +2 Slots

+20 DES: +3 Slots

+20 EVA. M.: +2 Slot

+20 EVA: +2 Slots

+20 EXP: +2 Slots

+20 MND: +3 Slots

+20 PREC. M.: +2 Slots

+20 PREC: +2 Slots

+30 EXP: +3 Slots

+30 PREC. M.: +3 Slots

+30 PREC.: +3 Slots

+x [Atributo]: +x Slots

X - MESTRANDO

Auto-Agility Up: +3 Slots
Auto-Float: +1 Slot
Auto-Haste: +6 Slots
Auto-Magic Up: +6 Slots
Auto-Power Up: +6 Slots
Auto-Protect: +3 Slots
Auto-Reflect: +2 Slots
Auto-Regen: +4 Slots
Auto-Reraise: +5 Slots
Auto-Shell: +3 Slots
Auto-Spirit Up: +3 Slots
Berserk Ataque: +3 Slots
Berserk Imunidade: +2 Slots
Berserk Toque: +2 Slots
Blind Ataque: +2 Slots
Blind Imunidade: +1 Slot
Blind Toque: +1 Slot
Caçador de Cabeças: +2 Slots
Charm Imunidade: +4 Slots
Condemned Ataque: +4 Slots
Condemned Imunidade: +2 Slots
Condemned Toque: +2 Slots
Confusion Ataque: +3 Slots
Confusion Imunidade: +3 Slots
Confusion Toque: +2 Slots
Crítico +: +2 Slots
Crítico ++: +4 Slots
Crítico Triplo: +3 Slots
Curse Ataque: +2 Slots
Curse Imunidade: +3 Slots
Curse Toque: +1 Slot
Death Ataque: +6 Slots
Death Imunidade: +4 Slots
Death Toque: +4 Slots
Disable Ataque: +3 Slots
Disable Imunidade: +2 Slots
Disable Toque: +2 Slots
Frog Ataque: +3 Slots
Frog Imunidade: +2 Slots
Frog Toque: +2 Slots
HP Dreno: +3 Slots
Immobilize Ataque: +2 Slot
Immobilize Imunidade: +1 Slot
Immobilize Toque: +1 Slot
Mini Ataque: +3 Slots
Mini Imunidade: +2 Slots
Mini Toque: +2 Slots
MP Dano: +1 Slot
MP Dreno: +2 Slots
Perfurante: +2 Slots
Petrify Ataque: +4 Slots
Petrify Imunidade: +2 Slots
Petrify Toque: +2 Slots
Poison Ataque: +2 Slot
Poison Imunidade: +1 Slot
Poison Toque: +1 Slot
Sensor: +1 Slot
Silence Ataque: +2 Slot
Silence Imunidade: +2 Slots
Silence Toque: +1 Slot
Sleep Ataque: +2 Slot
Sleep Imunidade: +1 Slot
Sleep Toque: +1 Slot
Slow Ataque: +2 Slot
Slow Imunidade: +2 Slots
Slow Toque: +1 Slot
SOS-Agility Up: +1 Slot
SOS-Aura: +3 Slots
SOS-Berserk: +1 Slots
SOS-Esuna: +3 Slots
SOS-Float: +2 Slots
SOS-Haste: +3 Slots
SOS-Magic Up: +3 Slots
SOS-Power Up: +3 Slots
SOS-Protect: +2 Slots
SOS-Reflect: +1 Slots
SOS-Regen: +2 Slots
SOS-Reraise: +4 Slots
SOS-Shell: +2 Slots
SOS-Spirit Up: +1 Slots
SOS-Vanish: +3 Slots
Stone Ataque: +6 Slots

Stone Imunidade: +4 Slots

Stone Toque: +4 Slots

Toad Ataque: +3 Slots

Toad Imunidade: +2 Slots

Toad Toque: +2 Slots

Venom Ataque: +3 Slots

Venom Imunidade: +2 Slots

Venom Toque: +2 Slots

Zombie Ataque: +3 Slots

Zombie Imunidade: +2 Slots

Zombie Toque: +2 Slots

Os custos destas opções e Slots também são utilizados na criação de Armaduras, apesar de nem toda opção apresentada acima ser poder ser aplicada em Armaduras.

PROPRIEDADES ESPECIAIS PARA ARMAS

Algumas Armas possuem propriedades inatas que se aplicam a todas as Armas de uma respectiva classe. Estas propriedades também podem ser dadas a outras armas, apesar disto mudar o preço indicado nas tabelas **Tabelas 10-8** até a **10-11**. As propriedades de uma Arma nunca podem reduzir sua Disponibilidade para mais que 3.

À DISTÂNCIA

Efeito: Os ataques da Arma são considerados como sendo ataques à Distância. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Boomerangs, Arcos, Bestas, Instrumentos e Rifles.

Modificador de Custo: x 1.1

Modificador de Disponibilidade: -1

ATAQUE MÁGICO

Efeito: O dano infligido pelo ataques desta Arma é considerado como Mágico e não como Físico, sendo portando reduzido da Armadura Mágica e não da Armadura.

Modificador de Custo: x 1.0

Modificador de Disponibilidade: 0

CANAL DE MANA

Efeito: Quando calculando o dano infligido por esta Arma, tanto a Força quanto Magia podem ser usada para determinar o dano final. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Cajados.

Modificador de Custo: x 1.2

Modificador de Disponibilidade: -2

DE RETORNO

Efeito: Qualquer Ação de Ataque realizada com esta Arma pode rolar o acerto uma segunda vez se a primeira rolagem falhar. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Boomerangs.

Modificador de Custo: x 1.1

Modificador de Disponibilidade: -1

DUAS-MÃOS

Efeito: A Arma ocupa tanto o Slot para a Arma quanto o Slot destinado aos Escudos. Esta deve ser adquirida por todas as Armas que possua d12 como Dado de Dano. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Machados, Garras, Luvas, Armas de Haste, Bastardas e Rifles.

Modificador de Custo: x 1.0

Modificador de Disponibilidade: 0

DUPLO ACERTO

Efeito: Qualquer Ação de Ataque realizada com esta Arma pode rolar os dados para o acerto duas vezes, e utilizar o melhor resultado dos dois. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Swallows.

Modificador de Custo: x 1.2

Modificador de Disponibilidade: -2

DUPLO CORTE

Efeito: Quando equipado com esta Arma, o personagem pode utilizar a Perícia Duas Armas para realizar duas Ações de Ataque como se ele possuísse duas armas diferentes equipadas. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Luvas e Garras, e deve ser combinada com a propriedade *Duas-Mãos*.

Modificador de Custo: x 1.1

Modificador de Disponibilidade: -1

INTRINCADO

Efeito: Qualquer Ação de Ataque realizada com esta Arma infligirá a Condição de Status *Immobilize* **(2)** em um Acerto Crítico. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Chicotes.

Modificador de Custo: x 1.2

Modificador de Disponibilidade: -2

MUNIÇÃO

Efeito: Personagens equipados com esta Arma podem optar por utilizar munição especial ao invés da básica utilizada como padrão. Munição deve ser adquirida antecipadamente, e pode ser usada para Habilidades de Equipamentos adicionais para a Arma sendo utilizada no ataque. *Munição* deve ser utilizada com Ataque à Distância. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Arcos, Bestas e Rifles.

Modificador de Custo: x 1.0

Modificador de Disponibilidade: 0

PRATA LIGEIRA

Efeito: Quando calculando o dano infligido por esta Arma, tanto a Força quanto Agilidade pode ser usada para determinar o dano final. Esta propriedade inata pode ser encontrada em Facas.

Modificador de Custo: x 1.2

Modificador de Disponibilidade: -2

Tabela 9-8: Armas d6

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	DANO
1	0	75	96%	(2 x Atributo) + d6
1	1	180	94%	(2 x Atributo) + d6
1	2	300	92%	(2 x Atributo) + d6
2	0	450	90%	(3 x Atributo) + d6
2	1	630	88%	(3 x Atributo) + d6
2	2	810	86%	(3 x Atributo) + d6
3	0	1000	84%	(5 x Atributo) + 2d6
3	1	1250	82%	(5 x Atributo) + 2d6
3	2	1500	80%	(5 x Atributo) + 2d6
3	3	1750	78%	(5 x Atributo) + 2d6
4	0	2000	75%	(6 x Atributo) + 2d6
4	1	2300	73%	(6 x Atributo) + 2d6
4	2	2500	71%	(6 x Atributo) + 2d6
4	3	2800	69%	(6 x Atributo) + 2d6
5	0	3100	66%	(7 x Atributo) + 3d6
5	1	3400	64%	(7 x Atributo) + 3d6
5	2	3800	62%	(7 x Atributo) + 3d6
5	3	4100	60%	(7 x Atributo) + 3d6
5	4	4400	58%	(7 x Atributo) + 3d6
6	0	4700	56%	(9 x Atributo) + 3d6
6	1	5100	55%	(9 x Atributo) + 3d6
6	2	5400	54%	(9 x Atributo) + 3d6
6	3	5800	52%	(9 x Atributo) + 3d6
6	4	6100	50%	(9 x Atributo) + 3d6
7	0	6400	48%	(10 x Atributo) + 4d6
7	1	6800	47%	(10 x Atributo) + 4d6
7	2	7100	46%	(10 x Atributo) + 4d6
7	3	7400	44%	(10 x Atributo) + 4d6
7	4	7800	42%	(10 x Atributo) + 4d6
7	5	8100	40%	(10 x Atributo) + 4d6
8	0	8400	37%	(11 x Atributo) + 4d6
8	1	8800	36%	(11 x Atributo) + 4d6
8	2	9100	35%	(11 x Atributo) + 4d6
8	3	9400	34%	(11 x Atributo) + 4d6
8	4	9700	33%	(11 x Atributo) + 4d6
8	5	10000	32%	(11 x Atributo) + 4d6
8	6	10200	31%	(11 x Atributo) + 4d6
8	7	10500	30%	(11 x Atributo) + 4d6
8	9	10800	28%	(11 x Atributo) + 4d6
8	10	11000	26%	(11 x Atributo) + 4d6
8	10	11300	24%	(11 x Atributo) + 4d6

Tabela 9-8: Armas d8

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	DANO
1	0	100	95%	(2 x Atributo) + d8
1	1	240	93%	(2 x Atributo) + d8
1	2	400	91%	(2 x Atributo) + d8
2	0	600	89%	(3 x Atributo) + d8
2	1	840	87%	(3 x Atributo) + d8
2	2	1080	85%	(3 x Atributo) + d8
3	0	1350	83%	(5 x Atributo) + 2d8
3	1	1650	81%	(5 x Atributo) + 2d8
3	2	1950	79%	(5 x Atributo) + 2d8
3	3	2300	77%	(5 x Atributo) + 2d8
4	0	2700	74%	(6 x Atributo) + 2d8
4	1	3000	72%	(6 x Atributo) + 2d8
4	2	3400	70%	(6 x Atributo) + 2d8
4	3	3800	68%	(6 x Atributo) + 2d8
5	0	4200	65%	(8 x Atributo) + 3d8
5	1	4600	63%	(8 x Atributo) + 3d8
5	2	5000	61%	(8 x Atributo) + 3d8
5	3	5400	59%	(8 x Atributo) + 3d8
5	4	5900	57%	(8 x Atributo) + 3d8
6	0	6300	55%	(10 x Atributo) + 3d8
6	1	6800	54%	(10 x Atributo) + 3d8
6	2	7200	53%	(10 x Atributo) + 3d8
6	3	7700	51%	(10 x Atributo) + 3d8
6	4	8100	49%	(10 x Atributo) + 3d8
7	0	8600	47%	(11 x Atributo) + 4d8
7	1	9000	46%	(11 x Atributo) + 4d8
7	2	9500	45%	(11 x Atributo) + 4d8
7	3	9900	43%	(11 x Atributo) + 4d8
7	4	10400	41%	(11 x Atributo) + 4d8
7	5	10800	39%	(11 x Atributo) + 4d8
8	0	11200	36%	(13 x Atributo) + 4d8
8	1	11700	35%	(13 x Atributo) + 4d8
8	2	12100	34%	(13 x Atributo) + 4d8
8	3	12500	33%	(13 x Atributo) + 4d8
8	4	12900	32%	(13 x Atributo) + 4d8
8	5	13300	31%	(13 x Atributo) + 4d8
8	6	13600	30%	(13 x Atributo) + 4d8
8	7	14000	29%	(13 x Atributo) + 4d8
8	9	14300	27%	(13 x Atributo) + 4d8
8	10	14600	25%	(13 x Atributo) + 4d8
8	10	14900	23%	(13 x Atributo) + 4d8

Tabela 9-8: Armas d10

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	DANO
1	0	120	94%	(2 x Atributo) + d10
1	1	290	92%	(2 x Atributo) + d10
1	2	500	90%	(2 x Atributo) + d10
2	0	750	88%	(4 x Atributo) + d10
2	1	1050	86%	(4 x Atributo) + d10
2	2	1350	84%	(4 x Atributo) + d10
3	0	1700	82%	(6 x Atributo) + 2d10
3	1	2050	80%	(6 x Atributo) + 2d10
3	2	2450	78%	(6 x Atributo) + 2d10
3	3	2900	76%	(6 x Atributo) + 2d10
4	0	3300	73%	(8 x Atributo) + 2d10
4	1	3800	71%	(8 x Atributo) + 2d10
4	2	4200	69%	(8 x Atributo) + 2d10
4	3	4700	67%	(8 x Atributo) + 2d10
5	0	5200	64%	(10 x Atributo) + 3d10
5	1	5700	62%	(10 x Atributo) + 3d10
5	2	6300	60%	(10 x Atributo) + 3d10
5	3	6800	58%	(10 x Atributo) + 3d10
5	4	7400	56%	(10 x Atributo) + 3d10
6	0	7900	54%	(11 x Atributo) + 3d10
6	1	8500	53%	(11 x Atributo) + 3d10
6	2	9000	52%	(11 x Atributo) + 3d10
6	3	9600	50%	(11 x Atributo) + 3d10
6	4	10200	48%	(11 x Atributo) + 3d10
7	0	10700	46%	(13 x Atributo) + 4d10
7	1	11300	45%	(13 x Atributo) + 4d10
7	2	11900	44%	(13 x Atributo) + 4d10
7	3	12400	42%	(13 x Atributo) + 4d10
7	4	13000	40%	(13 x Atributo) + 4d10
7	5	13500	38%	(13 x Atributo) + 4d10
8	0	14000	35%	(15 x Atributo) + 4d10
8	1	14600	34%	(15 x Atributo) + 4d10
8	2	15100	33%	(15 x Atributo) + 4d10
8	3	15600	32%	(15 x Atributo) + 4d10
8	4	16100	31%	(15 x Atributo) + 4d10
8	5	16600	30%	(15 x Atributo) + 4d10
8	6	17000	29%	(15 x Atributo) + 4d10
8	7	17500	28%	(15 x Atributo) + 4d10
8	9	17900	26%	(15 x Atributo) + 4d10
8	10	18300	24%	(15 x Atributo) + 4d10
8	10	18700	22%	(15 x Atributo) + 4d10

Tabela 9-8: Armas d12

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	DANO
1	0	140	93%	(2 x Atributo) + d12
1	1	350	91%	(2 x Atributo) + d12
1	2	600	89%	(2 x Atributo) + d12
2	0	900	87%	(4 x Atributo) + d12
2	1	1260	85%	(4 x Atributo) + d12
2	2	1620	83%	(4 x Atributo) + d12
3	0	2050	81%	(6 x Atributo) + 2d12
3	1	2450	79%	(6 x Atributo) + 2d12
3	2	2950	77%	(6 x Atributo) + 2d12
3	3	3500	75%	(6 x Atributo) + 2d12
4	0	4000	72%	(9 x Atributo) + 2d12
4	1	4600	70%	(9 x Atributo) + 2d12
4	2	5000	68%	(9 x Atributo) + 2d12
4	3	5600	66%	(9 x Atributo) + 2d12
5	0	6200	63%	(11 x Atributo) + 3d12
5	1	6800	61%	(11 x Atributo) + 3d12
5	2	7600	59%	(11 x Atributo) + 3d12
5	3	8200	57%	(11 x Atributo) + 3d12
5	4	8800	55%	(11 x Atributo) + 3d12
6	0	9500	53%	(13 x Atributo) + 3d12
6	1	10100	52%	(13 x Atributo) + 3d12
6	2	10800	51%	(13 x Atributo) + 3d12
6	3	11500	49%	(13 x Atributo) + 3d12
6	4	12200	47%	(13 x Atributo) + 3d12
7	0	12800	45%	(15 x Atributo) + 4d12
7	1	13600	44%	(15 x Atributo) + 4d12
7	2	14200	43%	(15 x Atributo) + 4d12
7	3	14900	41%	(15 x Atributo) + 4d12
7	4	15600	39%	(15 x Atributo) + 4d12
7	5	16200	37%	(15 x Atributo) + 4d12
8	0	16800	34%	(17 x Atributo) + 4d12
8	1	17500	33%	(17 x Atributo) + 4d12
8	2	18100	32%	(17 x Atributo) + 4d12
8	3	18700	31%	(17 x Atributo) + 4d12
8	4	19300	30%	(17 x Atributo) + 4d12
8	5	19900	29%	(17 x Atributo) + 4d12
8	6	20400	28%	(17 x Atributo) + 4d12
8	7	21000	27%	(17 x Atributo) + 4d12
8	9	21500	25%	(17 x Atributo) + 4d12
8	10	22000	23%	(17 x Atributo) + 4d12
8	10	22500	21%	(17 x Atributo) + 4d12

X - MESTRANDO

CRIANDO ARMADURAS

Criar uma peça de Armadura segue os mesmos passos da criação de Armas, utilizando o sistema de Slots para determinar os valores do preço e da Disponibilidade final do item. O número de Slots consumidos pelas Habilidades de Equipamento continua o mesmo dos mostrados anteriormente para as Armas. A única diferença é nas categorias – ao invés de determinar preços e Disponibilidade pelo Dado de Dano, o tipo da Armadura que será utilizado. Apesar disto limitar a criação de novos tipos de Armaduras, as categorias já existentes são vagas o suficiente para permitirem a maioria das possibilidades.

Tabela 9-12: Braceletes

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	ARM.	ARM. M.	EVA.	EVA. M.
1	0	60	95%	1	2	+0	+0
1	1	145	93%	1	2	+0	+0
1	2	250	91%	1	2	+0	+0
2	0	370	89%	3	4	+0	+0
2	1	520	87%	3	4	+0	+0
2	2	670	85%	3	4	+0	+0
3	0	850	83%	5	6	+0	+0
3	1	1050	81%	5	6	+0	+0
3	2	1250	79%	5	6	+0	+0
3	3	1450	77%	5	6	+0	+0
4	0	1700	74%	8	8	+0	+5
4	1	1900	72%	8	8	+0	+5
4	2	2100	70%	8	8	+0	+5
4	3	2400	68%	8	8	+0	+5
5	0	2600	65%	11	10	+0	+5
5	1	2900	63%	11	10	+0	+5
5	2	3200	61%	11	10	+0	+5
5	3	3400	59%	11	10	+0	+5
5	4	3700	57%	11	10	+0	+5
6	0	4000	55%	13	13	+0	+5
6	1	4300	54%	13	13	+0	+5
6	2	4500	53%	13	13	+0	+5
6	3	4800	51%	13	13	+0	+5
6	4	5100	49%	13	13	+0	+5
7	0	5400	47%	16	16	+5	+5
7	1	5700	46%	16	16	+5	+5
7	2	6000	45%	16	16	+5	+5
7	3	6200	43%	16	16	+5	+5
7	4	6500	41%	16	16	+5	+5
7	5	6800	39%	16	16	+5	+5
8	0	7000	36%	19	19	+5	+10
8	1	7300	35%	19	19	+5	+10
8	2	7600	34%	19	19	+5	+10
8	3	7800	33%	19	19	+5	+10
8	4	8100	32%	19	19	+5	+10
8	5	8300	31%	19	19	+5	+10
8	6	8500	30%	19	19	+5	+10
8	7	8800	29%	19	19	+5	+10
8	8	9000	27%	19	19	+5	+10
8	9	9200	25%	19	19	+5	+10
8	10	9400	23%	19	19	+5	+10

Tabela 9-13: Manoplas

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	ARM.	ARM. M.	EVA.	EVA. M.
1	0	65	96%	2	1	+0	+0
1	1	160	94%	2	1	+0	+0
1	2	275	92%	2	1	+0	+0
2	0	420	90%	5	2	+0	+0
2	1	580	88%	5	2	+0	+0
2	2	750	86%	5	2	+0	+0
3	0	950	84%	8	4	+0	+0
3	1	1150	82%	8	4	+0	+0
3	2	1300	80%	8	4	+0	+0
3	3	1600	78%	8	4	+0	+0
4	0	1800	75%	11	6	+5	0
4	1	2100	73%	11	6	+5	0
4	2	2300	71%	11	6	+5	0
4	3	2600	69%	11	6	+5	0
5	0	2900	66%	14	8	+5	0
5	1	3200	64%	14	8	+5	0
5	2	3500	62%	14	8	+5	0
5	3	3800	60%	14	8	+5	0
5	4	4100	58%	14	8	+5	0
6	0	4300	56%	17	10	+5	0
6	1	4700	55%	17	10	+5	0
6	2	5000	54%	17	10	+5	0
6	3	5300	52%	17	10	+5	0
6	4	5600	50%	17	10	+5	0
7	0	5900	48%	20	12	+5	+5
7	1	6200	47%	20	12	+5	+5
7	2	6600	46%	20	12	+5	+5
7	3	6900	44%	20	12	+5	+5
7	4	7200	42%	20	12	+5	+5
7	5	7500	40%	20	12	+5	+5
8	0	7800	37%	23	15	+10	+5
8	1	8100	36%	23	15	+10	+5
8	2	8400	35%	23	15	+10	+5
8	3	8600	34%	23	15	+10	+5
8	4	8900	33%	23	15	+10	+5
8	5	9200	32%	23	15	+10	+5
8	6	9400	31%	23	15	+10	+5
8	7	9700	30%	23	15	+10	+5
8	8	9900	28%	23	15	+10	+5
8	9	10100	26%	23	15	+10	+5
8	10	10300	24%	23	15	+10	+5

Tabela 9-14: Chapéus

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	ARM.	ARM. M.	EVA.	EVA. M.
1	0	80	96%	1	3	+0	+0
1	1	200	94%	1	3	+0	+0
1	2	350	92%	1	3	+0	+0
2	0	530	90%	4	6	+0	+0
2	1	740	88%	4	6	+0	+0
2	2	950	86%	4	6	+0	+0
3	0	1200	84%	7	9	+0	+0
3	1	1400	82%	7	9	+0	+0
3	2	1700	80%	7	9	+0	+0
3	3	2000	78%	7	9	+0	+0
4	0	2300	75%	10	13	+0	+0
4	1	2700	73%	10	13	+0	+0
4	2	2900	71%	10	13	+0	+0
4	3	3300	69%	10	13	+0	+0
5	0	3600	66%	13	17	+0	+0
5	1	4000	64%	13	17	+0	+0
5	2	4400	62%	13	17	+0	+0
5	3	4800	60%	13	17	+0	+0
5	4	5100	58%	13	17	+0	+0
6	0	5500	56%	16	21	+0	+0
6	1	5900	55%	16	21	+0	+0
6	2	6300	54%	16	21	+0	+0
6	3	6700	52%	16	21	+0	+0
6	4	7100	50%	16	21	+0	+0
7	0	7500	48%	19	25	+0	+5
7	1	7900	47%	19	25	+0	+5
7	2	8300	46%	19	25	+0	+5
7	3	8700	44%	19	25	+0	+5
7	4	9100	42%	19	25	+0	+5
7	5	9500	40%	19	25	+0	+5
8	0	9800	37%	22	29	+0	+5
8	1	10200	36%	22	29	+0	+5
8	2	10600	35%	22	29	+0	+5
8	3	10900	34%	22	29	+0	+5
8	4	11300	33%	22	29	+0	+5
8	5	11600	32%	22	29	+0	+5
8	6	11900	31%	23	15	+10	+5
8	7	12300	30%	23	15	+10	+5
8	8	12500	28%	23	15	+10	+5
8	9	12800	26%	23	15	+10	+5
8	10	13100	24%	23	15	+10	+5

Tabela 9-15: Elmos

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	ARM.	ARM. M.	EVA.	EVA. M.
1	0	70	95%	3	1	+0	+0
1	1	170	93%	3	1	+0	+0
1	2	300	91%	3	1	+0	+0
2	0	450	89%	5	4	+0	+0
2	1	630	87%	5	4	+0	+0
2	2	810	85%	5	4	+0	+0
3	0	1000	83%	9	7	+0	+0
3	1	1250	81%	9	7	+0	+0
3	2	1500	79%	9	7	+0	+0
3	3	1750	77%	9	7	+0	+0
4	0	2000	74%	13	10	+0	+0
4	1	2300	72%	13	10	+0	+0
4	2	2500	70%	13	10	+0	+0
4	3	2800	68%	13	10	+0	+0
5	0	3100	65%	17	13	+0	+0
5	1	3400	63%	17	13	+0	+0
5	2	3800	61%	17	13	+0	+0
5	3	4100	59%	17	13	+0	+0
5	4	4500	57%	17	13	+0	+0
6	0	4800	55%	21	16	+0	+0
6	1	5100	54%	21	16	+0	+0
6	2	5400	53%	21	16	+0	+0
6	3	5800	51%	21	16	+0	+0
6	4	6100	49%	21	16	+0	+0
7	0	6500	47%	25	19	+5	+0
7	1	6800	46%	25	19	+5	+0
7	2	7200	45%	25	19	+5	+0
7	3	7500	43%	25	19	+5	+0
7	4	7800	41%	25	19	+5	+0
7	5	8100	39%	25	19	+5	+0
8	0	8400	36%	29	22	+5	+0
8	1	8800	35%	29	22	+5	+0
8	2	9100	34%	29	22	+5	+0
8	3	9400	33%	29	22	+5	+0
8	4	9700	32%	29	22	+5	+0
8	5	10000	31%	29	22	+5	+0
8	6	10200	30%	29	22	+5	+0
8	7	10500	29%	29	22	+5	+0
8	8	10700	27%	29	22	+5	+0
8	9	11000	25%	29	22	+5	+0
8	10	11300	23%	29	22	+5	+0

Tabela 9-16: Armaduras

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	ARM.	ARM. M.	EVA.	EVA. M.
1	0	110	93%	5	3	+0	+0
1	1	260	91%	5	3	+0	+0
1	2	450	89%	5	3	+0	+0
2	0	680	87%	11	7	+0	+0
2	1	950	85%	11	7	+0	+0
2	2	1220	83%	11	7	+0	+0
3	0	1500	81%	16	11	+0	+0
3	1	1800	79%	16	11	+0	+0
3	2	2200	77%	16	11	+0	+0
3	3	2600	75%	16	11	+0	+0
4	0	3000	72%	21	15	+0	+0
4	1	3500	70%	21	15	+0	+0
4	2	3800	68%	21	15	+0	+0
4	3	4300	66%	21	15	+0	+0
5	0	4700	63%	26	19	+0	+0
5	1	5200	61%	26	19	+0	+0
5	2	5700	59%	26	19	+0	+0
5	3	6200	57%	26	19	+0	+0
5	4	6600	55%	26	19	+0	+0
6	0	7100	53%	32	23	+5	+0
6	1	7600	52%	32	23	+5	+0
6	2	8100	51%	32	23	+5	+0
6	3	8600	49%	32	23	+5	+0
6	4	9200	47%	32	23	+5	+0
7	0	9600	45%	38	27	+5	+0
7	1	10200	44%	38	27	+5	+0
7	2	10700	43%	38	27	+5	+0
7	3	11200	41%	38	27	+5	+0
7	4	11700	39%	38	27	+5	+0
7	5	12200	37%	38	27	+5	+0
8	0	12600	34%	44	31	+5	+5
8	1	13200	33%	44	31	+5	+5
8	2	13600	32%	44	31	+5	+5
8	3	14100	31%	44	31	+5	+5
8	4	14500	30%	44	31	+5	+5
8	5	15000	29%	44	31	+5	+5
8	6	15300	28%	44	31	+5	+5
8	7	15800	27%	44	31	+5	+5
8	8	16100	25%	44	31	+5	+5
8	9	16500	23%	44	31	+5	+5
8	10	16900	21%	44	31	+5	+5

Tabela 9-17: Robes

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	ARM.	ARM. M.	EVA.	EVA. M.
1	0	95	93%	3	5	+0	+0
1	1	230	91%	3	5	+0	+0
1	2	400	89%	3	5	+0	+0
2	0	600	87%	7	11	+0	+0
2	1	840	85%	7	11	+0	+0
2	2	1080	83%	7	11	+0	+0
3	0	1400	81%	11	16	+0	+0
3	1	1650	79%	11	16	+0	+0
3	2	1950	77%	11	16	+0	+0
3	3	2300	75%	11	16	+0	+0
4	0	2600	72%	15	21	+0	+0
4	1	3000	70%	15	21	+0	+0
4	2	3400	68%	15	21	+0	+0
4	3	3800	66%	15	21	+0	+0
5	0	4200	63%	19	26	+0	+0
5	1	4600	61%	19	26	+0	+0
5	2	5000	59%	19	26	+0	+0
5	3	5400	57%	19	26	+0	+0
5	4	5900	55%	19	26	+0	+0
6	0	6300	53%	23	32	+0	+5
6	1	6800	52%	23	32	+0	+5
6	2	7200	51%	23	32	+0	+5
6	3	7700	49%	23	32	+0	+5
6	4	8100	47%	23	32	+0	+5
7	0	8600	45%	27	38	+0	+5
7	1	9000	44%	27	38	+0	+5
7	2	9500	43%	27	38	+0	+5
7	3	9900	41%	27	38	+0	+5
7	4	10400	39%	27	38	+0	+5
7	5	10800	37%	27	38	+0	+5
8	0	11200	34%	31	38	+0	+5
8	1	11700	33%	31	44	+5	+5
8	2	12100	32%	31	44	+5	+5
8	3	12500	31%	31	44	+5	+5
8	4	12900	30%	31	44	+5	+5
8	5	13300	29%	31	44	+5	+5
8	6	13600	28%	31	44	+5	+5
8	7	14000	27%	31	44	+5	+5
8	8	14300	25%	31	44	+5	+5
8	9	14700	23%	31	44	+5	+5
8	10	15100	21%	31	44	+5	+5

Tabela 9-18: Escudos

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	EVA.	EVA. M.
1	0	80	94%	+4	+1
1	1	195	92%	+4	+1
1	2	330	90%	+4	+1
2	0	500	88%	+9	+3
2	1	700	86%	+9	+3
2	2	900	84%	+9	+3
3	0	1150	82%	+14	+5
3	1	1400	80%	+14	+5
3	2	1650	78%	+14	+5
3	3	2000	76%	+14	+5
4	0	2200	73%	+19	+7
4	1	2500	71%	+19	+7
4	2	2800	69%	+19	+7
4	3	3100	67%	+19	+7
5	0	3500	64%	+24	+9
5	1	3800	62%	+24	+9
5	2	4200	60%	+24	+9
5	3	4500	58%	+24	+9
5	4	4900	56%	+24	+9
6	0	5300	54%	+29	+11
6	1	5600	53%	+29	+11
6	2	6000	52%	+29	+11
6	3	6400	50%	+29	+11
6	4	6700	48%	+29	+11
7	0	7100	46%	+34	+14
7	1	7500	45%	+34	+14
7	2	7900	44%	+34	+14
7	3	8200	42%	+34	+14
7	4	8600	40%	+34	+14
7	5	8900	38%	+34	+14
8	0	9300	35%	+39	+16
8	1	9700	34%	+39	+16
8	2	10000	33%	+39	+16
8	3	10300	32%	+39	+16
8	4	10700	31%	+39	+16
8	5	11000	30%	+39	+16
8	6	11200	29%	+39	+16
8	7	11600	28%	+39	+16
8	8	11900	26%	+39	+16
8	9	12100	24%	+39	+16
8	10	12300	22%	+39	+16

Tabela 9-19: Vestes

TIER	SLOTS	CUSTO BASE	DISPONIBILIDADE BASE	ARM.	ARM. M.	EVA.	EVA. M.
1	0	100	94%	4	4	+0	+0
1	1	240	92%	4	4	+0	+0
1	2	425	90%	4	4	+0	+0
2	0	640	88%	8	8	+0	+0
2	1	900	86%	8	8	+0	+0
2	2	1150	84%	8	8	+0	+0
3	0	1450	82%	13	13	+0	+0
3	1	1750	80%	13	13	+0	+0
3	2	2100	78%	13	13	+0	+0
3	3	2450	76%	13	13	+0	+0
4	0	2800	73%	18	18	+0	+0
4	1	3300	71%	18	18	+0	+0
4	2	3600	69%	18	18	+0	+0
4	3	4000	67%	18	18	+0	+0
5	0	4500	64%	23	23	+0	+0
5	1	4900	62%	23	23	+0	+0
5	2	5400	60%	23	23	+0	+0
5	3	5800	58%	23	23	+0	+0
5	4	6300	56%	23	23	+0	+0
6	0	6700	54%	28	28	+0	+0
6	1	7200	53%	28	28	+0	+0
6	2	7700	52%	28	28	+0	+0
6	3	8200	50%	28	28	+0	+0
6	4	8700	48%	28	28	+0	+0
7	0	9000	46%	33	33	+3	+3
7	1	9600	45%	33	33	+3	+3
7	2	10100	44%	33	33	+3	+3
7	3	10600	42%	33	33	+3	+3
7	4	11000	40%	33	33	+3	+3
7	5	11500	38%	33	33	+3	+3
8	0	11900	35%	38	38	+5	+5
8	1	12400	34%	38	38	+5	+5
8	2	12900	33%	38	38	+5	+5
8	3	13300	32%	38	38	+5	+5
8	4	13700	31%	38	38	+5	+5
8	5	14100	30%	38	38	+5	+5
8	6	14500	29%	38	38	+5	+5
8	7	14900	28%	38	38	+5	+5
8	8	15300	26%	38	38	+5	+5
8	9	15600	24%	38	38	+5	+5
8	10	15900	22%	38	38	+5	+5

X - MESTRANDO

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

Os Glossários anteriores apenas recaptulavam a maioria dos conceitos mais importantes introduzidos no capítulo para uma rápida referência.

Para mudar as coisas, este glossário também incluirá alguns termos de jogo que você pode encontrar em suas sessões. Alguns são originários dos jogos de papel-e-caneta, mas outros são produtos da cultura dos jogos online e estão sendo assimilados para o vocabulário de rpgista.

Ameaças: Problemas encontrados pelos personagens no decorrer de suas aventuras, sendo geralmente criadas pelo próprio ambiente.

Armadilhas: Artifícos criados para ferir aqueles que ativarem o mecanismo. Geralmente são utilizados para proteger tesouros ou chamar por monstros;

Buff: Qualquer efeito que aumente as habilidades de um personagem ou poder, como a Condição de Status *Power Up*.

Build: Uma forma ou modelo estabelecido para um personagem, geralmente desenvolvido com um conjunto específico de Vantagens, Atributos e Arma.

Catalisador: Evento, situação ou item utilizado com intuito de unir os personagens para concretizarem o objetivo do enredo ou meta-enredo.

Debuff: Qualquer efeito que reduz as habilidades ou poder de um personagem. As Condições de Status do tipo Weaken são exemplos.

Dot: Devirado da abreviação de "Damage Over Time". Efeitos como *Poison* e *Venom* se adequam a esta categoria.

Enganando: Ignorar o resultado de uma rolagem e decidir qual será o resultado, mesmo se isso for diferente do que a rolagem teria produzido. Geralmente feito pelo Mestre se a rolagem pudesse trazer consequências sérias para o jogo, embora alguns também usem tal tática para enganar os jogadores.

Enredo: A história da narrativa que apresenta um objetivo final para ser concretizado.

Índice de Qualidade: Valor em número que representa o Índice de Disponibilidade do item mais raro que uma loja possui para vender.

Item Chave: Item de grande importância para a narrativa que não pode ser vendido ou descartado pelo personagem.

Meta-Enredo: Um enredo maior que engloba diversos outros enredos menores.

Nuke: Causar uma grande quantia de dano em um único ataque. "Nukers" geralmente costumam ser do Job Mago.

Quebra-Cabeça: Problemas inseridos no jogo para fazer os personagens raciocinarem.

Regras da Casa: Mudanças realizadas pelo Mestre no conjunto de regras básicas do sistema para se adequar melhor ao seu jogo.

Spam: Uso repetitivo de um único ataque o tempo todo.

Tank: Job ou personagem cujo papel principal no jogo é lutar na linha de frente e absorver os danos causados. Geralmente são personagens da Classe Guerreiro.

FINAL FANTASY
RPG

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

"Não dou a mínima se isso é ciência ou poder mágico. Não, eu acho que se eu tive de escolher, eu preferiria colocar meu dinheiro no poder da ciência."

CID HIGHWIND – FINAL FANTASY VII

Este Apêndice atua como uma extensão do **Capítulo 5**, explicando os usos e utilidades das várias Perícias Técnicas. Entretanto, o conjunto do material apresentado aqui discute como os personagens podem fazer as coisas: aparelhos, armas, poções, mobílias, roupas e tudo mais.

O BÁSICO DE PERÍCIA TÉCNICA

Apesar de cada tipo de confecção possuir suas próprias peculiaridades, todos os itens criados seguem o mesmo conjunto de regras fundamentais. São elas:

TEMPO

Muitos tipos de criações requerem certo investimento de tempo – personagens não irão forjar armas em um descanso de quinze minutos. Para refletir isto, projetos maiores requerem que os personagens gastem certo número de **Horas de Trabalho** para finalizarem suas criações. Uma Hora de Trabalho representa uma hora de trabalho ininterrupto em um local que possua todos os materiais e equipamentos necessários para a confecção de seu trabalho. Para um artista, isso poderia ser um ateliê, enquanto um alquimista precisaria de um caldeirão e frascos especiais.

Um dia inteiro devotado a nada mais do que apenas criar, renderá ao personagem de 8 a 10 Horas de Trabalho, dependendo de quanto tempo foi gasto naquele espaço antes e depois do trabalho para ajeitar tudo. Se o personagem não pode ter acesso ao espaço e equipamento que ele necessita, ele não receberá Horas de Trabalho, mesmo se ele teve tempo livre par criar. No geral, isto significa que os personagens só podem criar em vilas ou cidades, embora eles possam encontrar locais de trabalho abandonados em suas viagens que possam se adequar a suas necessidades.

As Horas de Trabalho em um local podem ser divididas entre vários projetos se o jogador desejar. Um personagem que trabalhe com metal pode, por exemplo, colocar 5 de suas 7 Horas de Trabalho de um dia para forjar uma Espada e as duas horas restantes em fabricar um Elmo. Entretanto, isso somente é possível se todos os projetos se adequarem à mesma Especialização de Perícia – caso contrário, as Horas de Trabalho são reduzidas de acordo com o tempo gasto limpando um local e movendo-se para o próximo. Dependendo das circunstâncias, um personagem que queira gastar certo tempo fabricando uma Robe ou Chapéu além da Espada pode ver suas Horas de Trabalho disponíveis caírem de 7 para 5, com estas duas horas sendo gastas com limpeza, preparação e tempo de transição.

Atente que personagens não são obrigados a gastar todas suas Horas de Trabalho necessárias para terminar um projeto de uma única vez. É perfeitamente normal dividir estar Horas em quantas partes ele precisar para lidar com seu trabalho de modo melhor. Entretanto, cada vez que ele começa uma nova sessão de trabalho, ele deve preparar novamente todo o local, o que virá a consumir parte de suas Horas disponíveis.

TRABALHO EM GRUPO E PERICIAS TÉCNICAS

Jogadores também podem reduzir a quantia de tempo necessária para terminar um projeto dando algum trabalho para aprendizes ou assistentes. Se eles tiverem a Perícia *Ofícios* em questão, os assistentes podem contribuir com Horas de Trabalho para os requerimentos normais do projeto. Entretanto, para isso é necessário que eles realizem um teste antes. Neste caso, o Modificador de Condição depende de quanto tempo do trabalho os assistentes são responsáveis em contribuir.

Modificadores de Condição:

Assistentes contribuem com menos de 10% do tempo total: **+60**

Assistentes contribuem com até 25% do tempo total: **+40**

Assistentes contribuem com até 50% do tempo total: **0**

Assistentes contribuem com até 75% do tempo total: **-40**

Se o teste for bem sucedido, todas as Horas de Trabalho dos assistentes contarão no total necessário que o projeto exige. Se o teste falhar, somente **50%** destas Horas serão válidas. Uma Falha Crítica significa que nenhuma Hora irá ser obtida desta ajuda. Acertos Críticos não possuem efeitos adicionais. Atente que independentemente do resultado, os assistentes não podem contribuir com mais do que **75%** do total de Horas de Trabalho necessárias para completar um projeto.

MATERIAIS

A maioria dos projetos de criação também requer materiais para serem concretizados. **Pontos de Ofícios (CP)** delineiam quantos recursos o projeto completo consome – quanto maior o número, mais recursos são exigidos. Se os personagens não possuem Materiais Básicos, Especiais e Alquímicos suficientes em seus Inventários para suprir as necessidades do projeto, eles precisão adquiri-los antes de começar a trabalhar de verdade.

SEPARANDO MATERIAIS

Materiais geralmente são obtidos através de compras, missões ou extração, mas também é possível obte-los quebrando itens já existentes. A *Separação* permite a um personagem reduzir Armas e Armaduras de seu Inventário à apenas seus componentes, tornando possível criar outra peça de equipamento com os materiais brutos obtidos assim. Entretanto, isso somente pode ser tentado uma única vez – assim que o jogador optar por *Separar* uma peça de equipamento, ela será automaticamente removida de seu Inventário.

A *Separação* requer um número de Horas de Trabalho igual a **10%** do total de Pontos de Ofícios da peça, assim como um teste da Perícia *Ofícios* relevante com o modificador dado abaixo.

Modificadores de Condição:

Separar item de Tier 1: **+60**

Separar item de Tier 2: **+30**

Separar item de Tier 3: **+20**

Separar item de Tier 4: **+10**

Separar item de Tier 5: **0**

Separar item de Tier 6: **-10**

Separar item de Tier 7: **-20**

Separar item de Tier 8: **-30**

Por padrão, a separação bem sucedida de uma peça de equipamento permite ao jogador adicionar ao seu Inventário **75%** dos Pontos de Ofícios gastos na peça de equipamento base e **50%** dos Pontos de Ofícios gastos em suas Habilidades. Se o teste falhar, somente **25%** dos CPs gastos na peça base são recuperados; qualquer Ponto de Oficio utilizado para adicionar Habilidades é perdido. Acerto Crítico não possui efeito adicional.

TESTE DE PERÍCIA

Quase toda forma maior de criação requer um Teste de Perícia bem sucedido. Embora alguns tipos de criação tragam seus próprios Modificadores de Condição, existem certas condições que afetarão todas as tentativas de criação igualmente. Alguns destes modificadores universais são:

Modificadores de Condição:

Ferramentas inadequadas: **-20**

Espaço inadequado: **-10**

Tentar terminar em 25% do tempo necessário: **-60**

Tentar terminar em 50% do tempo necessário: **-40**

Tentar terminar em 150% do tempo necessário: **+10**

Tentar terminar em 200% do tempo necessário: **+20**

Se o teste obtiver sucesso, o item é criado sem problema. Se ele falhar, alguma coisa deu errada e, neste estágio, o jogador deve decidir entre abandonar seu projeto ou tentar salvá-lo. Atente que indepentende do valor da perícia ou dos modificadores, um teste nunca terá sucesso automático; uma rolagem sempre deverá ser feito devido as chances de Falha Crrítica.

Salvar um projeto é tratado normalmente como um projeto de criação, com os mesmo modificadores e tempo exigidos para o projeto falho, mas apenas **50%** dos Pontos de Oficio são necessários agora. O personagem pode continuar tentando se a segunda tentativa também falhar, mas deve gastar mais tempo e materiais a cada tentativa subsequente. Uma Falha Crítica destrói o projeto completamente; se o personagem desejar tentar novamente, ele deverá recomeçar no princípio.

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

INVENÇÕES

Invenções são aparelhos peculiares criados para satisfazer uma função especial. Mesmo se dois Engenheiros criam Invenções com o mesmo propósito, as chances fazem com que os aparelhos resultantes sejam radicalmente diferentes em forma e execução. Em **FFRPG**, as Invenções são efetivamente um Conjunto de Habilidades que os Engenheiros podem desenvolver, criando novos poderes conforme a situação exigir.

Como as Invenções estão unicamente ligadas aos seus criadores, elas somente podem ser utilizadas pelos Engenheiros que originalmente as criaram. Entretanto, um Engenheiro ainda pode desmontar a Invenção de outro Engenheiro a fim de separar suas peças e reutilizá-las em sua própria Invenção.

TEMPO

Embora os Engenheiros mais experientes geralmente mantenham um local especial de trabalho, muitas Invenções surgem e são aperfeiçoadas em qualquer local. Desde que o Engenheiro tenha acesso a suas ferramentas e trabalho ininterrupto, ele pode criar Invenções sem a necessidade de investir Horas de Trabalho; ao contrário, a nova Invenção estará pronta para uso no início da Cena seguinte.

MATERIAIS

Ao invés de utilizar Materiais Básicos e Especiais, as Invenções são criadas reunindo uma série de **Peças**, cada uma com seus efeitos distintos. Uma Invenção básica possui um conjunto de Peças de Efeito – divididas entre **Peças de Dano** e **Peças de Status**, dependendo do que a Invenção faz – uma **Peça de Alvo** que determina o que a Invenção afeta, e uma **Peça Trigger** que determina a chance de sucesso do efeito. Invenções mais complexas também adicionam **Peças Especiais** que ajustam ou melhoram os efeitos básicos de uma Invenção de maneira significativa.

As Peças dadas neste Apêndice são vagas quanto à sua forma, mas possuem funções claramente definidas. Isto é intencional e permite que jogadores e Mestres sintam-se livres para decidir como as Peças e Invenções podem parecer. A visão convencional de Peças como engrenagens e peças mecânicas se adequam perfeitamente a um gênio científico, mas um estranho Engenheiro poderia utilizar tipos de Peças menos convencionais, como pequenas formas de vida biomecânicas.

Entretanto, a maioria das Invenções pode possuir somente uma limitada quantidade de Peças, baseado na sofisticação geral do aparelho. Em termos de **FFRPG**, isso é feito com o jogador selecionando um **Nível de Invenção** para seu aparelho no momento da criação, variando de 1 até 10. Uma invenção acomoda **10 + (5 x Nível de Invenção)** "slots" para Peças; quantos slots uma Peça ocupa depende de seu poder e sofisticação. Cada Invenção deve possuir pelo menos uma Peça de Alvo e Trigger; qualquer slot que tenha sobrado pode ser utilizado com outras Peças à escolha do Engenheiro.

Quase todas as Peças listadas a seguir possuem um preço e Índice de Disponibilidade, e devem ser compradas ou adquiridas através de aventuras antes que elas possam ser incorporadas em uma Invenção.

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

PEÇAS DE ALVO

Toda Invenção possui uma Peça de Alvo – nem mais, nem menos.

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Efeito
Próprio	1	0	---	100%	Invenção assume Alvo: Próprio
Único	1	1	10	95%	Invenção assume Alvo: Único
Aleatório	1	1	10	95%	Invenção atinge oponente aleatório; ou aliado aleatório para efeito de Status Positivo.
Grupo	1	6	100	95%	Invenção assume Alvo: Grupo
Sem Foco	3	4	200	80%	Invenção assume Alvo: Todos

PEÇAS DE ATIVAÇÃO

Como as Peças de Alvo, cada Invenção sempre deve possuir uma única Peça de Ativação.

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Efeito
Ferramenta Prec.	1	3	50	95%	CdS da Invenção é Expert, Evasão. Somente para Peças de Status Negativas.
Prec.	1	4	100	95%	CdS da Invenção é Expert, Evasão. Somente para Peças de Dano.
Toque	1	1	25	95%	CdS da Invenção é fixa 30%. Somente para Peças de Status Negativas.
Ataque	6	7	1250	50%	CdS da Invenção é fixa 60%. Somente para Peças de Status Negativas.
Pancada	9	13	---	Artefato	CdS da Invenção é fixa 90%. Somente para Peças de Status Negativas.
Auto-Acerto	1	4	50	95%	Sempre acerta. Somente para Peças de Status Positivo.

PEÇAS DE DANO

Para Invenções capazes de causar dano, as Peças de Dano determinam o tipo de dano e quanto é infligido. Um efeito de Dano é criado combinando uma ou mais **Peças de Escala de Dano** juntas com uma **Peça de Atributo Base** e, se desejado, **Peças de Efeitos Adicionais**. A Invenção resultante inflige dano como um ataque, mas não causa Acertos Críticos, exceto caso o Engenheiro tenha habilitado tal função.

PEÇAS DE ESCALA DE DANO

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Efeito
Dano	1	3	100	95%	+1 DS
Dano +	2	4	300	85%	+2 DS
Dano ++	5	5	750	60%	+3 DS
Dano Máximo	9	6	---	Artefato	+5 DS

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

PEÇAS DE ATRIBUTO BASE

Peças de Atributo Base determinam qual Atributo é utilizado para causar dano, e também influenciam na forma atual da Invenção.

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Efeito
Agilidade	1	1	50	95%	Dano é (DS x AGI) e resistido com Armadura.
Magia	1	1	100	95%	Dano é (DS x MAG) e resistido com Armadura Mágica.
Força	1	0	10	95%	Dano é (DS x FOR) e resistido com Armadura.

PEÇAS DE EFEITO ADICIONAIS

Peças de Efeitos Adicionais são efetivamante como Habilidades de Equipamento para as Invenções, dando capacidades especiais a elas.

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Efeito
Alcance	1	1	50	95%	Ataque é a Distância
Acerto Crítico	5	1	1000	65%	Pode causar Acertos Críticos
Crítico +	7	2	3000	40%	Como Habilidade de Equipamento de mesmo nome
Crítico ++	9	3	---	Artefato	Como Habilidade de Equipamento de mesmo nome
Afinidade Elemental	1	1	50	95%	Causa Dano Elemental. Deve ser associada com Peça Elemental
HP Dreno	7	13	3000	45%	Como Habilidade de Equipamento de mesmo nome
HP Siphon	3	5	1000	80%	Ataque restaura HP igual 25% do dano
MP Dano	2	5	500	85%	Como Habilidade de Equipamento de mesmo nome
Perfurante	5	9	2000	60%	Como Habilidade de Equipamento de mesmo nome
Derretedor	9	5	---	Artefato	Ataque ignora Armadura ou Armadura Mágica
Ataque Poderoso	10	10	---	Único	Dano aumenta em +50%

PEÇAS DE STATUS

Peças de Status adicionam Condições de Status positivas ou negativas aos seus alvos. A maioria das Peças de Status deve ser combinada com Peças de Duração para funcionarem, embora algumas Condições possuam duração fixa; nesse caso, isto será informado na descrição da Peça. Todas as CdS das Peças de Status são determinadas peças Peças de Ativação ao qual elas estão ligadas.

PEÇAS DE STATUS POSITIVAS

Peças de Status Positivas conferem várias Condições de Status benéficas, e devem ser ligadas com uma Peça de Ativação de Auto-Acerto para funcionarem.

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Notas
Aura	9	20	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Float	1	6	50	95%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Haste	10	30	---	Única	Deve ser combinado com Peça de Duração
Protect	3	13	1000	80%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Reflect	8	19	5000	35%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Shell	3	9	1000	80%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Vanish	9	25	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Wall	10	29	---	Única	Deve ser combinado com Peça de Duração
Elemento Resistência	2	11	500	90%	Deve ser combinado com Peça de Duração e com Peça Elemental
Elemento Imunidade	5	21	2000	60%	Deve ser combinado com Peça de Duração e com Peça Elemental
Elemento Absorção	9	31	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração e com Peça Elemental
Elemento Aumento	7	19	3000	45%	Deve ser combinado com Peça de Duração e com Peça Elemental
Status Imunidade: Fatal	9	26	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Status Imunidade: Mystify	9	22	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Status Imunidade: Seal	9	24	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Status Imunidade: Time	9	24	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Status Imunidade: Toxin	9	21	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Status Imunidade: Transform	9	23	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Status Imunidade: Weak	9	25	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Agility Up	1	6	50	95%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Armor Up	2	13	750	85%	Deve ser combinado com Peça de Duração

Magic Up	5	19	3000	60%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Mental Up	2	13	750	85%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Power Up	5	19	3000	60%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Spirit Up	1	6	50	95%	Deve ser combinado com Peça de Duração

PEÇAS DE STATUS NEGATIVAS

Peças de Status Negativas infligem Condições de Status negativas em um alvo, e devem estar associadas com uma das seguintes Peças de Ativação para funcionarem: Toque, Ataque, Pancada, ou Ferramenta Prec.

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Notas
Zombie	5	21	1250	60%	Duração (∞)
Condemned	7	23	3000	45%	Duração (4)
Death	10	36	---	Único	---
Eject	6	20	1750	50%	---
Frozen	9	27	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Heat	9	27	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Berserk	2	13	1000	85%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Charm	9	25	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Confuse	4	13	1000	75%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Poison	5	9	100	60%	Duração (∞)
Venom	7	21	4000	40%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Blind	1	6	50	95%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Curse	3	13	1000	80%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Petrify	6	21	3000	50%	Duração (4)
Silence	2	13	1000	85%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Sleep	1	6	200	95%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Stone	5	33	2000	60%	Duração (∞)
Disable	2	13	1000	85%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Immobilize	2	6	200	90%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Slow	2	6	50	90%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Stop	8	19	5000	30%	Deve ser combinado com Peça de Duração

Sap	6	21	3000	50%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Mini	8	19	5000	30%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Toad	8	19	5000	30%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Agility Down	1	6	50	95%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Agility Break	5	13	2000	60%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Armor Down	3	13	1000	80%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Armor Break	7	19	2500	45%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Elemento Fraqueza	6	15	1500	50%	Deve ser combinado com Peça de Duração e com Peça Elemental
Magic Down	4	13	1000	75%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Magic Break	7	19	5000	40%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Meltdown	9	25	---	Artefato	Deve ser combinado com Peça de Duração
Mental Down	3	13	1000	80%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Mental Break	7	19	2500	45%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Power Down	4	13	1000	75%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Power Break	7	19	5000	40%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Spirit Down	1	6	50	95%	Deve ser combinado com Peça de Duração
Spirit Break	5	13	2000	60%	Deve ser combinado com Peça de Duração

PEÇAS DE DURAÇÃO

Peças de Duração devem ser associadas com uma Peça de Status Positiva ou Negativa, e determina quanto tempo as Condições de Status adicionadas pela Invenção irão durar.

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Efeito
Duração (2)	1	0	10	95%	---
Duração (4)	2	3	100	85%	---
Duração (6)	5	7	1000	60%	---
Duração (∞)	9	12	---	Artefato	---

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

PEÇAS ESPECIAIS

Peças Especiais são "cartas selvagens" que aumentam a flexibilidade e utilidade das Invenções. Elas são geralmente raras, e somente disponíveis para Engenheiros de alto nível. Algumas Peças Especiais permitem que Peças de Efeito adicional sejam adicionadas à Invenção; qualquer Peça adicionada desta maneira é alvo das mesmas restrições de Slot convencionais.

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Notas
Mística	3	0	50	80%	Substitui Evasão por Evasão Mágica em uma Peça Trigger
Efeito Dual	2	0	250	85%	Ver notas abaixo
Efeito Triplo	7	0	1500	40%	Ver notas abaixo
Efeito Gêmeo	4	0	1000	75%	Ver notas abaixo
Efeito Triune	9	0	---	Artefato	Ver notas abaixo
Defeito Dual	4	1	250	70%	Ver notas abaixo
Defeito Triplo	8	2	750	30%	Ver notas abaixo

REGRAS ESPECIAIS

Efeito Dual: A Invenção pode suportar até dois tipos de Peças de Efeito, ou duas Peças separadas de Dano ou Status. O Engenheiro deve escolher qual dos dois efeitos que ele utiliza cada vez que a Invenção for utilizada durante o jogo.

Efeito Triplo: A Invenção pode suportar até três tipos de Peças de Efeito, ou três Peças separadas de Dano ou Status. O Engenheiro deve escolher qual dos três efeitos que ele utiliza cada vez que a Invenção for utilizada durante o jogo.

Efeito Gêmeo: A Invenção pode suportar dois efeitos de Status ou Dano. Ambos os efeitos são aplicados toda vez que a Invenção é utilizada. Entretanto, cada efeito requer sua própria Peça Trigger para funcionar.

Efeito Triune: A Invenção pode suportar três efeitos de Status ou Dano. Todos os efeitos são aplicados toda vez que a Invenção é utilizada. Entretanto, cada efeito requer sua própria Peça Trigger para funcionar.

Defeito Dual: A Invenção pode possuir até dois Defeitos. O Engenheiro deve escolher qual dos Defeitos é aplicado cada vez que a Invenção é utilizada durante o jogo.

Defeito Triplo: A Invenção pode possuir até três Defeitos. O Engenheiro deve escolher qual dos Defeitos é aplicado cada vez que a Invenção é utilizada durante o jogo.

PEÇA ELEMENTAL

Peças Elementais são associadas a Peças cujos efeitos são específicos de um ou mais Elementos. Uma Invenção pode possui apenas uma única Peça Elemental associada nela.

Tipo	Tier	Slots	Custo	Disponibilidade	Notas
Qualquer Elemento	9	10	---	Artefato	Ver notas abaixo
Bio	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Bio
Terra	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Terra
Fogo	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Fogo
Luz	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Luz

Gelo	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Gelo
Eletricidade	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Eletricidade
Elemento Aleatório	2	1	50	80%	Ver notas abaixo
Trevas	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Trevas
Elemento Triplo	5	1	150	60%	Ver notas abaixo
Água	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Água
Ar	1	1	10	95%	Efeito é com Elemento Ar

REGRAS ESPECIAIS

Qualquer Elemento: O Engenheiro decide qual Elemento é aplicado aos efeitos da Invenção cada vez que ela é utilizada.

Elemento Triplo: Esta Peça permite ao Engenheiro adicionar três Elementos diferentes à Invenção. Decida quais os três Elementos que a Peça Elemento Triplo "contêm" quando criando a Invenção. O Engenheiro então deve decidir qual dos três Elementos será aplicado aos efeitos da Invenção cada vez que ela for utilizada.

Elemento Aleatório: Os efeitos da Invenção aplicam um Elemento aleatoriamente cada vez que ela é utilizada. Role um d10 e consulte a tabela abaixo para descobrir qual Elemento está em efeito em cada uso:

Rolagem	Elemento
1	Luz
2	Eletricidade
3	Terra
4	Fogo
5	Gelo
6	Ar
7	Água
8	Trevas
9	Bio
10	Role Novamente

DEFEITOS

As Invenções são tipicamente exemplos únicos de ciência, e nunca estão livres de problemas. Para completar uma Invenção, escolha um Defeito da seguinte lista:

TIRO PELA CULATRA

Efeito: Role um d% cada vez que a Invenção é utilizada. Na rolagem de 10 ou menos, a Invenção teve um "tiro pela culatra". Peças de Dano e Status Negativo atingem o Engenheiro (no caso da Peça ter *Alvo: Único*), ou os Aliados se o efeito for do tipo Grupo. Para Efeitos de Status Positivo, o reverso se aplica; Alvo: Próprio simplesmente aplica os efeitos da Invenção em oponente aleatório. Não pode ser adquirido em conjunto com Peça Sem Foco

ATRASO

Efeito: O sistema é lento, e leva certo tempo para aquecimento quando utilizado. A Invenção ganha um TC de 2 por Nível de Invenção. Assim, uma Invenção de Nível 5 teria um Tc igual a 10.

OSCILANTE

Efeito: O sistema tende a se sobrecarregar em combate, danificando outros aparelhos na pessoa do Inventor. Cada vez que a Invenção é utilizada, role um d% e consulte a tabela abaixo. Se a rolagem for menor ou igual a CdS dada para o Nível da Invenção, a Invenção teve uma oscilação, infligindo *Curse* **(4)** no Engenheiro (aplique os efeitos da Invenção antes de aplicar a Condição de Status). Este Status não pode ser bloqueado por efeitos que normalmente forneceriam Imunidade a Condições de Status do tipo Seal ou *Curse*, mas podem ser curados da maneira normal.

Invenção Nível 1 – 2: 20%

Invenção Nível 3 – 4: 25%

Invenção Nível 5 – 6: 30%

Invenção Nível 7 – 8: 35%

Invenção Nível 9 – 10: 40%

TEMPERAMENTAL

Efeito: A Invenção requer um manuseio delicado para ser operado, e costuma ter uma tendência a funcionar de maneira errada ou falhar em momentos inoportunos. Cada vez que

a Invenção é utilizada, role um d% e consulte a tabela abaixo. Se a rolagem for menor ou igual a CdS dada para o Nível da Invenção, a Invenção teve um problema em seu funcionamento, e a Ação foi desperdiçada.

Invenção Nível 1 – 2: 30%

Invenção Nível 3 – 4: 35%

Invenção Nível 5 – 6: 40%

Invenção Nível 7 – 8: 45%

Invenção Nível 9 – 10: 50%

MANUTENÇÃO

Efeito: A Invenção necessita de algum tipo de munição ou peças de substituição regularmente para continuar utilizável. Em termos de jogo, o Engenheiro deve gastar certa quantia de Gil para cada uso de sua Invenção, dependendo de seu Nível:

Invenção Nível 1: 5 Gil

Invenção Nível 2: 20 Gil

Invenção Nível 3: 40 Gil

Invenção Nível 4: 75 Gil

Invenção Nível 5: 150 Gil

Invenção Nível 6: 250 Gil

Invenção Nível 7: 400 Gil

Invenção Nível 8: 600 Gil

Invenção Nível 9: 800 Gil

Invenção Nível 10: 1000 Gil

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

DISPOSITIVOS

Personagens que dominaram a arte das invenções não mais gastam seu tempo adquirindo outras perícias – eles simplesmente constroem aparelhos para fazer as coisas que eles não podem. Em **FFRPG**, tais aparelhos são conhecidos como *Dispositivos*, e atuam como "perícias em uma lata" – em outras palavras, eles dão a seus criadores um Valor de Perícia em certa Perícia que normalmente eles não poderiam possuir. Este valor artificil de Perícia é utilizado em testes da mesma maneira que uma Perícia normal seria. No caso do personagem possuir tanto a Perícia quanto o Dispositivo para ela, ele utilizará aquele com maior valor.

Para criar um Dispositivo, o jogador deve decidir qual Perícia o Dispositivo simula, e qual nível. Dispositivos podem conferir Valores de Perícia de 20, 40, 60 e 80, com cada aumento no Valor da Perícia tornando mais caro e difícil sua construção. Assim que tudo isso já foi decidido, o Dispositivo é criado como um projeto de criação normal utilizando Materiais Básicos.

Tabela AI-1: Dispositivos

Valor	Tier	Pontos	Horas	Modificador
20	2	12	6	-10
40	4	28	12	-20
60	5	40	18	-30
80	7	22	28	-40

MODELOS DE DISPOSITIVOS

A seguir apresentam-se alguns exemplos de Dispositivos que os personagens podem criar com a Perícia *Inventar*.

AUTOMAPA: Um mapa eletrônico capaz de estar continuamente atualizado com as novas informações geográficas conforme seu portador se move pela área. O Automapa dá ao Engenheiro a Perícia *Navegação* com valor de 40.

ARMA DE ESCALADA: Um aparelho semelhante a uma pistola que contem projéteis ligados a cabos de alta resitência e um poderoso gancho. O usuário simplesmente dispaira a arma em direção a uma superfície plana para prender o cabo, então o prende a sua cintura para subir. Isto efetivamente confere ao Engenheiro um valor 60 na Perícia *Escalada*.

CAIXA DE VOZES: Um sofisticado dispositivo eletrônico de gravação que captura a voz de um alvo, então o salva para referência futura. Quando outra pessoa utiliza a Caixa de Voz, ele pode solicitar uma informação armazenada, permitindo que o aparelho modifique sua voz para uma réplica exata da voz gravada. A Caixa de Voz confere ao Engenheiro um valor 80 na Perícia *Atuação*.

REPAROS

Os equipamentos podem sofrer grande quantia de dano durante o decorrer de uma aventura. Por esta razão, personagens com a Perícia *Reparos* podem querer utilizar seus talentos para consertar itens que foram danificados ou quebrados durante suas missões.

Para propriamente reparar um item, um personagem deve dedicar tanto dinheiro quanto Horas de Trabalho para isso. O dinheiro paga pelos materiais e ferramentas necessários para o trabalho, e varia dependendo da seriedade do dano e da sofisticação do item em questão. Depois que o dinheiro foi pago, o personagem realiza um teste da sua Perícia *Reparos* com os modificadores apropriados para ver se o item foi salvo.

Dependendo do quão grave foi o dano, sucesso e falha podem ter diferentes consequências. Assumindo que o item não está completamente destruído, o personagem pode tentar novamente quantas vezes ele desejar, embora cada tentativa de reparo subsequente exija um novo investimento de tempo e dinheiro. Atente que personagen com uma Perícia *Ofícios* apropriada pode substituí-la pela de *Reparos* quando realizando os testes.

ITENS DANIFICADOS

Equipamento que foi alvo de grande tensão

dentro ou fora de combate pode se tornar *Danificado*. Até que ele seja reparado, equipamento *Danificado* perde qualquer Habilidade de Equipamento que ele normalmente possua. Cada tentativa para reparar um equipamento *Danificado* possui um custo em Gil igual a **10%** do custo original da peça a ser restaurada. Um sucesso ou Acerto Crítico indicam que o item foi reparado, cancelando a condição de *Danificado*. Uma falha indica que o item permanece *Danificado*, enquanto uma Falha Critica significa que o item foi *Quebrado* durante a tentativa de reparo.

Tabela AI-2: Itens Danificados

Tier do Item	Modificador	Horas
1	+80	1
2	+60	2
3	+40	4
4	+20	4
5	0	6
6	-20	6
7	-40	8
8	-60	8

ITENS QUEBRADOS

Em alguns casos, o equipamento pode ficar completamente destruído por algum motivo. Itens *Quebrados* são efetivamente inúteis, e não podem ser equipados até que tenham sido reparados. Cada tentativa de reparar um equipamento *Quebrado* possui um custo em Gil de **25%** do custo original da peça a ser reparada. Um sucesso ou Acerto Crítico significa que o item foi reparado, cancelando a condição de *Quebrado*, enquanto uma Falha Crítica significa que a próxima tentativa de reparo custara **50%** e não apenas os **25%** do custo original do item.

Tabela AI-3: Itens Quebrados

Tier do Item	Modificador	Horas
1	+80	2
2	+40	4
3	+20	6
4	0	6
5	-20	8
6	-40	8
7	-60	12
8	-80	14

REPAROS DIÁRIOS

Reparar coisas, e não equipamentos, normalmente não requer investimento em Gil, mas consume tempo e um teste bem sucedido com os Modificadores de Condição apropriados. Algumas sugestões de modificadores são fornecidas a seguir:

Modificadores de Condição:

Reparar dano pequeno em objeto simples: **+80**

Reparar dano médio em objeto simples: **+40**

Reparar dano pequeno em objeto Complexo: **+20**

Reparar dano sério em objeto simples: **0**

Reparar dano médio em objeto complexo: **0**

Reparar dano catastrófico em objeto simples: **-20**

Reparar dano sério em objeto complexo: **-20**

Reparar dano catastrófico em objeto complexo: **-40**

CRIANDO ARMAS E ARMADURAS

Personagens com a Perícia *Ofícios** possuem a habilidade de confeccionar Armas e Armadura para combate a partir de uma grande variedade de materiais.

PROJETO BASE

O primeiro passo na criação de uma Arma ou pedaço de Armadura é decidir o que vai ser criado – em outras palavras, o tipo e Tier da Arma ou Armadura. Personagens podem criar equipamentos com Tier máximo igual a 8; Tiers 9 e 10 são reservados a tesouros encontrados durante o decorrer dos jogos, representando um nível de criação que os personagens não podem se equiparar. Como o tipo e Tier afetam o preço e a complexidade do projeto, equipamentos com alto Tier são mais bem adequados apenas para personagens mais experientes.

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

CUSTO E MATERIAIS

O próximo passo é determinar quanto ele custa e quão raro os materiais envolvidos são. Preços e Disponibilidade para Pontos de Criação são encontrados no **Capitulo 6**. O número de Pontos de Criação necessários será determinado pela natureza exata do item, enquanto o Tier do material necessário é igual ao Tier da Arma ou Armadura Final. As Perícias listadas se referam às ramificações da Perícia *Ofícios*.

Tabela AI-4: Pericias e Pontos de Criação

Item	Perícia	Pontos Criação
Arco	Carpintaria	19
Arma Genérica d6	Armeiro	11
Arma Genérica d8	Armeiro	15
Arma Genérica d10	Armeiro	18
Arma Genérica d12	Armeiro	21
Arma de Haste	Armeiro	21
Armadura	Armeiro	17
Bastão	Carpintaria	11
Bastarda	Armeiro	21
Besta	Funilaria	16
Boomerang	Carpintaria	11
Bracelete	Funilaria	9
Cajado	Carpintaria	15
Chapéu	Costureiro	12
Chicote	Funilaria	18
Elmo	Armeiro	11
Escudo	Armeiro	12
Espada Leve	Armeiro	16
Espada Ninja	Armeiro	15
Faca	Armeiro	11
Garras	Funilaria	16
Instrumento	Varia	16
Katana	Armeiro	18
Luvas	Costureiro	11
Machado	Armeiro	21
Manoplas	Armeiro	9
Rifle	Funilaria	23
Robe	Costureiro	25
Suit	Costureiro	15
Swallow	Armeiro	18

TEMPO

Criar um item leva 8 Horas de Trabalho com planejamento e preparação, mais **(0,25 x Tier)** Horas de Trabalho para cada Ponto de Criação de Material envolvido no projeto. Assim, um Escudo de Tier 5, por exemplo, gastaria **(0,25 x 5 x 12) + 8**, ou 23 Horas de Trabalho para finalizar o trabalho.

ADICIONANDO HABILIDADES DE EQUIPAMENTO

Adicionar Habilidades de Equipamento à uma peça de equipamento requer certo Tier de Materiais Especiais, assim como 2 Horas de Trabalho como tempo de preparação, além de **(0,10 x Tier)** Horas de Trabalho para cada Ponto de Criação (Pontos de Criação = PC) de Material envolvido no projeto. Os requerimentos de preparação podem ser diminuídos caso o personagem já tenha realizado as preparações para outro projeto de Armeiro para arma ou armadura.

Algumas Habilidades de Equipamento podem somente ser adicionadas a Armas ou Armaduras; outras podem ser adicionadas a ambos. A coluna final da tabela mostra quais Habilidades podem ser adicionadas a qual equipamento. Nenhuma peça de equipamento pode possuir mais do que uma habilidade e aquelas que utilizam Munições para funcionar também não podem possuir Habilidades de Equipamento.

Tabela AI-5: Habilidades de Equipamento

Habilidade	Tier	PC	Tipo
[Elemento] Absorção	8	40	Armadura
[Elemento] Ataque	1	10	Arma
[Elemento] Aumento	4	30	Ambos
[Elemento] Imunidade	5	20	Armadura
[Elemento] Resistência	1	10	Armadura
[Inimigo] Matador	4	20	Arma
+10% HP	5	10	Armadura
+10% MP	6	20	Armadura
+1 [Atributo]	1	10	Ambos
+2 [Atributo]	6	20	Ambos
+5 Evasão	1	10	Ambos
+5 Evasão Mágica	1	10	Ambos

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

+10 Destreza	2	20	Ambos
+10 Evasão	4	10	Ambos
+10 Evasão Mágica	4	10	Ambos
+10 Expert	1	10	Ambos
+10 Mente	2	20	Ambos
+10 Precisão	1	10	Ambos
+10 Precisão Mágica	1	10	Ambos
+15 Evasão	7	20	Ambos
+15 Evasão Mágica	7	20	Ambos
+20 Destreza	6	30	Ambos
+20 Expert	5	10	Ambos
+20 Mente	6	30	Ambos
+20 Precisão	5	10	Ambos
+20 Precisão Mágica	5	10	Ambos
+30 Expert	7	20	Ambos
+30 Precisão	7	20	Ambos
+30 Precisão Mágica	6	20	Ambos
Auto-Float	4	20	Armadura
Auto-Reflect	5	20	Ambos
Auto-Regen	8	40	Armadura
Berserk Ataque	6	30	Aarma
Berserk Imunidade	2	20	Armadura
Berserk Toque	3	20	Arma
Blind Ataque	6	20	Arma
Blind Imunidade	1	10	Armadura
Blind Toque	1	10	Arma
Caçador Cabeças	1	20	Ambos
Charm Imunidade	8	40	Armadura
Confusion Imunidade	6	30	Armadura
Confusion Toque	5	20	Arma
Crítico +	7	20	Arma
Curse Imunidade	5	30	Armadura
Death Toque	7	40	Arma
Disable Ataque	8	30	Arma
Disable Imunidade	3	20	Armadura
Disable Toque	6	20	Arma
HP Dreno	4	30	Arma
Immobilize Ataque	6	20	Arma
Immobilize Imunidade	1	10	Armadura
Immobilize Toque	3	10	Arma
Mini Imunidade	7	20	Armadura
MP Dano	3	10	Arma
MP Dreno	6	20	Arma
Perfurante	5	20	Arma
Poison Ataque	6	20	Arma
Poison Imunidade	1	10	Armadura
Poison Toque	1	10	Arma
Sensor	1	10	Arma
Silence Ataque	6	20	Arma
Silence Imunidade	1	20	Armadura
Silence Toque	1	10	Arma
Sleep Ataque	6	20	Arma
Sleep Imunidade	2	10	Armadura
Sleep Toque	1	10	Arma
Slow Ataque	8	20	Arma
Slow Imunidade	1	20	Armadura
Slow Toque	2	10	Arma
SOS-Agility Up	3	20	Armadura
SOS-Armor Up	5	20	Armadura
SOS-Berserk	3	10	Armadura
SOS-Haste	6	30	Armadura
SOS-Magic Up	7	20	Armadura
SOS-Mental Up	5	20	Armadura
SOS-Power Up	7	20	Armadura
SOS-Protect	5	20	Armadura
SOS-Reflect	2	10	Armadura
SOS-Reraise	5	40	Armadura
SOS-Shell	5	20	Armadura
SOS-Spirit Up	3	20	Armadura
Stone Toque	5	40	Arma
Stop Imunidade	8	30	Armadura
Toad Imunidade	7	20	Armadura
Zombie Imunidade	4	20	Armadura
Zombie Toque	4	20	Arma

Nota: *+1 [Atributo]* e *+2 [Atributo]* somente podem conferir bônus para Força, Agilidade, Velocidade ou Magia.

TESTE DA PERÍCIA

Para completar o processo de criação, o personagem deve realizar um teste bem sucedido da Perícia relevante, dada na tabela AI-4 apresentada anteriormente. Os modificadores básicos para esta rolagem são determinados pelo Tier do projeto, embora o Mestre possa adicionar modificadores extras a esta lista, como os apresentados no inicio deste Apêndice se a situação o necessitar.

Modificadores de Condição:

Criar item de Tier 1: **+40**

Criar item de Tier 2: **+30**

Criar item de Tier 3: **+20**

Criar item de Tier 4: **+10**

Criar item de Tier 5: **0**

Criar item de Tier 6: **-10**

Criar item de Tier 7: **-20**

Criar item de Tier 8: **-30**

Se o artesão passar neste teste, o item foi forjado e criado sem nenhum problema. Se ele falhar, alguma coisa errada aconteceu, exigindo que ele invista mais tempo e esforço no processo de criação. Se ele desejar tentar recuperar o projeto, ele deve realizar um novo teste com os mesmo modificadores. Mas fazer isso requer tempo e dinheiro adicional – **50%** do custo total e tempo inicial é gasto novamente no projeto. O personagem pode continuar tentando se a segunda tentativa falhar, mas deve continuar gastando mais tempo e dinheiro a cada nova tentativa seguinte. Uma Falha Critica destrói o projeto completamente; se o personagem então desejar continuar tentando, ele terá de começar do princípio novamente.

SEPARANDO HABILIDADES DE EQUIPAMENTO

Habilidades de Equipamento podem também ser romovidas de um item, permitindo que os jogadores as transfiram para outro equipamento ou as substituam por novas Habilidades de Equipamento. Entretanto, isso só pode ser tentando uma única vez – uma vez que o jogador tentar *Separar* uma Habilidade de Equipamento, ela será permanentemente removida do item em questão.

Essa Separação requer 2 Horas de Trabalho como tempo de preparação, além de **(0,10 x Tier)** Horas de Trabalho para cada Ponto de Criação de Material envolvido no projeto. As exigências de preparação podem ser diminuídas se o personagem já tenha realizado para um projeto de forja de Armas ou Armadura.

Também é necessário um teste bem sucedido da Perícia *Ofícios** relevante com os modificadores dados abaixo.

Modificadores de Condição:

Separar Habilidade de Tier 1: **+40**

Separar Habilidade de Tier 2: **+30**

Separar Habilidade de Tier 3: **+20**

Separar Habilidade de Tier 4: **+10**

Separar Habilidade de Tier 5: **0**

Separar Habilidade de Tier 6: **-10**

Separar Habilidade de Tier 7: **-20**

Separar Habilidade de Tier 8: **-30**

Por padrão, a separação bem realizada de uma Habilidade de Equipamento permite que o jogador adicione **75%** dos Pontos de Criação gastos na Habilidade em questão ao seu Inventário. Se o teste falhar, somente **25%** dos Pontos de Criação gastos na Habilidade são recuperados. Uma Falha Crítica simplesmente destrói a Habilidade – nenhum Ponto de Criação é recuperado. Acertos Críticos não possuem efeito adicional.

CRIAÇÕES PRÁTICAS

A criação não é necessariamente restrita a forja de armas e armaduras. Se desejar, os personagens com uma Perícia *Ofícios* podem também utilizar seus talentos para abranger itens menores e mais mundanos; estes não podem possuir aplicações de combate, mas podem ser utilizados para um grande número de outros propósitos. Independentemente da especialização de *Ofícios* sendo utilizado, o processo sempre segue os mesmo passos:

MATERIAIS

Para determinar o custo base do projeto, o jogador e o Mestre começam escolhendo o Tier que melhor reflete o material do qual o projeto será feito. Uma frigideira de ferro, por exemplo, será completamente feita com material de Tier 1, enquanto um medalhão de ouro com jóias preciosas é composto de materiais variando com o Tier 6. Para propósitos de cálculos de custos, todas as criações práticas somente devem utilizar Materiais Básicos.

TAMANHO

Em seguida, o Mestre estabelece uma **Grade de Tamanho** que varia de 1 até 10 para o projeto. Este é um número abstrato criado para medi-lo grosseiramente em escala física, e determinar o número de Pontos de Criação e Horas de Trabalho necessárias para finalizar o projeto. Utilize a tabela abaixo para descobrir tais informações.

Tabela AI-6: Tamanho do Projeto

Grade de Tamanho	Pontos de Criação	Horas de Trabalho
1 – 1 a 5 cm	1	3
2 – 10 a 20 cm	2	6
3 – 25 a 40 cm	5	10
4 – 50 a 70 cm	10	20
5 – 80 cm a 1m	20	40
6 – 1.2 a 2 m	40	80
7 – 2.5 a 4 m	80	130
8 – 6 a 8 m	160	240
9 – 10 a 12 m	300	480
10 – Até 15 m	650	1000

Projetos com Grade de Tamanho maior que 10 estão além das habilidades de um único artesão. Se for necessária uma construção desta escala, eles deverão contratar uma equipe maior de construção que tomará conta do trabalho.

COMPLEXIDADE

Finalmente o mestre designa uma **Grade de Complexidade** que varia de 1 a 10. Este número abstrato mede a complexidade do projeto, e determina quanto tempo adicional e habilidade é necessária para finalizar o projeto. Isto é particularmente importante para construções mais complexas: uma caixa de madeira crua e uma caixa de música são praticamente do mesmo tamanho e necessitam das mesmas quantidades de madeiras, mas completamente opostos na dificuldade que o artesão terá para criá-los.

Utilize a tabela a seguir para determinar a Grade de Complexidade mais adequada aos projetos.

Tabela AI-7: Complexidade do Projeto

Complexidade	Modificador de Tempo	CdS
1 – Sem detalhes	0,25	+60
2 – Decorações simples	0,5	+40
3 – Partes móveis simples	1	+30
4 – Decoração modesta	1,25	+20
5 – Mecanismo modesto	1,50	+10
6 – Decoração complexa	2	0
7 – Mecanismo complexo	2,50	-10
8 – Decoração magistral	3	-20
9 – Mecanismo magistral	4	-30
10 – Sem comparações	5	-40

TEMPO

Assim que o Tamanho e Complexidade foram estabelecidos, descubra o tempo total necessário do projeto em Horas de Trabalho multiplicando as Horas de Trabalho dadas na Grade de Tamanho pelo modificador de tempo dado na Grade de Complexidade. Por exemplo, um projeto de Tamanho 5 e Complexidade 4 exigiria **(40 x 1,25)**, ou **50** Horas de Trabalho.

TESTE DA PERÍCIA

Como sempre, o último passo é a realização do teste para o processo de criação. O Modificador de Condição é baseado na Complexidade do projeto, mas modificadores adicionais podem ser modificados se o Mestre julgar necessário. As consequências de uma falha e Falha Crítica no teste de *Ofícios** são como nos demais explicados anteriormente.

VENDENDO ITENS FORJADOS

Por não possuírem benefícios diretos, os personagens podem acabar entrando no processo de forja de itens a fim de criarem itens para venderem. Normalmente, os itens são vendidos por **120%** do Gil gasto originalmente na criação do item. Dinheiro adicional gasto no projeto como resultado de testes falhos não aumenta o valor do item.

OBRAS-PRIMAS

Durante a forja destes itens, um Acerto Crítico em um teste de *Ofícios** cria um item de mérito incomum, denominado 'obra-prima'. Estas peças, por serem acima do comum em qualidade, são vendidas por 150% do valor original do item.

MÉRITO ARTÍSTICO

Personagens com a Perícia *Artes* podem aumentar o valor de venda de um objeto lhe dano um mérito artístico. Para isso, o personagem passa por um teste com Modificador de Condição determinado por quanto o personagem deseja aumentar no valor do objeto.

Aumentar +10% no valor: +20

Aumentar +25% no valor: 0

Aumentar +50% no valor: -20

No caso de uma falha, o valor do item diminui na porcentagem desejada para o aumento. Uma Falha Crítica destrói o objeto. Valores dos modificadores para mérito artístico acumulam-se com aumento no valor da peça oriundo de uma Obra-Prima, tanto para melhor, quanto para a pior.

FERRAMENTAS

Personagens com a Perícia *Ofícios** também podem utilizar estes talentos para criar implementos para certas Pericais, como ganchos de escalada, peças para culinária e outros. Tais itens são coletivamente conhecidos como *Ferramentas*, e podem ser de dois tipos.

Ferramenta Padrão é simplesmente uma ferramenta básica para tudo – suficiente para fazer o trabalho, mas nada espetacular. Ter uma Ferramenta Padrão para uma Perícia anula qualquer penalidade que um personagem tenha de encarar por não ter equipamento apropriado.

Ferramentas Excepcionais é de qualidade tão acima do comum que elas aumentam a habilidade do seu usário. Com elas, o personagem ganha um bônus de +10 em qualquer Perícia à qual a ferramenta se aplique.

Quando um personagem deseja criar Ferramentas, o jogador primeiro deve decidir se forjará uma Padrão ou uma Excepcional, e então declarar qual Ferramenta ele está criando e para qual Perícia ela servirá. Nem todas as Perícias tendem a serem auxiliadas por uma Ferramenta – talentos como *Atuação* e *Manha*, por exemplo, dependem do carisma natural, e não de implementos. Entretanto, se o jogador puder justificar sua intenção de maneira convincente e racional, o Mestre pode aprovar a Ferramenta.

Em seguida, o Mestre escolhe qual Perícia de Ofícios* é mais apropriada para a natureza da ferramenta. A maioria das ferramentes é criada utilizando a especialização Funilaria da Perícia *Ofícios*, embora existam muitas outras exceções. Assumindo que o personagem tenha a Perícia necessária, as regras de criação convencionais se aplicam; Tier, Pontos de Criação, Horas de Trabalho e Modicificadores de Condição estão listados abaixo.

Tabela AI-8: Habilidades de Equipamento

Tipo	Tier	Pontos	Horas	Modificador
Padrão	1	20	6	0
Excepcional	2	30	16	-20

CULINÁRIA

Comida comum nada é do que um item mundano, bom apenas para encher os estômagos, e nada mais. Mas os verdadeiros e habilidosos chefes de cozinha são capazes de colocar uma coisa extra em suas criações, transformando pratos comuns em delícias capazes de estimular seus companheiros a grandes façanhas.

BASES DO PROJETO

Culinária pode ser utilizada para preparar itens de alimentação que conferem Condições de Status benéficas.

Comece selecionando qual das seis Condições de Status a comida confere: *Agility Up*, *Armor Up*, *Magic Up*, *Power Up* ou *Spirit Up*. Assim que isso foi realizado, o próximo passo é escolher a categoria da comida. Existem várias categorias diferentes de comida, cada um com sua própria duração e área de aplicação. São elas:

Bebidas podem ser consumidas a qualquer hora, e conferem uma Condição de Status positiva **(2)**.

Rações podem somente ser consumidas fora de batalha, e confere uma Condição de Status positiva **(4)**.

Petiscos podem somente ser consumidos durante batalha, e conferem uma Condição de Status positiva **(4)**.

Lanches podem ser consumidos a qualquer

hora, e conferem uma Condição de Status positiva **(4)**.

As **Refeições** só podem ser comsumidas fora de combate, e conferem uma Condição de Status positiva **(6)**.

Os **Banquetes** são Refeições que alimentam todo o grupo aliado. Exceto por isso, seus efeitos são os mesmo de uma Refeição.

O tipo de comida determina quão difícil a comida é para ser preparada, assim como o custo de material.

MATERIAIS

Um projeto de *Culinária* utiliza Materiais Especiais. O Tier e a quantidade de Material utilizado dependem do tipo de alimento a ser preparado – veja tabela a seguir para essas informações e sobre Pontos de Criação e Horas de Trabalho.

Tabela AI-9: Custo de Material Especial

Tipo	Tier	PC	Horas
Bebida	1	60	0,5
Ração	3	15	1
Petiscos	4	15	1
Lanche	5	18	1
Refeição	6	16	2
Banquete	7	50	4

O custo pode ainda ser modificado pela escolha da Condição de Status, como se mostra a seguir.

TEMPO

Como mostrado acima, o número base de Horas de Trabalho necessária para cozinhar uma comida particular depende do tipo dela. Além disso, a Condição de Status desejada a ser obtida com o alimento também pode ter efeito neste tempo.

Tabela AI-10: Modificadores de Condição de Status

Status	Custo	Horas	Modificador
Agility Up	---	---	0
Armor Up	+25%	---	-10
Magic Up	+50%	+25%	-10
Mental Up	+25%	---	-10
Power Up	+50%	+25%	-10
Spirit Up	---	---	0

Apesar da preparação de uma alimentação exigir menos requerimentos do que forjar uma espada, a refeição ainda precisa possuir alguns modos para auxiliar na criação antes que ela esteja pronta para ser qualificada em suas Horas de Trabalho. Na maioria dos casos, isto representa o calor, utensílios, e uma área limpa para picar e outras preparações.

TESTE DE PERÍCIA

Finalmente, o cozinheiro realiza um teste de sua Perícia *Culinária*, adicionando modificadores exigidos pela escolha da Condição de Status. Modificadores extras podem ser aplicados dependendo do tipo de alimento a ser preparado.

Modificadores de Condição:

Preparar Bebiba: **0**

Preparar Ração: **-10**

Preparar Petisco: **-15**

Preparar Lanche: **-20**

Preparar Refeição: **-30**

Preparar Banquete: **-40**

O Mestre pode também adicionar outros modificadores da lista apresentada no início deste Apêndice se a situação assim exigir. Os resultados de um sucesso e falha são os mesmos dos demais projetos de criação.

EXEMPLOS DE COMIDA

A seguir seguem-se exemplos de alguns alimentos que pode ser criados com a Perícia *Culinária*.

BOLHA DE CHOCOLATE – Este Lanche consiste em uma bolsa de ar presa dentro de uma fina camada de chocolate. Se preparada corretamente, a bolha de chocolate será mais leve que o ar; um desatento poderá acabar vendo seu chocolate fugindo dele se ele não prestar atenção. Confere a Condição de Status *Magic Up* **(4)**.

COUERL SAUTEE – Um Petisco baseado em mel salpicado com uma mistura de pimenta e óleo de oliva. Confere a Condição de Status *Power Up* **(4)**.

MITHKABOB – Nome genérico para Rações feitas com aves domésticas e pescado, muito apreciado pela raça Mithra. Confere a Condição de

Status *Power Up* **(4)**.

THUNDERMELON – Esta fruta redonda e amarela é protegida por uma grossa casca, e absorve energia elétrica residual como uma esponja. Como resultado, comer Rações de thundermelon pode ser uma experiência de entorpecer a boca, e muito doce também. Confere a Condição de Status *Agility Up* **(4)**.

SUCO VAMPÍRICO – Esta bebida avermelhada é feita com mistura do extrato de maçã, tomate e cereja aromatizado com sangue animal. Confere a Condição de Status *Armor Up* **(2)**.

CARNE DE BRUXA – Uma Refeição de carnes grossas e apimentadas temperadas com cogumelos venenosos. A remoção do veneno requer uma considerável habilidade do cozinheiro. Confere a Condição de Status *Magic Up* **(6)**.

EXPLOSIVOS

Personagens com a Perícia *Explosivos* possuem a habilidade de demolir obstáculos e estruturas utilizando aparelhos explosivos. Tipicamente, isto envolve pequenas bombas para destroir os pontos chaves, causando uma queda controlada. Bombardeiros mais experientes podem utilizar cargas moldadas e posicionamentos estratégicos para obter efeitos similares com explosivos maiores e muito mais poderesos.

Duas coisas são necessárias para destruir com sucesso uma característica do ambiente ou uma obstrução. A primeira é uma quantia suficiente de explosivos para o trabalho – isso pode ser adquirido antecipadamente e armazenado no Inventário do personagem como itens normais. Devido às diferenças na tecnologia de um mundo para outro, os nomes dos explosivos não serão constantes. Por essa razão, explosivos são simplesmente classificados aqui por seu poder destrutivo, dados em termos de Nível de 1 até 10 – quanto maior o Nível, mais poderoso o explosivo será. A tabela abaixo mostra os custos e Índices de Disponibilidade de cada tipo de explosivo. Como conselho, os itens de Batalha *Bomb Fragment*, *Bomb Core*, *Fire Gem* e *Shining Gem* podem ser classificados como de Nível 1, 3, 7 e 9, respecitivamente.

Um teste bem sucedido da Perícia *Explosivos* do personagem é necessário para instalar os explosivos; neste caso, o Modificador de Condição será determinado por quão difícil é descobrir o tipo de detonação que o personagem está atrás. Explodir um buraco em uma obstrução sólida geralmente possui um modificador de +10; planejar uma queda limpa de uma estrutura multi-andar reforçada aplica -50.

Se a rolagem é bem sucedida, cada explosivo destrói um número de Pontos de Durabilidade igual a seu Nível quando instalado pelo personagem. Se múltiplos explosivos são detonados ao mesmo tempo, o dano na Durabilidade é igual à soma de todos os explosivos. Um teste falho irá reduzir a quantia de Durabilidade a ser destruída em 50%. Uma Falha Crítica detonará o explosivo antecipadamente, causando destruição fora de controle e dano a tudo na área.

Tabela AI-11: Explosivos

Poder	Custo	Disponibilidade
Grade 1	100	95%
Grade 2	200	90%
Grade 3	300	85%
Grade 4	400	80%
Grade 5	500	75%
Grade 6	650	70%
Grade 7	850	65%
Grade 8	1100	60%
Grade 9	1300	50%
Grade 10	1500	40%

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

ALQUIMIA

Personagens com a Perícia *Alquimia* possuem a habilidade de criar uma vasta variedade de composições, poções e misturas com ingredientes adquiridos no decorrer de suas viagens.

PROJETO BASE

Independentemente se são feitos em um frasco em uma fábrica ou em um caldeirão de ferro, todos componentes de alquimia surgem em vida como um pequeno apanhado de ervas e outros materiais brutos. Para criar itens, os personagens com a Perícia *Alquimia* devem primeiramente criar uma mistura da qual os refinarão, então decidir como eles desejam utilizar esta mistura.

CUSTO E MATERIAL

Para começar o processo, o jogador decide o Tier da mistura e quanto Pontos de Criação valem os Materiais Alquímicos que ele está utilizando. Não há limite para o número de Pontos de Criação que podem ser gastos desta maneira, apesar de que apenas dez itens podem ser refinados de um mistura de uma única vez. O Tier será determinado tanto pelo que o jogador deseja refinar assim como pelos tipos de Material Alquímicos disponíveis para ele.

Tabela AI-12: Criação Item de Recuperação

Item	Tier	Ponto Criação
Tonic	1	3
Potion	1	7
Hi-Potion	2	7
Hyper Potion	3	7
Mega Potion	5	3
X-Potion	5	4
Ultra Potion	7	4
Tincture	1	1
Ether	3	3
Hi-Ether	4	3
Hyper Ether	6	3
X-Ether	7	7
Elixir	8	12
Phoenix Down	2	25
Phoenix Pinion	7	14
Mega Phoenix	8	8
Antidote	1	7
Eye Drops	1	7
Echo Screen	2	3
Tranquilizer	3	3
Bandage	4	2
Alarm Clock	4	2
Cornucopia	4	2
Soft	4	4
Holy Water	4	2
Chronos Tear	4	2
Remedy	5	11

TESTE DE PERÍCIA

Assim que o jogador reuniu os materiais necessários para começar a mistura, ele deve realizar um teste de sua Perícia *Alquimia* para ver se ele obteve sucesso na criação da mistura da qual itens possam ser refinados. Modificadores de Condição para este teste são baseados no Tier do composto sendo preparado.

Modificadores de Condição:

Preparar mistura Tier 1: **+40**

Preparar mistura Tier 2: **+30**

Preparar mistura Tier 3: **+20**

Preparar mistura Tier 4: **+10**

Preparar mistura Tier 5: **0**

Preparar mistura Tier 6: **-10**

Preparar mistura Tier 7: **-20**

Preparar mistura Tier 8: **-30**

Se o teste for bem sucedido, a mistura está boa para prosseguir; o personagem pode agora gastar Pontos de Criação disponíveis para refinar seus itens desejados, os adicionando ao Inventário. Se o teste obtiver uma falha, **50%** dos Pontos de Criação da mistura foram perdidos, mas o restante pode ainda ser utilizado para criar itens normalmente. Uma Falha Crítica destruirá toda a mistura, forçando o personagem a começar do início novamente. Um Acerto Crítico aumenta os Pontos de Criação disponível em **25%**; itens criados utilizando estes Pontos adicionais não contam no limite de dez itens, nem requerem Horas

de Trabalho extra para serem criados. Devido à natureza de pouca-vida das misturas de *Alquimia*, qualquer Ponto de Criação não utilizado até o fim da sessão de criação é perdido.

TEMPO

Para obter qualquer item alquímico, o jogador deve primeiro gastar 2 Horas de Trabalho para preparar a mistura atual para ser refinada, além de um adicional de **Tier x (Pontos de Criação / 10)** Horas de Trabalho para cada item criado uma vez que a mistura base tenha sido criada com sucesso.

PREPARADOS

Uma vez preparados, as misturas podem também ser utilizadas para refinar itens que conferem Bônus de Aumento para Perícias e Atributos, assim como itens de uso diário que não possuem benefícios mecânicos diretos, mas que podem afetar o curso de uma aventura. Coletivamente, estes itens são conhecidos como *Preparados*. Os requerimentos de tempo para Preparados são os mesmos daqueles dados anteriormente para Itens de Recuperação normais, apesar do Tier e Pontos de Criação necessários dependerem se o Preparado possui um efeito mecânico ou não, e se assim, quanto de um efeito.

Tabela AI-13: Custos Práticos de Alquimia

Efeito	Tier	Ponto Criação
Efeito narrativo menor	1	2
+10 para Perícia (4)	1	4
+10 para Atributo (4)	2	3
+20 para Perícia (4)	2	4
Efeito narrativo médio	3	2
+10 para Perícia (6)	3	3
+20 para Atributo (4)	3	3
+10 para Atributo (6)	3	4
+20 para Perícia (6)	4	2
+20 para Atributo (6)	5	2
Efeito narrativo maior	5	3

Se os efeitos do Preparado afetam o valor de uma Perícia ou Atributo, o jogador deve decidir qual e porque o Preparado teria o efeito desejado. Se o efeito do Preparado é narrativo, o jogador deve descrever o efeito desejado. O Mestre determinará se ele se qualifica como efeito narrativo menor, médio ou maior para poder dar seu preço. Como um guia básico: Preparados com efeitos narrativos menores tendem a possuir impactos mínimos na história atual, enquanto os Preparados com efeitos narrativos maiores podem mudar completamente o enredo se utilizados na hora certa. Os exemplos dados a seguir fornecem uma idéia melhor para compreensão.

POÇÃO DE CARISMA

Efeito: Este destilado de ervas deixa seu bebedor mais relaxado e confiante, aumentando seu carisma natural. Uma Poção de Carisma confere um bônus de +10 a todos os testes envolvendo o Atributo Espírito **(6)**.

POÇÃO DA MORTE

Efeito: Esta substância oleosa e de aspecto maligno reprime emanações de chi, ocultando a força da vida. Uma Poção da Morte confere um bônus de +20 aos testes de Furtividade **(4)** realizados contra o senso da vida de alguém.

AROMATIZANTE

Efeito: Aromatizantes são poderosos óleos com a habilidade de neutralizar odores. Um Aromatizante confere um bônus de +20 aos testes de Furtividade realizados contra o sentido de olfato **(4)**.

POÇÃO DE DESTREZA

Efeito: Este distilado de ervas aumenta a coordenação e reflexos daquele que o ingere. Uma Poção de Destreza confere um bônus de +10 aos testes envolvendo o Atributo Agilidade **(6)**.

DIGESTIVO

Efeito: Este preparado é criado para curar males estomacais e problemas do intestino. Digestivo é considerado como tendo um efeito narrativo menor.

SATISFAÇÃO DE HERMES

Efeito: Uma bebiba energética e colorida criada para auxiliar em corridas e movimentos rápidos. Satisfação de Hermes confere um bônus de +10 para testes envolvendo o Atributo Velocidade **(4)**.

POÇÃO DA INTELIGÊNCIA

Efeito: Este destilado de ervas aumenta a memória e clareza mental de quem o ingere. Uma Poção da Inteligência confere um bônus de +10 para testes envolvendo o Atributo Magia **(4)**.

POÇÃO DO SILÊNCIO

Efeito: Esta poção verde cria um campo que detêm a magia em qualquer coisa que entre em contato com ele. Um Poção do Silêncio confere um bônus de +20 para testes da Perícia Furtividade realizados contra o sentido da magia **(4)**.

PERFUME

Efeito: Um fragância sensual criada para aumentar a atração de seu usuário. Um Perfume confere um bônus de +10 para testes da Perícia *Sedução* **(4)**.

PÓ PRISMÁTICO

Efeito: Este pó brilhante reflete a luz, deixando os objetos coberto por ele semi-translúcidos. Um Pó Prismático confere um bônus de +20 em testes da Perícia *Furtividade* realizados contra o sentido da visão **(4)**.

ÓLEO SILENCIADOR

Efeito: Escuro e viscoso para sua aparência fina. Aplicar Óleo Silenciador nas solas dos pés ou sapatos silenciará seus passos, conferindo um bônus de +20 para testes da Perícia *Furtividade* realizada contra o sentido da audição **(4)**.

POÇÃO DA FORÇA

Efeito: Este destilado de ervas aumenta a resistência e confere ao bebedor maior controle sobre seus próprios músculos. Um Poção da Força confere um bônus de +10 para testes envolvendo o Atributo Força **(6)**.

SUPER-ESCORREGADOR

Efeito: O "lubrificante universal" pode reduzir o atrito entre objetos a zero. Super-Escorregador é considerado como tendo um efeito narrativo moderado.

SUPERSOFT

Efeito: Um remédio altamente poderoso para petrificação, criado para curar a transforamção em pedra por poderosas maldições ou magias excepcionalmente malévolas. Supersoft é considerado como tendo um efeito narrativo maior.

POÇÃO DA VITALIDADE

Efeito: Este destilado de ervas aumenta a vitalidade e constituição geral. Uma Poção da Vitalidade confere um bônus de +10 para testes envolvendo o Atributo Vitalidade **(6)**.

VITRIOL

Efeito: Desde que a humanidade criou ferramentas, eles tiveram também de descobrir meios de destruí-las. Vitriol é o "solvente universal" – uma maneira rápida e eficiente de derreter fechaduras, corroer correntes e demais itens que outras pessoas normalmente deixariam para trás. Vitriol é considerado como tendo um efeito narrativo maior.

MISTURAS

Misturas dão a um Químico experiente a oportunidade de combinar Itens de Batalha para criar um efeito ofensivo mais poderoso. Quando o Alquimista decide pela Mistura, ele seleciona dois Itens de Batalha de seu Inventário e os combinam, consumindo assim ambos os itens. Para ver qual o resultado que a mistura traz, o jogador do Químico - ou o Mestre – consulta a tabela abaixo. Cada "ingrediente" possível é listado nas tabelas através de um código de duas letras; assim, o Item de Batalha Deadly Waste, por exemplo, seria aqui abreviado como "DW". Encontrar o produto resultante é então uma questão de seguir a coluna do primeiro ingrediente na tabela e ver onde ele cruza com a linha do segundo ingrediente. O número dado na interseço é o Número da Mistura, e está ligado com a tabela de Efeitos para determinar exatamente quais os efeitos da Mistura criada. Uma vez que a Mistura tenha sido realizada, seus efeitos devem ser aplicados imediatamente ou descartados; a mistura possui um tempo de vida muito curto para ser estocado como um Item no Inventário.

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

Tabela AI-14: Resultado das Misturas para batalha [1]

	AS	At	AW	Ba	BS	BG	BC	BF	Bi	CL	Ca	DM	DW	DP	Ea	EH	EM	FF	FS	FG	GH	Gr
AS	301	207	207	287	289	207	050	050	050	049	304	207	177	243	050	207	050	207	207	050	278	193
At	207	002	001	023	025	180	179	179	001	024	304	180	179	006	179	123	001	179	001	180	019	002
AW	207	001	001	023	025	180	179	179	179	024	304	180	163	006	123	123	179	099	179	180	019	001
Ba	287	023	023	300	288	161	048	048	097	303	304	148	175	242	135	135	073	121	121	048	277	191
BS	289	025	025	288	302	208	208	208	025	024	304	208	178	244	025	208	025	025	025	208	279	194
BG	207	180	180	161	208	150	180	180	180	162	304	180	180	153	180	150	180	180	180	150	157	150
BC	050	179	179	048	208	180	027	026	026	049	304	180	179	031	179	123	026	179	026	027	044	027
BF	050	179	179	048	208	180	026	026	179	049	304	180	163	031	123	123	179	099	179	027	044	026
Bi	050	001	179	097	025	180	026	179	075	098	304	180	163	080	179	180	179	099	179	027	093	075
CL	049	024	024	303	024	162	049	049	098	303	303	149	176	303	136	136	074	122	122	049	303	192
Ca	304	304	304	304	304	304	304	304	304	303	209	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
DM	207	180	180	148	208	180	180	180	180	149	304	137	180	140	180	137	180	180	180	137	144	137
DW	177	179	163	175	178	180	179	163	163	176	304	180	163	167	179	123	163	179	163	027	171	163
DP	243	006	006	242	244	153	031	031	080	303	304	140	167	292	127	127	056	104	104	040	238	183
Ea	050	179	123	135	025	180	179	123	179	136	304	180	179	127	123	123	123	179	123	027	131	123
EH	207	123	123	135	208	150	123	123	180	136	304	137	123	127	123	124	123	123	123	180	131	123
EM	050	001	179	073	025	180	026	179	179	074	304	180	163	056	123	123	051	179	179	027	069	051
FF	207	179	099	121	025	180	179	099	099	122	304	180	179	104	179	123	179	100	099	026	117	100
FS	207	001	179	121	025	180	026	179	179	122	304	180	163	104	123	123	179	099	099	027	117	099
FG	050	180	180	048	208	150	027	027	027	049	304	137	027	040	027	180	027	026	027	028	044	027
GH	278	019	019	277	279	157	044	044	093	303	304	144	171	238	131	131	069	117	117	044	296	187
Gr	193	002	001	191	194	150	027	026	075	192	304	137	163	183	123	123	051	100	099	027	187	210
IG	207	002	002	023	025	150	180	180	002	024	304	137	002	015	002	180	002	001	002	180	019	002
Im	282	011	011	281	283	159	036	036	085	303	304	146	173	240	133	133	061	109	109	046	275	189
In	233	005	005	232	234	152	030	030	079	303	304	139	166	224	126	126	055	103	103	039	228	182
LG	050	051	051	073	025	150	051	051	052	074	304	137	052	065	052	180	052	179	179	180	069	052
LM	050	179	051	073	025	180	179	001	051	074	304	180	179	056	179	123	051	179	179	026	069	052
LW	260	008	008	259	261	155	033	033	082	303	304	142	169	236	129	129	058	106	106	042	255	185
MT	177	163	163	175	178	150	163	163	163	98	304	137	163	167	163	180	163	163	163	180	171	163
MS	050	003	002	205	302	150	028	027	076	303	209	137	164	197	124	124	052	101	100	028	201	210
MM	222	004	004	221	221	151	029	029	078	303	304	138	163	213	125	125	054	102	102	038	217	181
Sh	002	002	002	205	208	150	179	027	076	303	303	137	164	210	123	124	052	100	100	028	201	210
SF	050	179	075	097	025	180	179	075	075	098	304	180	179	080	179	180	075	179	075	026	093	076
SG	193	002	001	191	194	150	027	026	075	192	304	137	163	183	123	123	051	100	099	027	187	210
Sv	272	010	010	271	273	158	035	035	084	303	304	145	172	239	132	132	060	108	108	045	274	188
SH	267	009	009	266	268	156	034	034	083	303	304	143	170	237	130	130	059	107	107	043	262	186
St	193	002	001	191	194	150	027	026	075	192	304	137	163	183	123	123	051	100	099	027	187	210
Su	209	003	002	205	209	150	028	027	076	303	209	137	164	197	124	124	052	101	100	028	201	210
TS	207	002	001	205	208	150	027	026	075	303	304	137	163	183	123	123	051	100	099	027	201	210
Wr	252	007	007	251	253	154	032	032	081	303	304	141	168	235	128	128	057	105	105	041	247	184
WG	207	099	099	121	025	150	099	099	099	122	304	137	100	113	100	180	180	100	100	180	117	100
WM	050	075	075	097	025	150	075	075	076	098	304	137	076	089	180	180	075	075	076	180	093	076
ZP	285	012	012	284	286	160	037	037	086	303	304	147	174	241	134	134	062	110	110	047	276	190
	AS	At	AW	Ba	BS	BG	BC	BF	Bi	CL	Ca	DM	DW	DP	Ea	EH	EM	FF	FS	FG	GH	Gr

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

Tabela AI-14: Resultado das Misturas para batalha [1]

	IG	Im	In	LG	LM	LW	MT	MS	MM	Sh	SF	SG	Sv	SH	St	Su	TS	Wr	WG	WM	ZP
AS	207	282	233	050	050	260	177	050	222	002	050	193	272	267	193	209	207	252	207	050	285
At	002	011	005	051	179	008	163	003	004	002	179	002	010	009	002	003	002	007	099	075	012
AW	002	011	005	051	051	008	163	002	004	002	075	001	010	009	001	002	001	007	099	075	012
Ba	023	281	232	073	073	259	175	205	221	205	097	191	271	266	191	205	205	251	121	097	284
BS	025	283	234	025	025	261	178	302	221	208	025	194	273	268	194	209	208	253	025	025	286
BG	150	159	152	150	180	155	150	150	151	150	180	150	158	156	150	150	150	154	150	150	160
BC	180	036	030	051	179	033	163	028	029	027	179	027	035	043	027	028	027	032	099	075	037
BF	180	036	030	051	001	033	163	027	029	027	075	026	035	034	026	027	026	032	099	075	037
Bi	002	085	079	052	051	082	163	076	078	076	075	075	084	083	075	076	075	081	099	076	086
CL	024	303	303	074	074	303	098	303	303	303	098	192	303	303	192	303	303	303	122	098	303
Ca	304	304	304	304	304	304	304	209	304	303	304	304	304	304	304	209	304	304	304	304	304
DM	137	146	139	137	180	142	137	137	138	137	180	137	145	143	137	137	137	141	137	137	147
DW	002	173	166	052	179	169	163	164	163	164	179	163	172	170	163	164	163	168	100	076	174
DP	015	240	224	065	056	236	167	197	213	210	080	183	239	237	183	197	183	235	113	089	241
Ea	002	133	126	052	179	129	163	124	125	123	179	123	132	130	123	124	123	128	100	180	134
EH	180	133	126	180	123	129	180	124	125	124	180	123	132	130	123	124	123	128	180	180	134
EM	002	061	055	052	051	058	163	052	054	052	075	051	060	059	051	052	051	057	180	075	062
FF	001	109	103	179	179	106	163	101	102	100	179	100	108	107	100	101	100	105	100	075	110
FS	002	109	103	179	179	106	163	100	102	100	075	099	108	107	099	100	099	106	100	076	110
FG	180	046	039	180	026	042	180	028	038	028	026	027	045	043	027	028	027	041	180	180	047
GH	019	275	228	069	069	255	171	201	217	201	093	187	274	262	187	201	201	247	117	093	276
Gr	002	189	182	052	052	185	163	210	181	210	076	210	188	186	210	210	210	184	100	076	190
IG	003	021	014	180	001	017	180	003	013	003	001	002	020	018	002	003	002	016	180	180	022
Im	021	298	230	071	061	257	173	203	219	210	085	189	269	264	189	203	189	249	119	095	280
In	014	230	291	064	055	226	166	196	212	210	079	182	229	227	182	196	182	225	112	088	231
LG	180	071	064	053	067	067	180	053	063	053	051	053	070	068	052	053	052	066	180	180	072
LM	001	061	055	053	052	058	163	053	054	052	179	053	060	059	052	053	052	057	180	075	062
LW	017	257	226	067	058	294	169	199	215	210	082	185	256	254	185	199	185	245	115	091	258
MT	180	173	166	180	163	169	164	164	165	170	163	164	172	170	163	164	163	168	180	180	174
MS	003	203	196	053	053	199	164	209	195	211	077	180	202	200	180	209	210	198	101	077	204
MM	013	219	212	063	054	215	165	195	290	210	078	181	218	216	188	195	181	214	111	087	220
Sh	003	210	210	053	052	210	170	211	210	211	076	210	210	210	210	303	210	210	101	077	210
SF	001	085	079	051	179	082	163	077	078	076	076	076	084	083	076	077	076	081	099	076	086
SG	002	189	182	053	053	185	164	180	181	210	076	180	188	186	180	180	210	184	100	076	190
Sv	020	269	229	070	060	256	172	202	218	210	084	188	297	263	188	202	188	248	118	094	270
SH	018	264	227	068	059	254	170	200	216	210	083	186	263	295	186	200	186	246	116	092	265
St	002	189	182	052	052	185	163	180	188	210	076	180	188	186	180	180	210	184	100	076	190
Su	003	203	196	053	053	199	164	209	195	303	077	180	202	200	180	209	210	198	101	077	204
TS	002	189	182	052	052	185	163	210	181	210	076	210	188	186	210	210	210	184	100	076	190
Wr	016	249	225	066	057	245	168	198	214	210	081	184	248	246	184	198	184	293	114	090	250
WG	180	119	112	180	180	115	180	101	111	101	099	100	118	116	100	101	100	114	101	180	120
WM	180	095	088	180	075	091	180	077	087	077	076	076	094	092	076	077	076	090	180	077	096
ZP	022	280	231	072	062	258	174	204	220	210	086	190	270	265	190	204	190	250	120	096	299
	IG	Im	In	LG	LM	LW	MT	MS	MM	Sh	SF	SG	Sv	SH	St	Su	TS	Wr	WG	WM	ZP

APÊNDICE 1 - PERÍCIAS TÉCNICAS

TABELA CHAVE

Abaddon Stone = **AS** Antarctic Wind = **At** Arctic Wind = **AW** Basilisk Claw = **Ba** Black Stone = **BS** Blessed Gem = **BG** Bomb Core = **BC** Bomb Fragment = **BF** Bird Feather = **Bi** Candle of Life = **CL** Cauldron = **Ca** Dark Matter = **DM** Deadly Waste = **DW** Dream Powder = **DP** Earth Drum = **Ea** Earth Hammer = **EH** Electro Marble = **EM** Fish Fin = **FF** Fish Scale = **FS** Fire Gem = **FG** Golden Hourglass = **GH** Graviball = **Gr** Ice Gem = **IG** Impaler = **Im** Ink = **In** Lightning Gem = **LG** Lightning Marble = **LM** Loco Weed = **LW** Malboro Tentacles = **MT** Meteor Stone = **MS** Mute Mask = **MM** Shadow Gem = **Sh** Shear Feather = **SF** Shining Gem = **SG** Shrivel = **Sv** Silver Hourglass = **SH** Stardust = **St** Supreme Gem = **Su** T/S Bomb = **TS** War Gong = **Wr** Water Gem = **WG** Windmill = **WM** Zombie Powder = **ZP**

Tabela AI- 15: Efeitos das Misturas para Batalha.

Número	Resultado da Mistura	Alvo	Efeito
001	Snow Flurry*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo.
002	Icefall*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(5 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo.
003	Winter Storm*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo.
004	Black Ice (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Silence* **(6)**.
005	Black Ice (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Blind* **(6).**
006	Black Ice (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Sleep* **(6).**
007	Black Ice (D)	Grupo	3 ataques aleatórios **de (4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Berserk* **(6).**
008	Black Ice (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Confuse* **(6)**.
009	Black Ice (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Slow* **(6)**.
010	Black Ice (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Mini* **(6)**.
011	Black Ice (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Toad* **(6)**.
012	Black Ice (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + 1d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **30%** para *Zombie* **(6)**.
013	Krysta (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
014	Krysta (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
015	Krysta (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
016	Krysta (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
017	Krysta (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
018	Krysta (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.
019	Krysta (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.

020	Krysta (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.
021	Krysta (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.
022	Krysta (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
023	Krysta (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)**.
024	Krysta (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
025	Krysta (M)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Gelo. CdS fixa **60%** para *Frozen* **(2)**.
026	Heat Blaster*	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo.
027	Fire Storm*	Grupo	3 ataques aleatórios de **(5 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo.
028	Burning Soul*	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo.
029	Brimstone (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Silence* **(6)**.
030	Brimstone (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Blind* **(6)**.
031	Brimstone (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Sleep* **(6)**.
032	Brimstone (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Berserk* **(6)**.
033	Brimstone (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Confuse* **(6)**.
034	Brimstone (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Slow* **(6)**.
035	Brimstone (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Mini* **(6)**.
036	Brimstone (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Toad* **(6)**.
037	Brimstone (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Zombie* **(6)**.
038	Abaddon Flame (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
039	Abaddon Flame (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
040	Abaddon Flame (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
041	Abaddon Flame (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
042	Abaddon Flame (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
043	Abaddon Flame (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.
044	Abaddon Flame (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.

045	Abaddon Flame (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.
046	Abaddon Flame (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.
047	Abaddon Flame (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
048	Abaddon Flame (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(∞)**.
049	Abaddon Flame (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
050	Abaddon Flame (M)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Heat* **(2)**.
051	Thunderbolt*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Eletricidade.
052	Rolling Thunder*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(5 x MAG) + d8** dano Elemental por Eletricidade.
053	Lightning Bolt*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Eletricidade.
054	Electroshock (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Silence* **(6)**.
055	Electroshock (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Blind* **(6)**.
056	Electroshock (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Sleep* **(6)**.
057	Electroshock (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Berserk* **(6)**.
058	Electroshock (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Confuse* **(6)**.
059	Electroshock (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Slow* **(6)**.
060	Electroshock (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Mini* **(6)**.
061	Electroshock (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Toad* **(6)**.
062	Electroshock (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **30%** para *Zombie* **(6)**.
063	Thunderblast (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
064	Thunderblast (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
065	Thunderblast (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
066	Thunderblast (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
067	Thunderblast (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
068	Thunderblast (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.

069	Thunderblast (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.
070	Thunderblast (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.
071	Thunderblast (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.
072	Thunderblast (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
073	Thunderblast (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Fogo. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)**.
074	Thunderblast (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Eletricidade. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
075	Shining Air*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar.
076	Dark Tornado*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(5 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar.
077	Wild Tornado*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar.
078	Gloom Sigh (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Silence* **(6)**.
079	Gloom Sigh (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Blind* **(6)**.
080	Gloom Sigh (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Sleep* **(6)**.
081	Gloom Sigh (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Berserk* **(6)**.
082	Gloom Sigh (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Confuse* **(6)**.
083	Gloom Sigh (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Slow* **(6)**.
084	Gloom Sigh (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Mini* **(6)**.
085	Gloom Sigh (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Toad* **(6)**.
086	Gloom Sigh (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **30%** para *Zombie* **(6)**.
087	Gloom Gas (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
088	Gloom Gas (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
089	Gloom Gas (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
090	Gloom Gas (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
091	Gloom Gas (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
092	Gloom Gas (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.
093	Gloom Gas (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.
094	Gloom Gas (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.

095	Gloom Gas (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.
096	Gloom Gas (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
097	Gloom Gas (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)**.
098	Gloom Gas (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Ar. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
099	Waterfall*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água.
100	Flash Flood*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(5 x MAG) + d8** dano Elemental por Água.
101	Tidal Wave*	Grupo	6 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água.
102	Aqua Toxin (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Silence* **(6)**.
103	Aqua Toxin (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Blind* **(6)**.
104	Aqua Toxin (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Sleep* **(6)**.
105	Aqua Toxin (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Berserk* **(6)**.
106	Aqua Toxin (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Confuse* **(6)**.
107	Aqua Toxin (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Slow* **(6)**.
108	Aqua Toxin (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Mini* **(6)**.
109	Aqua Toxin (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Toad* **(6)**.
110	Aqua Toxin (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **30%** para *Zombie* **(6)**.
111	Dark Rain (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
112	Dark Rain (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
113	Dark Rain (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
114	Dark Rain (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
115	Dark Rain (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
116	Dark Rain (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.
117	Dark Rain (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.
118	Dark Rain (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.
119	Dark Rain (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.

120	Dark Rain (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
121	Dark Rain (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)**.
122	Dark Rain (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Água. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
123	Soil Evidence	Grupo	6 ataques aleatórios de **(5 x MAG) + d8** dano Elemental por Terra.
124	Landscraper	Grupo	6 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra.
125	Heavy Dust (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
126	Heavy Dust (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
127	Heavy Dust (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
128	Heavy Dust (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
129	Heavy Dust (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
130	Heavy Dust (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.
131	Heavy Dust (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.
132	Heavy Dust (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.
133	Heavy Dust (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.
134	Heavy Dust (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
135	Heavy Dust (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)**.
136	Heavy Dust (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Terra. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
137	Dark Breath	Grupo	7 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas.
138	Dark Sigh (A)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
139	Dark Sigh (B)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
140	Dark Sigh (C)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
141	Dark Sigh (D)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
142	Dark Sigh (E)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
143	Dark Sigh (F)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.

144	Dark Sigh (G)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.
145	Dark Sigh (H)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.
146	Dark Sigh (I)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.
147	Dark Sigh (J)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
148	Dark Sigh (K)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)**.
149	Dark Sigh (L)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Trevas. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
150	Holy Breath	Grupo	7 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz.
151	Star Cross (A)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
152	Star Cross (B)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
153	Star Cross (C)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
154	Star Cross (D)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
155	Star Cross (E)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
156	Star Cross (F)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.
157	Star Cross (G)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.
158	Star Cross (H)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.
159	Star Cross (I)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.
160	Star Cross (J)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
161	Star Cross (K)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)**.
162	Star Cross (L)	Grupo	4 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Luz. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
163	Poison Sigh	Grupo	6 ataques aleatórios de **(5 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Poison* **(∞)**.
164	Poison Breath	Grupo	6 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Poison* **(∞)**.
165	Poison Gas (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
166	Poison Gas (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
167	Poison Gas (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)** e *Poison* **(∞)**.

168	Poison Gas (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
169	Poison Gas (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
170	Poison Gas (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
171	Poison Gas (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
172	Poison Gas (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
173	Poison Gas (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
174	Poison Gas (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)** e *Poison* **(∞)**.
175	Poison Gas (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)** e *Poison* **(∞)**.
176	Poison Gas (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death) e *Poison* **(∞)**.
177	Poison Gas (M)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Heat* **(∞)** e *Poison* **(∞)**.
178	Poison Gas (N)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Elemental por Bio. CdS fixa **60%** para *Frozen* **(∞)** e *Poison* **(∞)**.
179	Blaster Mine	Grupo	6 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d6** dano Físico.
180	Hazardous Shell	Grupo	6 ataques aleatórios de **(5 x MAG) + d6** dano Físico.
181	Calamity Bomb (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Silence* **(6)**.
182	Calamity Bomb (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Blind* **(6)**.
183	Calamity Bomb (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Sleep* **(6)**.
184	Calamity Bomb (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Berserk* **(6)**.
185	Calamity Bomb (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Confuse* **(6)**.
186	Calamity Bomb (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Slow* **(6)**.
187	Calamity Bomb (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Stop* **(6)**.
188	Calamity Bomb (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Mini* **(6)**.
189	Calamity Bomb (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Toad* **(6)**.
190	Calamity Bomb (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Zombie* **(6)**.
191	Calamity Bomb (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Stone* **(∞)**.
192	Calamity Bomb (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. Cada ataque tem CdS fixa **30%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).

193	Calamity Bomb (M)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Heat* **(2)**.
194	Calamity Bomb (N)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(4 x MAG) + d8** dano Físico. CdS fixa **30%** para *Frozen* **(2)**.
195	Chaos Grenade (A)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Silence* **(4)**.
196	Chaos Grenade (B)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Blind* **(4)**.
197	Chaos Grenade (C)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Sleep* **(4)**.
198	Chaos Grenade (D)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Berserk* **(4)**.
199	Chaos Grenade (E)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Confuse* **(4)**.
200	Chaos Grenade (F)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Slow* **(4)**.
201	Chaos Grenade (G)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Stop* **(4)**.
202	Chaos Grenade (H)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Mini* **(4)**.
203	Chaos Grenade (I)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Toad* **(4)**.
204	Chaos Grenade (J)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Zombie* **(4)**.
205	Chaos Grenade (K)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Stone* **(∞)**.
206	Chaos Grenade (L)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + d8** dano Físico. Cada ataque tem CdS fixa **60%** de reduzir para 0 HP (efeito tipo Death).
207	Chaos Grenade (M)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Heat* **(2)**.
208	Chaos Grenade (N)	Grupo	3 ataques aleatórios de **(6 x MAG) + 2d8** dano Físico. CdS fixa **60%** para *Frozen* **(2)**.
209	Supernova	Grupo	Inflige 1998 de dano Mágico em todos combatentes.
210	Mega Burst	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de reduzir HP em **50%**.
211	Elixir of Darkness	Único	CdS de **Expert, Eva. M.** de reduzir alvo para 1 HP e 0 MP
212	Dud Tonic (A)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Blind* **(6)** em cada combatente.
213	Dud Tonic (B)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Sleep* **(6)** em cada combatente.
214	Dud Tonic (C)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Berserk* **(6)** em cada combatente.
215	Dud Tonic (D)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Confuse* **(6)** em cada combatente.
216	Dud Tonic (E)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Slow* **(6)** em cada combatente.
217	Dud Tonic (F)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Stop* **(6)** em cada combatente.
218	Dud Tonic (G)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Mini* **(6)** em cada combatente.

219	Dud Tonic (H)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Toad* **(6)** em cada combatente.
220	Dud Tonic (I)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
221	Dud Tonic (J)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
222	Dud Tonic (K)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
223	Dud Tonic (L)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Silence* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
224	Dud Tonic (M)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Sleep* **(6)** em cada combatente.
225	Dud Tonic (N)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Berserk* **(6)** em cada combatente.
226	Dud Tonic (O)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Confuse* **(6)** em cada combatente.
227	Dud Tonic (P)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Slow* **(6)** em cada combatente.
228	Dud Tonic (Q)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Stop* **(6)** em cada combatente.
229	Dud Tonic (R)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Mini* **(6)** em cada combatente.
230	Dud Tonic (S)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Toad* **(6)** em cada combatente.
231	Dud Tonic (T)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
232	Dud Tonic (U)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
233	Dud Tonic (V)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
234	Dud Tonic (W)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Blind* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
235	Dud Tonic (X)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Berserk* **(6)** em cada combatente.
236	Dud Tonic (Y)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Confuse* **(6)** em cada combatente.
237	Dud Tonic (Z)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Slow* **(6)** em cada combatente.
238	Dud Tonic (A2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Stop* **(6)** em cada combatente.
239	Dud Tonic (B2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Mini* **(6)** em cada combatente.
240	Dud Tonic (C2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Toad* **(6)** em cada combatente.
241	Dud Tonic (D2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
242	Dud Tonic (E2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
243	Dud Tonic (F2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.

244	Dud Tonic (G2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Sleep* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
245	Dud Tonic (H2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Confuse* **(6)** em cada combatente.
246	Dud Tonic (I2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Slow* **(6)** em cada combatente.
247	Dud Tonic (J2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Stop* **(6)** em cada combatente.
248	Dud Tonic (K2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Mini* **(6)** em cada combatente.
249	Dud Tonic (L2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Toad* **(6)** em cada combatente.
250	Dud Tonic (M2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
251	Dud Tonic (N2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
252	Dud Tonic (O2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
253	Dud Tonic (P2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Berserk* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
254	Dud Tonic (Q2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Confuse* **(6)**, *Slow* **(6)** em cada combatente.
255	Dud Tonic (R2)	Grupo	(CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Confuse* **(6)**, *Stop* **(6)** em cada combatente.
256	Dud Tonic (S2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Confuse* **(6)**, *Mini* **(6)** em cada combatente.
257	Dud Tonic (T2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Confuse* **(6)**, *Toad* **(6)** em cada combatente.
258	Dud Tonic (U2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Confuse* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
259	Dud Tonic (V2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Confuse* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
260	Dud Tonic (W2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Confuse* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
261	Dud Tonic (X2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Confuse* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
262	Dud Tonic (Y2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Slow* **(6)**, *Stop* **(6)** em cada combatente.
263	Dud Tonic (Z2)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Slow* **(6)**, *Mini* **(6)** em cada combatente.
264	Dud Tonic (A3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Slow* **(6)**, *Toad* **(6)** em cada combatente.
265	Dud Tonic (B3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Slow* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
266	Dud Tonic (C3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Slow* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
267	Dud Tonic (D3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Slow* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
268	Dud Tonic (E3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Slow* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.

269	Dud Tonic (F3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Mini* **(6)**, *Toad* **(6)** em cada combatente.
270	Dud Tonic (G3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Mini* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
271	Dud Tonic (H3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Mini* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
272	Dud Tonic (I3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Mini* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
273	Dud Tonic (J3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Mini* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
274	Dud Tonic (K3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Stop* **(6)**, *Mini* **(6)** em cada combatente.
275	Dud Tonic (L3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Stop* **(6)**, *Toad* **(6)** em cada combatente.
276	Dud Tonic (M3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Stop* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
277	Dud Tonic (N3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Stop* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
278	Dud Tonic (O3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Stop* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
279	Dud Tonic (P3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Stop* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
280	Dud Tonic (Q3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Toad* **(6)**, *Zombie* **(6)** em cada combatente.
281	Dud Tonic (R3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Toad* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
282	Dud Tonic (S3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Toad* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
283	Dud Tonic (T3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Toad* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
284	Dud Tonic (U3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Zombie* **(6)**, *Stone* **(∞)** em cada combatente.
285	Dud Tonic (V3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Zombie* **(6)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
286	Dud Tonic (W3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Zombie* **(6)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
287	Dud Tonic (X3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Stone* **(∞)**, *Heat* **(2)** em cada combatente.
288	Dud Tonic (Y3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Stone* **(∞)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
289	Dud Tonic (Z3)	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de infligir *Heat* **(2)**, *Frozen* **(2)** em cada combatente.
290	Dud Potion (A)	Único	Cds fixa **90%** para *Silence* **(∞)**.
291	Dud Potion (B)	Único	Cds fixa **90%** para *Blind* **(∞)**.
292	Dud Potion (C)	Único	Cds fixa **90%** para *Sleep* **(∞)**.
293	Dud Potion (D)	Único	Cds fixa **90%** para *Berserk* **(∞)**.
294	Dud Potion (E)	Único	Cds fixa **90%** para *Confuse* **(∞)**.
295	Dud Potion (F)	Único	Cds fixa **90%** para *Slow* **(∞)**.
296	Dud Potion (G)	Único	Cds fixa **90%** para *Stop* **(∞)**.
297	Dud Potion (H)	Único	Cds fixa **90%** para *Mini* **(∞)**.

298	Dud Potion (I)	Único	Cds fixa **90%** para *Toad* **(∞)**.
299	Dud Potion (J)	Único	Cds fixa **90%** para *Zombie* **(∞)**.
300	Dud Potion (K)	Único	Cds fixa **90%** para *Stone* **(∞)**.
301	Dud Potion (L)	Único	Cds fixa **90%** para *Heat* **(∞)**.
302	Dud Potion (M)	Único	Cds fixa **90%** para *Frozen* **(∞)**.
303	Elixir of Death	Grupo	CdS de **Expert, Eva. M.** de reduzir HP de cada combatente para 0 (efeito do tipo Death).
304	Evil Gaze	Único	Cds **Expert, Eva. M.** para infligir *Blind* **(6)**, *Condemned* **(4)**, *Confuse* **(6)**, *Disable* **(6)**, *Immobilize* **(6)**, *Meltdown* **(4)**, *Silence* **(6)**, *Sleep* **(6)**, *Venom* **(4)** e *Zombie* **(6)**.

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo para rápida referência.

Grade de Complexidade: Medida da complexidade de um projeto.

Grade de Tamanho: Medida de tamanho de um projeto de criação.

Horas de Trabalho: Uma hora de trabalho ininterrupto em um espaço que tenha todos os materiais e equipamentos necessários para o artesão realizar o seu trabalho.

Nível da Invenção: Medida do poder geral de um projeto de criação.

FINAL FANTASY
RPG

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

"Hmph. Eu já lutei pior!"

GILGAMESH – FINAL FANTASY XII

Os monstros desempenham um papel importante em **FFRPG**. O velho provérbio já dizia que o bem não pode existir sem o mal; e em nenhum lugar isto é mais verdadeiro do que nos mundos de **Final Fantasy**, onde a estrada do destino de alguém é pavimentada com ossos de inimigos corruptos, devoradores e bizarros.

O *Apêndice II* é o lar do *Sistema de Criação de Monstros (SCM),* um guia profundo que reúne monstros de todas as classes – seja pequeno, grande, inoportuno, ou uma ameaça direta ao mundo, as ferramentas apresentadas neste Apêndice permitem ao Mestre criar todos eles com facilidade. Criar um monstro não é muito diferente da criação de um personagem; ambos utilizam um sistema passo a passo que pode parecer complexo de início, mas se tornará rapidamente familiar com o tempo. Como com a criação do personagem, prática leva à perfeição; podem levar algumas tentativas antes do processo entrar completamente na cabeça. Como resultado, você deve empregar algum tempo para a concepção de alguns monstros principais antes da sessão para criar os oponentes que os jogadores devem encarar posteriormente.

PERFIL DOS MONSTROS

Toda criação de monstro começa invariavelmente com um esboço da criatura, chamado "perfil". Como o background do personagem, o perfil ajuda a estabelecer a personalidade do monstro e suas características básicas através de dez títulos separados: Categoria, Família do Monstro, Localização, Aparência, Tamanho, Inteligência, Comportamento, Frequência, Medida de Encontro, Reação e Sentidos. Cada um destes dez aspectos será explicado em detalhes nas próximas páginas.

CATEGORIA

Comece selecionando um ou mais das quatorze Categorias de Monstros listadas abaixo. Além de estabelecer o que armas do tipo *[Tipo Inimigo] Matador* e algumas Vantagens que ferem criaturas, a Categoria também oferece um amplo modelo dos pequenos detalhes do monstro que podem ser trabalhados. Categorias não são exclusivas ou únicas, podendo então haver monstros de dupla categoria como Demônio/Besta, Máquina/Aéreo e Dragão/Morto Vivo. Em alguns casos, entretanto, a Categoria pode não ser imediatamente óbvia, neste caso este passo pode ser adiado até que outras características do monstro tenham sido determinadas.

ANORMAL

Monstros genéricos que não se encaixam em outra categoria, incluindo criaturas únicas do seu tipo.

Exemplos: Quimera, Presenter e Turtapod.

Habilidades Recomendadas: Qualquer uma.

AÉREO

Monstros com a habilidade de desafiar a gravidade, geralmente através de asas, mas também ocasionalmente com meios mais exóticos, como bexigas infladas, sacos de gás ou magia.

Exemplos: Morcegos, Hell Divers e Zuus.

Habilidades Recomendadas: *Fraqueza Elemental (Ar), Movimento-Flight*.

AMORFO

Monstros sem forma com anatomia não discernível; mas todos impenetráveis por armas convencionais. Alguns Amorfos podem ser capazes de mudar de uma forma para outra.

Exemplos: Blobras e Flans.

Habilidades Recomendadas: *Armadura Pesada*.

AQUÁTICO

Monstros que residem na água. Apesar de geralmente serem encontrados em seu elemento nativo, eles ocasionalmente se aventuram em terras secas para aterrorizar seus moradores.

Exemplos: Caribes, Sahagins e Tubarões.

Habilidades Recomendadas: *Fraqueza Elemental (Eletricidade), Resistência Elemental (Água), Movimento-Água*.

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

ARCANO

Monstros criados da magia bruta, tipicamente como resultado de algum feitiço.

Exemplos: Bombs, Elementais e Summons.

Habilidades Recomendadas: Qualquer uma.

BESTA

Os habitantes "naturais" do mundo. Incluem os animais monstruosos e toda a fauna deformada pela magia.

Exemplos: Fangs, Mu e Leões da Neve.

Habilidades Recomendadas: Qualquer uma.

CONSTRUTOS

Construtos sem vida de pedra, madeira ou outro material, animados por magia ou tecnologia.

Exemplos: Golens, Sol Cannons e Warmechs.

Habilidades Recomendadas: *Elemento Imunidade (Bio), Imunidade Drain, Status Imunidade (Mystify, Toxin e Transform)*.

DEMÔNIO

Oponentes sobrenaturais servindo à causa do mal, geralmente altamente adeptos do uso da magia.

Exemplos: Ahrimans, Buers e Imps.

Habilidades Recomendadas: *Fraqueza Elemental (Luz)*, *Resistência Elemental (Trevas)*.

DRAGÃO

Monstros répteis com uma tendência a assemelharem-se à serpentes. Abrangem desde os clássicos dragões alados até mesmo seus parentes de solo.

Exemplos: Dragões, Hidras e Wyverns.

Habilidades Recomendadas: Qualquer uma.

HUMANÓIDE

Criaturas de proporções humanóides e inteligência modesta.

Exemplos: Humanos, Elfos, Gigases, Gnolls, Goblins, Orcs e Yagudo.

Habilidades Recomendadas: *Fraqueza Elemental (Bio)*.

INSETO

Insetos de todos os formatos e tamanhos, geralmente protegidos por conchas rígidas e quitinosas.

Exemplos: Antlions, Gran Mantises e Escorpiões da Areia.

Habilidades Recomendadas: *Fraqueza Elemental (Gelo)*.

LAGARTO

Répteis que não caem diretamente na categoria "Dragão"; que tipicamente confiam mais em modos naturais de defesa do que nos mágicos.

Exemplos: Anacondas e Basilisco.

Habilidades Recomendadas: *Fraqueza Elemental (Gelo)*.

PLANTA

Plantas animadas e mutantes que representam os perigos naturais como as plantas carnívoras.

Exemplos: Cactuar, Malboros e Ochu.

Habilidades Recomendadas: *Fraqueza Elemental (Fogo)*.

! – Porque Recomendado?

Qualquer um que tenha certa familiaridade com os jogos de **Final Fantasy** pode imaginar porque as categorias não possuem Habilidades definidas associadas a elas. Em muitos jogos eletrônicos, certas categorias de monstros possuem fraquezas e propriedades padronizadas, mas elas não são consistentes durante toda a série. A partir de **Final Fantasy X**, por exemplo, os oponentes Morto-Vivos começaram a se tornar resistentes ao fogo, um grande contraste com os jogos anteriores. Por esta razão, a idiossincrasia tipicamente encontrada nas Categorias dos Monstros é apenas recomendada e não mais exigidas.

MORTO VIVO

As criaturas mortas que vivem novamente, são reanimadas por magos vis ou circunstâncias sobrenaturais.

Exemplos: Fantasmas, Esqueletos e Zumbis.

Habilidades recomendadas: *Auto-Zombie, Fraqueza Elemental (Fogo e Luz)*.

FAMÍLIA DO MONSTRO

A **Família do Monstro** atua como uma subcategoria para a Categoria do Monstro, e serve de forma conveniente para agrupar os monstros com características semelhantes. Se seu monstro é uma criação completamente nova, a Família do Monstro geralmente será nomeada especialmente para ele; se adicionar um monstro de uma Família já existente, então somente utilize o nome padrão da família.

LOCALIZAÇÃO

Onde o monstro é mais facilmente encontrado; geralmente seu habitat preferencial, ou conjunto deles. O conceito básico do monstro e sua Categoria influenciam muito nesta adivinhação: monstros *Aquáticos*, por exemplo, podem ser encontrados em Rios, Lagos e Oceanos, enquanto as *Plantas* são mais fáceis de serem vistas em Selvas e Florestas. O ambiente no qual o monstro vive também fornece um ponto inicial lógico de coisas determinantes como Resistências Elementais e Imunidades durante o processo de criação – obviamente, um monstro que habite regiões cobertas por gelo seria mais hábil no lançamento da Magia *Blizzard* do que aqueles que habitem um vulcão.

Os trezes categorias de Localização são:

Cidades – Áreas da civilização. Apesar do termo "cidade" ser utilizado, ele também se aplica a assentamentos de qualquer tamanho, desde os minúsculos vilarejos até as grandes cidades.

Colinas – Cobertas por capim ou áreas reflorestadas.

Deserto – Quente, árido e de regiões de areia.

Florestas – Florestas densas e temperadas e também região matagal feita com madeira de árvores. Não confundir com selvas.

Masmorras – Um termo genérico para torres e fortalezas habilitadas apenas por seres de mentes malignas. Diferentemente das ruínas, as masmorras ainda estão em algum uso, e por isso são significativamente mais perigosas.

Montanhas – Áreas altas rochosas caracterizadas por vegetação mais esparsa e rígida e temperaturas mais frias.

Oceanos – o Mar aberto.

Pântanos – Terras molhadas e fétidas, notórias por seu solo lamacento e instável.

Planícies – Também chamadas de estepes, é uma área grande que possui uma extensão contínua de savanas sem fim.

Rios/Lagos – Grandes e naturais corpos de água fluente ou fixa localizadas no interior dos continentes.

Ruínas – Prédios ou áreas de habitação abandonadas e não mais utilizadas. Diferentemente ds masmorras, as ruínas não tem donos, e caíram em avançado estado de abandono.

Selvas – Áreas quentes e úmidas das florestas tropicais, com quedas pesadas de chuva e vegetação ainda mais fechada.

Subterrâneo – Cavernas, túneis, minas; áreas tipicamente caracterizadas pela constante falta de iluminação solar e ambiente frio e úmido.

Tundra – Os "desertos gelados", marcados por vegetação esparsa, periódicas nevascas e temperaturas extremas.

Estas são apenas alguma das generalizações mais abrangentes, mas cada conjunto destes terrenos pode variar muito de um mundo para outro. Dependendo das circunstâncias, terrenos como florestas podem ser divididos em tropical, subtropical, temperado, sub-ártico e outras variações árticas; similarmente, um monstro particular pode ser nativo de uma única cidade, e não Cidades no geral.

APARÊNCIA

Resumindo, é como o monstro se parece. Novamente, a Categoria escolhida no início influenciará na forma física da criatura: Dragões terão vagamente aparência reptiliana, Amorfos borbulham e gotejam, Máquinas são rígidas e compostas por materiais inorgânicos. Até mesmo dentro do tipo, existe uma tremenda diversidade. Um dragão poderia ser uma serpente de nove cores, possuír seis asas, armadura quitinosa ou penas brilhantes. Não tenha medo de correr alguns riscos e misturar algumas coisas; muitas das criaturas mais memoráveis que habitam os mundos de **Final Fantasy** são aquelas que fogem

muito da concepção da normalidade.

O Habitat também desempenha um papel na moldura da aparência. Criaturas que vivem no calor ou frio extremo costumam possuir corpos adaptados para estas condições: pelagem farta e outras formas para reter o calor do corpo para aqueles que vivem no frio e resistência ao calor e retenção de água para aqueles que vivem no calor extremo. Se lembre que a aparência é o cartão de visita principal; um pequeno e vívido conjunto de detalhes se fixa nas mentes dos jogadores durante muito tempo mesmo após o encontro, e é mais recompensador do que longas descrições sobre cada parte da cauda e garra que serão esquecidas rapidamente.

TAMANHO

O tamanho geral do monstro medido em metros; é mais uma consideração estética do que prática. O tamanho fornece algumas indicações como a habilidade e poder do monstro, porém, os pequenos monstros são tão capazes de causar uma grande quantia de dano quanto os grandes, se não mais.

INTELIGÊNCIA

Apesar de **FFRPG** não possuir um Atributo direto para medir a capacidade intelectual do personagem (deixando isso a cargo do Atributo Magia e das perícias *Conhecimento* e *Línguas*), os monstros utilizam uma simples escala de seis classificações para refletir suas faculdades mentais. Obviamente, a Inteligência de um monstro afetará suas estratégias de combate assim como sua interação com o grupo dos personagens (Veja Comportamento e Reação abaixo).

Nenhuma: simplesmente indica que a criatura não é capaz de ter ação ou pensamentos independentes; monstros deste tipo confiam completamente em outro monstro ou NPC para serem guiados. Este tipo de inteligência costuma ser característica em Máquinas mais primitivas e alguns tipos de Morto-Vivos.

Animal: indica que uma criatura segue quase que somente seus instintos; suas ações e agressões são motivadas mais por pensamentos do tipo "de onde sua próxima refeição está vindo" do que qualquer outro propósito maior.

Primitiva: apresenta uma fagulha de consciência, e pode até ser capaz de conversar em uma língua, embora relutantes sobre o diálogo – uma espada é muito mais eficiente do que qualquer mensagem para estas criaturas.

Média: igual aos monstros de nível humano em termos de capacidade de raciocínio. Raças semi-humanas como Goblins e Orcs geralmente caem nesta categoria.

Alta: designa geralmente os magos e outros estudiosos de espécies particulares, eles podem igualar a sagacidade de qualquer membro do grupo, e ter ainda mais chances de vitória em uma guerra de mentes.

Ancião: extremamente raro, este tipo de intelecto ameaçador é normalmente reservado para os mais sábios dos Sábios. Tais criaturas geralmente possuem o benefício de séculos de aprendizado e podem até mesmo ser imortais.

Se necessário indicar monstros que são ligiramente superiores ou inferiores à média de sua Inteligência – digamos entre um goblin lutador e um goblin mago – adicione um mais (+) ou menos (-) depois do valor da Inteligência. Obviamente, a Inteligência de um monstro também determina suas estratégias assim como sua interação com o Grupo – veja **Reação** e **Comportamento** abaixo.

REAÇÃO

A Reação do monstro padroniza como o monstro irá reagir aos jogadores quando um encontro inevitável acontecer, e oferece uma visão futura de como o encontro irá se desenrolar.

"Malditos imbecis. Porque vocês desejam lutar?"

BAHAMUT - FINAL FANTASY VIII

Para propósitos do **FFRPG**, as reações são divididas em quatro categorias:

Amigável: Uma raridade, mas existem, oferecendo conselhos, direções, itens ou cura, dependendo das circunstâncias. Uns poucos tipos mais raros podem até mesmo ajudar os personagens de graça, claro que sempre esperando alguma coisa para compensar os problemas.

Neutro: São passivos e revidarão somente

se forem ameaçados; apesar de não saírem de seus caminhos para ajudar os jogadores, eles não tentarão retardá-los também. Se não atacados ou intimidados, eles podem até mesmo ficar dispostos a negociar ou oferecer sua ajuda em troca de pagamento ou outro pequeno favor.

Guerreiros: Estes não duvidarão sobre a sinceridade dos jogadores, mas não demoram em ter sua hostilidade despertada; se eles se sentirem ameaçados pelo Grupo, serão os primeiros com certeza a atacar.

Hostil: Monstros que sempre atacarão independente das circunstâncias. Isto pode ser por uma enorme variedade de razões, desde considerações territoriais até mesmo por simples fome.

COMPORTAMENTO

Agora nós adicionamos um toque de cor. O comportamento do monstro pode potencialmente incluir qualquer coisa desde alimentar-se e acasalamento até os mais sociais – Como ele reage a uma ameaça em potencial? O que ele faz pra se alimentar? Ele viaja em grupos ou sozinho? Ataca ferozmente ou estrategicamente, deixando a batalha vir até ele?

Esta parte também deve cobrir as estratégicas do monstro em combate, se possuir alguma. Monstros adeptos da magia podem preferir lançar Magias debilitantes como *Poison* ou *Sleep* ou sistematicamente atingem os guerreiros da frente de batalha com magias ofensivas, enquanto suas contrapartes físicas costumam correr atrás do mago desprotegido ou é do tipo que tentam reforçar a defesa do seu grupo? Outros como o Cactuar, podem ser covardes e fugir no primeiro sinal de problema – geralmente depois de se certificar que qualquer perseguidor possível esteja incapacitado para segui-lo.

FREQUÊNCIA

Para o propósito de realizar encontros aleatórios e tabelas de encontros, o monstro deve possuir um valor de Frequência – este simplesmente determina quão alto é a taxa de aparição dele e, consequentemente, a frequência com a qual o grupo acidentalmente cruzará com este monstro.

A Frequência é medida em cinco grades: *Comum, Incomum, Raro, Muito Raro e Único* – esta última é geralmente reservada para os monstros Chefes e significa que o monstro nunca será encontrado antes da hora que o Mestre tenha planejado para acontecer.

MEDIDA DE ENCONTRO

Nem todo grupo será do mesmo tamanho; como resultado, um encontro que seria desafiador para um grupo de três personagens será algo fácil para um de seis.

Para planejar os encontros precisamente a fim de impor desafios justos, as informações dos monstros apresentam a Medida de Encontro recomendada para mostrar quantos monstros são necessários para oferecer um encontro desafiador o suficiente contra um grupo de nível equivalente.

A Medida de Encontro é expressa em termos de valores como "1/5", cujo primeiro algarismo representa o número recomendado de monstros e o segundo sendo o número de personagens. 1/6, por exemplo, significa "um monstro para seis personagens com Nível equivalente"; 2/1, por outro lado, representa que "dois monstros para cada personagem".

! – Misturando e Igualando

A Medida de Encontro também oferece uma ferramenta útil para reunir encontros misturados composto por vários monstros de tipos diferentes. Assuma, por exemplo, que um Mestre esteja elaborando uma batalha para seu grupo de quatro personagens fortes. O primeiro monstro que ele escolhe, o Rock Hound, possui uma Medida de Encontro de 2/1, significando que o grupo balançeado poderia dar conta de oito deles. Entretanto, para diversificar, o mestre também quer incluir um tipo de monstro diferente. Olhando em suas anotações ele encontra outro monstro 2/1, o Blade Guard. Agora ele pode optar por utilizar qualquer mistura de Rock Hound e Blade Guards até um máximo de oito – quatro Hounds e quatro guards, seis Guards e dois Hounds, um Guard e sete Hounds...

Mas o Mestre também possui um monstro 1/2, o Zombie Basilisk. Se ele quer adicionar um terceiro monstro à mistura, ele pode construir um grupo de dois Zombie Basilisk, dois Rock Hounds e dois Blade Guards. Alternativamente, ele poderia substituir outro monstro 1/2 – as possibilidades são praticamente infinitas.

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

Atente que estes números podem variar; mesmo com provas e erros, o cálculo do mestre pode variar. Para grupos com excessivos equipamentos poderosos e um grande estoque de itens de recuperação, até mesmo os monstros de níveis mais altos não representariam o desafio que deveriam ser; monstros fracos contra ataques físicos sendo enfrentados por um grupo principalmente composto por Magos teriam seu nível de desafio aumentado exponencialmente. Mire então no meio termo e assuma um grupo misto de atacantes físicos e mágicos; isto dá uma margem de erro menor em relação à dificuldade do desafio.

SENTIDOS

Como os monstros de **FFRPG** não possuem Perícias, eles não podem utilizar *Prontidão* para localizar ou rastrear o grupo. Eles utilizam os Sentidos como um substituto para tais situações. Os monstros podem possuir até seis sentidos à sua disposição.

Visão Diurna: é o sentido padrão da maioria dos monstros; se este for seu modo principal de localizar um oponente, eles podem raramente também possuir uma visão aguçada e a capacidade de localizar alvos à longas distâncias.

Visão Noturna: permite ao monstro ver seus oponentes no escuro ou condições de pouca iluminação com total nitidez.

Audição: monstros cuja detecção é baseada neste sentido podem ouvir sons normais ou – no caso de monstros especiais – detectarem vibrações criadas pelo movimento.

Olfato: é geralmente utilizado por Bestas para rastrear sua presa. Devido ao fato do cheiro deixado por um alvo durar mais tempo que as demais pistas sensoriais, monstros que confiam cegamente neste sentido podem ser oponentes altamente persistentes.

Sentido da Vida: monstros morto-vivos e alguns tipos de Demônio e Máquinas utilizam o sentido da Vida no lugar dos demais; eles podem farejar criaturas vivas, mas possuem problemas para localizar construtos artificiais.

Sentido da Magia: o sentido da Magia é mais comum entre os Arcanos; neste caso, o monstro pode ver a aura dos usuários de magia (leia-se "todos os Jobs que possuem Dado de Magia".) assim como também de itens imbuídos com magia, como Acessórios, Armas e Armaduras com Habilidades de Equipamento, Itens de Batalha e itens de Suporte.

Quando criando o monstro, dê a cada um destes Sentidos um Valor de 0 até 100. Se uma situação surgir onde um ou mais membros do grupo estiverem utilizando *Furtividade* próximo ao monstro, utilize o Sentido mais alto no valor da perícia *Prontidão* para realizar o teste e determinar se o membro foi notado ou não. Modificadores de Condição podem ser aplicados aos personagens devem ser apropriados ao sentido principal do monstro. Utilizar uma roupa camuflada não fará nada para enganar uma criatura utilizando o Sentido da Vida, por exemplo – neste caso, a única maneira de passar completamente despercebido seria se disfarçar lançando *Zombie*.

ATRIBUTOS E ESTATÍSTICAS

Agora que o material de background está completo, a parte dos números começa. Cada uma das opções dadas nas próximas páginas possui um valor em Gil e XP atribuído a ela; conforme você cria seu monstro, mantenha um registro dos modificadores listados paras as escolhas que você realiza, elas serão particularmente importantes no final do processo de criação.

TIPO

A primeira coisa a considerar é o poder geral do monstro. Em termos de **FFRPG**, isto é definido pelo seu Tipo, e é dado como um dos quatro níveis de poderes gerais: Regular, Notório, Chefe e Chefe Final.

Monstros Regulares são as "buchas do canhão", e devem representar cerca de 75% dos encontros que o grupo terá durante o decorrer de suas aventuras. Entretanto, isso não significa que o grupo não terá problemas com eles.

Monstros Notórios é um passo acima, representando criaturas únicas de seu tipo e servos especiais, e são geralmente encontrados no final de cada seção; a aventura média geralmente

terá vários destes para dar aos jogadores um sofrimento a mais. Diferentemente dos monstros normais, os monstros Notórios e seus superiores podem possuir uma personalidade desenvolvida, e devem propiciar um encontro memorável se manejados corretamente.

As batalhas com os **Chefes** geralmente formam o clímax de uma aventura, e devem ser construídos como um típico show épico que requer uma boa divisão dos bens do grupo e sabedoria para superarem o inimigo.

Finalmente, nenhum jogo pode ficar sem um bom **Chefe Final**; como os arquiinimigos mais poderosos dos jogadores, estes são tipicamente encontrados somente depois de uma série de aventuras, se não apenas no final da campanha jogada, e costumam ser uma parte essencial da história contada pelo enredo do jogo.

! –Múltiplas Formas (1)

Monstros com múltiplos corpos são sempre respeitados nas tradições do **Final Fantasy**, especialmente nas batalhas finais onde se derrota uma forma e seu oponente imediatamente se transforma em outra mais poderosa. Existem duas maneiras de representar isto em **FFRPG**.

Para monstros com a habilidade de mudarem de forma livremente, assuma que fazer isso exija uma Ação de Habilidade padrão para ser realizado. Crie cada forma "alternativa" como um monstro separado, mas não gere HP e MP para as formas alternativas; eles continuam a utilizar os valores Máximos e Atuais de HP e MP da forma "base" mesmo depois de transformados. Calcule o Gil e XP para a forma principal, então adicione o Gil e XP para cada Habilidade e Ataque utilizado por uma forma alternativa e que não esteja presente na forma principal. Assim que isso tiver sido calculado, multiplique ambos por 1.1; este é o valor final de Gil e XP do monstro.

Para os monstros que mudam de forma somente depois que a forma anterior tenha sido derrotada em combate, trate cada forma como um monstro completamente independente. Os valores totais de Gil e XP do monstro serão iguais à soma de todos os valores de todas as formas da criatura.

Em termos de jogo, os monstros Notórios, Chefes e Chefes Finais terão HP significativamente maior e possuem certas habilidades sem nenhum custo adicional. Muitas restrições nos ataques e modificadores de ataque também são ignorados para monstros desses tipos, permitindo que eles causem uma quantia de dano significativamente maior em seus oponentes. Isso, porém, é discutido com mais detalhes nas páginas relevantes mais adiante.

Selecione um tipo e anote os valores base de Gil e XP fornecidos abaixo.

Tipo Base	Base XP	Base Gil
Regular	40	15
Notório	100	25
Chefe	225	55
Chefe Final	350	90

NÍVEL

Assim que o Tipo já tiver sido definido, a próxima consideração é o Nível do monstro. Assim como os jogadores, isso varia de 1 até 99 e reflete toda a experiência e tenacidade. Um Nível mais alto afeta todas as habilidades do monstro – ele aumenta o número de Pontos de Atributos, suas Estatísticas de Combate, o dano que causa em seu ataque entre outras coisas. Isso também aumenta o número de Pontos de Experiência e Gil que o monstro vale se derrotado em batalha. Em termos gerais, quanto maior o Nível do monstro, mais difícil e recompensador será derrotá-lo.

Na maioria das circunstâncias, o Nível do monstro deve ser equivalente ao Nível médio do Grupo dos personagens que irá enfrentá-lo; assim, um grupo de Nível 28, por exemplo, irá enfrentar monstros que variam do Nível 26 até o Nível 30. Para um desafio adicional, algumas vezes inclua monstros com 5 a 10 Níveis acima da média do grupo (um monstro de Nível 33 seria um desafio justo e formidável para um grupo de Nível 28).

ATRIBUTOS

Como os personagens, os monstros possuem um total de seis Atributos: Força, Vitalidade, Velocidade, Agilidade, magia e Espírito.

Cada monstro possui um total de **(35 + Nível)** Pontos de Atributo para serem divididos entre estes seis, aumentando o valor do Atributo na taxa de 1 Ponto por 1 Ponto no relevante Atributo. O conceito básico do monstro possui certa influência no modo como estes pontos são alocados: monstros pequenos e rápidos possuem VEL e AGI alta, mas

VIT e FOR mais baixos, enquanto nos tipos maiores é o oposto.

Todos os Atributos devem possuir valor mínimo de 1; exceto isto, não há restrições sobre a acomodação dos pontos.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

Com uma exceção, as Estatísticas de Combate de um monstro são virtualmente idênticas àquelas utilizadas por seus oponentes, os jogadores. Onde elas se diferem é no modo pelo qual elas são geradas.

PONTOS DE VIDA

Os Pontos de Vida de um monstro determinam quanto dano ele pode suportar antes de ser derrotado; como regra geral, quanto maior e mais resistente o monstro é, maior será o seu HP. Diferentemente dos Jobs, os monstros não possuem Dado de Vida, mas um valor fixo chamado de **Base de Vida**; quanto maior a Base de Vida, maior será o HP final do monstro. Selecione uma Base de Vida da tabela abaixo e anote os relevantes modificadores.

Base de Vida	Exemplo	Modif. XP	Modif. Gil
1	Leaf Bunny	-16	-6
1.5	Goblin	-8	-3
2	Sergeant	0	0
4	Ochu	+18	+8
6	Behemoth	+40	+19
8	Tonberry	+60	+30

Assim que a Base de Vida do monstro foi decidida, utilize a fórmula apropriada abaixo para calcular o HP total do Monstro.

Tipo	Fórmula do HP
Normal	(Base de Vida x VIT x Nível)
Notório	(Base de Vida x VIT x Nível) x 2
Chefe	(Base de Vida x VIT x Nível) x 4
Chefe Final	(Base de Vida x VIT x Nível) x 6

PONTOS DE MAGIA

Todos os Monstros lançadores de magia necessitarão de uma quantia de MP para ativar sua magia; quanto mais MP estiver disponível para ele, maior seu poder e extensão da sua habilidade mágica serão. Assim como a Base de Vida, a **Base de Magia** é puramente opcional; se o monstro não possui a capacidade de lançar magias, ignore esta etapa, caso contrário, selecione a Base de Magia da tabela abaixo e anote os modificadores relevantes.

Base de Magia	Exemplo	Modif. XP	Modif. Gil
Nenhum	Leaf Bunny	0	0
0.5	Goblin	+8	+3
1	Mago Negro	+15	+7
1.5	Dark Force	+22	+10
2	Black Waltz	+35	+16
4	Magic Master	+50	+28

Assim que a Base de Vida do monstro foi decidida, utilize a fórmula abaixo para calcular o MP total do Monstro:

Tipo	Fórmula do MP
Normal	(Base de Magia x ESP x Nível)
Notório	(Base de Magia x ESP x Nível) x 1,5
Chefe	(Base de Magia x ESP x Nível) x 2
Chefe Final	(Base de Magia x ESP x Nível) x 3

PRECISÃO

A Estatística de Combate Precisão serve para o mesmo propósito nos monstros e também nos personagens: ele determina como o monstro faz para acertar seus ataques. Entretanto, como o monstro não possui uma Perícia com Armas, a Precisão é o fator único na decisão se o ataque atinge ou não seu alvo. Utilize a seguinte fórmula para calcular a Precisão do monstro.

[80 + Nível + (AGI x 2)]

PRECISÃO MÁGICA

A Estatística de Combate Precisão Mágica serve para o mesmo propósito nos monstros e também nos personagens: ele determina se a magia afeta seu alvo ou não. Utilize a seguinte fórmula para calcular a Precisão Mágica do monstro.

[100 + Nível + (MAG x 2)]

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

DESTREZA

A Destreza é utilizada para determinar a precisão de certos ataques, tipicamente utilizados em casos onde o monstro esteja infligindo um status negativo. Utilize a seguinte fórmula para calcular a Destreza do monstro.

[50 + Nível + (AGI x 2)]

MENTE

A Mente é utilizada para determinar e precisão de certos ataques, tipicamente utilizados em casos onde o monstro esteja infligindo um status negativo. Utilize a seguinte fórmula para calcular a Mente do monstro.

[50 + Nível + (MAG x 2)]

ARMADURA

Diferentemente dos jogadores, os monstros não utilizam peças individuais de proteção; por esta razão, seu valor de Armadura é medido por um único valor geral chamado de **Base de Armadura**. Monstros com uma base de Armadura alta são geralmente protegidos por conchas, placas de metais ou semelhantes, mas também pode ser porque é muito difícil feri-los com ataques convencionais, como no caso das criaturas do tipo Amorfo. Selecione uma Base de Armadura da lista abaixo e anote os modificadores.

Base de ARM	Exemplo	Modif. XP	Modif. Gil
0.5	Leafer	-5	-2
1	Goblin	0	0
2	Dark Knight	+10	+5
4	Golem	+19	+9
6	Iron Giant	+26	+18

Assim que a Base de Armadura do monstro foi escolhida, utilize a seguinte fórmula para calcular a Armadura do monstro:

[Base de Armadura x Nível + (VIT / 2)]

De modo geral, monstros com um índice de Armadura alta costumam possuir um valor de Armadura Mágica mais baixa, e vice versa.

ARMADURA MÁGICA

Assim como com Armadura, a Armadura Mágica nos monstros é um simples valor geral – a **Base de Armadura Mágica** do monstro – e não um conjunto de várias peças de armadura combinadas. Selecione uma Base de Armadura Mágica de a lista a seguir e anote os modificadores.

Base de ARM M	Exemplo	Modif. XP	Modif. Gil
0.5	Goblin	-5	-2
1	Fantasma	0	0
2	Mago Negro	+10	+5
4	Dark Force	+19	+9
6	MagiMaster	+26	+18

Assim que a Base de Armadura Mágica do monstro foi decidida, utilize a seguinte fórmula para calcular a Armadura Mágica do monstro:

[Base Armadura Mágica x Nível + (ESP/2)]

De modo geral, monstros com um índice de Armadura Mágica alta costumam possuir um valor de Armadura mais baixa, e vice versa. Monstros lançadores de magia também costumam possui uma Base de Armadura Mágica maior do que aqueles que confiam principalmente de ataques físicos.

EVASÃO

Assim como os personagens, o valor da Evasão de um monstro representa sua habilidade de se esquivar ou interceptar ataques físicos. Utilize a seguinte fórmula para calcular a Evasão do monstro.

(Nível + VEL + AGI)

EVASÃO MÁGICA

A Evasão Mágica representa a resistência do monstro às magias e Condições de Status lançadas pelos jogadores. Utilize a seguinte fórmula para calcular a Evasão Mágica do monstro.

(Nível + MAG + ESP)

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

ATAQUES

Com as propriedades básicas do monstro arrumadas, é hora de caminhar para as capacidades ofensivas.

Os ataques são as primeiras e mais simples destas; manobras ofensivas que causam dano executadas como Ações de Ataque nos combates e que são impedidas pela Condição de Status *Disable*. Independente da sua extensão de habilidades, cada monstro possui pelo menos um ou dois ataques físicos "naturais" no qual pode confiar, geralmente na forma de mordidas, socos, garras ou chifres; a forma exata do ataque depende exclusivamente do tipo do monstro. Um monstro do tipo humano, por exemplo, pode utilizar uma espada ou lança, enquanto um do tipo Planta poderia atacar com espinhos ou vinhas.

NOMEIE O ATAQUE

Cada ataque possui seu próprio nome para propósitos de identificação, geralmente dependendo do que o monstro faz – um simples ataque físico poderia ser chamado de *Golpe* ou *Bicada*, por exemplo, ou algo mais elaborado como *Paean dos Céus* ou *Chama de Megiddo*. Para ajudar na personalidade do monstro, a entrada do ataque também deve incluir uma pequena descrição dos efeitos visuais do ataque, como "o monstro investe contra o alvo, o atacando com suas garras".

DETERMINE O TIPO DE ATAQUE

Assim que o ataque já tenha um nome e descrição, você deve decidir que tipo de ataque ele é. Selecione uma das opções e anote os modificadores de XP e Gil, os mantendo separados de qualquer outro modificador que você for aplicar.

ATAQUE NORMAL

Efeito: Ataques normais causam dano e requerem que você selecione um Dado de Dano (d6, d8, d10, d12). Quanto maior o Dado de Dano, mais poderoso será o ataque do monstro. Quando escolhendo o Dado a ser utilizado, considere o tamanho e o propósito do monstro. Um monstro grande e forte como um Gigante de Ferro deverá utilizar um d10 ou d12, ao contrario de um Flan que somente ataca com seus pequenos braços quando os utiliza para lançar suas magias.

Dado de Dano	Modificador XP	Modificador Gil
d6	+8	+3
d8	+20	+8
d10	+30	+10
d12	+60	+20

SEM DANO

Efeito: Ataques que não causam dano são geralmente utilizados para Ataques com Dispel, Ataque Quase-Fatal ou para Ataques de Status. Neste caso, não existem Modificadores a serem aplicados.

DETERMINE O ALVO

ÚNICO

Efeito: O ataque pode atingir um único combatente. Não confere nenhum Modificador.

GRUPO

Efeito: O monstro é capaz de atingir múltiplos oponentes com um único ataque. Como resultado, o Alvo do ataque muda de Único para Grupo.

Modificador XP	Modificador Gil
x 2	x 2

ALVO ALEATÓRIO

Efeito: *Alvo Aleatório* não é uma escolha solitária, por isso deve ser combinado com uma das opções listadas aqui. Se utilizado em conjunto com Único, o ataque mira um oponente aleatório normalmente. Se utilizado com um ataque *Grupo*, o ataque atinge o grupo alvo um número de vezes igual ao número de combatentes ativos naquele grupo, atingindo um membro aleatoriamente por vez. Se combinado com *Sem Foco*, o ataque atinge um combatente aleatório presente no campo de batalha.

Modificador XP	Modificador Gil
x 0.75	x 0.75

SEM FOCO

Efeito: O Ataque do monstro causa dano em qualquer um no campo de batalha, mudando seu Alvo de Único para Todos. O valor deste ataque depende se o monstro é ou não imune ao seu efeito. Por exemplo, um ataque *Sem Foco* infligindo *Sleep* poderia ter o modificador x2 \ x2 se o monstro possuir *Status Imunidade (Seal)* ou *Status Imunidade (Sleep)*.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Vulnerável ao ataque	x 1	x 1
Imune ao ataque	x 2	x 2

ADICIONE MODIFICADORES

Um **Modificador** é qualquer propriedade adicional vinculado ao Ataque básico para aumentar seus efeitos. Um grande número destes é listado abaixo, apesar do Mestre ter total liberdade para adicionar e custear seus próprios se ele assim achar necessário. Tenha certeza de anotar os modificadores de XP e Gil de todas as propriedades adicionadas ao ataque antes de prosseguir para o próximo passo.

AUTO-ACERTO

Efeito: O Ataque acerta automaticamente, sem necessidade de testes de Precisão ou Precisão Mágica, apesar de ainda poder ser afetado por Habilidade de Reação dos personagens. Qualquer Condição de Status ou outro efeito adicional associado ao Ataque deve ainda ser rolado normalmente.

Modificador XP	Modificador Gil
x 2	x 2

ANULADOR DE ATAQUE

Efeito: O monstro possui a habilidade de interromper o ataque do oponente com o seu próprio. Se utilizado contra um oponente que esteja realizando uma Ação Lenta – ou qualquer outra Ação com um tempo de Carga – o ataque desferido com este modificador automaticamente cancela a Ação; o alvo então é considerado como se estivesse em uma Ação de Defesa assim que o ataque inimigo cancele o seu, e continuará na Ação de Defesa até que o jogador possa escolher uma próxima Ação.

Modificador XP	Modificador Gil
+18	+10

CONTAGEM REGRESSIVA

Efeito: O Ataque do monstro leva um número de Rodadas (de 1 a 6) para ser executado, geralmente como resultado da necessidade de uma significativa quantia de energia para ser acionado e liberado. Para todos os propósitos, trate isto como um Tempo de Carga especializado, com as mesmas considerações sobre a interrupção de Ações Lentas do **Capítulo 7** sendo aplicadas aqui também.

Um Ataque com *Contagem Regressiva* geralmente dá a suas futuras vítimas um tipo de marcador visual no início de cada Rodada para que eles saibam onde a contagem está naquele momento. Os valores de Gil e XP dependem de quantas Rodadas o Ataque demora em ser realizado. Cada Rodada carregando o ataque aumenta seu dano final em 25%.

Modificador XP	Modificador Gil
x 0.8	x 0.8

DELTA ATAQUE

Efeito: O Ataque necessita de uma grande quantia de energia coletiva, necessitando de vários indivíduos para ser executado. Designe qualquer número de monstros ou *Partes Escravas* quando adicionar este modificador de ataque. Em termos de jogo, o Ataque não pode ser realizado se pelo menos um dos monstros ou Partes não estiver mais ativa no combate. Modificadores de Gil e XP dependem de quantos parceiros são necessários para realizar o Ataque.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Uma Parte/ Monstro	x 0.75	x 0.75
Todas as Partes/ Monstros	x 0.5	x 0.5

ATAQUE DE ATRASO

Efeito: O ataque possui uma CdS de reduzir a Iniciativa do alvo em determinada quantia. Esta CdS será determinada posteriormente no processo de criação do ataque. Os valores de XP e Gil são determinados de acordo com a redução de Iniciativa se o ataque for bem sucedido.

Perda Iniciativa	Modificador XP	Modificador Gil
25%	+5	+2
50%	+10	+3
75%	+20	+6

GOLPE DE ATRASO

Efeito: O ataque possui uma CdS de **60%** de reduzir a Iniciativa do alvo em determinada quantia. Os valores de XP e Gil são determinados de acordo com a redução de Iniciativa se o ataque for bem sucedido.

Perda Iniciativa	Modificador XP	Modificador Gil
25%	+6	+2
50%	+11	+3
75%	+21	+6

TOQUE DE ATRASO

Efeito: O ataque possui uma CdS de **30%** de reduzir a Iniciativa do alvo em determinada quantia. Os valores de XP e Gil são determinados de acordo com a redução de Iniciativa se o ataque for bem sucedido.

Perda Iniciativa	Modificador XP	Modificador Gil
25%	+3	+2
50%	+8	+2
75%	+16	+5

ATAQUE DISPEL

Efeito: O ataque possui uma CdS de remover todas as Condições de Status do alvo do tipo Aumento e Barrier, exceto *Shield*. Esta CdS será determinada posteriormente durante a criação do ataque.

Modificador XP	Modificador Gil
+48	+16

GOLPE DISPEL

Efeito: O ataque possui uma CdS de **60%** para remover todas as Condições de Status do alvo do tipo Aumento e Barrier, exceto *Shield*.

Modificador XP	Modificador Gil
+51	+18

TOQUE DISPEL

Efeito: O ataque possui um CdS de **30%** para remover todas as Condições de Status do alvo do tipo Aumento e Barrier, exceto *Shield*.

Modificador XP	Modificador Gil
+25	+8

AFINIDADE ELEMENTAL

Efeito: O Ataque possui uma afinidade com um dos nove Elementos de Combate, e conta como dano daquele elemento para propósitos de Fraquezas, Resistências, Imunidades e Absorção, assim como qualquer outra situação onde o Elemento do ataque teria um impacto.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1	x 1

BASEADO NO SOLO

Efeito: o Ataque viaja através o solo, limitando sua eficácia contra oponentes voadores. Como resultado, combatentes Voadores ou Flutuantes são imunes ao seu efeito.

Modificador XP	Modificador Gil
x 0.8	x 0.8

HP DRENO

Efeito: Além de infligir dano, o Ataque do monstro restaura seu próprio HP com uma quantia igual a **50%** do dano causado depois de modificado pela Armadura ou Armadura Mágica. *HP Dreno* não pode ser combinado com *HP Siphon*.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.25	x 1.25

HP SIPHON

Efeito: Além de infligir dano, o Ataque do monstro restaura seu próprio HP com uma quantia igual ao total de dano causado depois de modificado pela Armadura ou Armadura Mágica. *HP Siphon* não pode ser combinado com *HP Dreno*. Também não pode ser combinado com *Ataque Poderoso* a não ser que se trate de um monstro do nível Chefe ou superior.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.5	x 1.5

DERRETEDOR

Efeito: O Ataque do monstro é capaz de perfurar armaduras resistentes. Nem a Armadura, nem a Armadura Mágica são aplicadas quando se calcula o dano deste tipo de ataque.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.75	x 1.75

PERFURANTE

Efeito: O Ataque do monstro é capaz de perfurar armaduras resistentes. Somente **50%** do valor da Armadura ou Armadura Mágica do alvo são aplicados quando se calcula o dano deste tipo de ataque.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.25	x 1.25

CUSTO DE MP

Efeito: O monstro deve gastar MP para utilizar este ataque. O custo em MP do ataque é igual a:

(Valor de XP do ataque antes do Custo de MP \ 2) + Nível do Monstro

Modificador XP	Modificador Gil
x 0.75	x 0.75

DANO DE MP

Efeito: Ao invés de causar dano físico, o Ataque afeta diretamente a reserva de mana do alvo. Com um ataque bem sucedido, o alvo perde um número de MP igual ao dano infligido pelo ataque; nenhum outro tipo de dano é causado.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.25	x 1.25

MP DRENO

Efeito: O Ataque do monstro causa dano à mana do alvo. Todo dano causado por este tipo de ataque – depois de modificado pela Armadura ou Armadura Mágica como de costume – é subtraído do MP do alvo e não de seu HP, restaurando uma quantia de MP ao monstro igual a **50%** depois de ser modificado. Assim, um dano de 150 ao MP do alvo iria restaurar 75 pontos de MP ao atacante. Este modificador não pode ser combinado com *MP Siphon*.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.5	x 1.4

MP SIPHON

Efeito: O Ataque do monstro causa dano à mana do alvo. Todo dano causado por este tipo de ataque – depois de modificado pela Armadura ou Armadura Mágica como de costume – é subtraído do MP alvo e não de seu HP, restaurando uma quantia de MP ao monstro igual ao dano causado depois de ser modificado. Assim, um dano de 150 ao MP do alvo iria restaurar 150 pontos de MP ao atacante. Este modificador não pode ser combinado com *MP Dreno* e não deve ser utilizado em conjunto com *Ataque Poderoso* ou *Grupo* a menos que o monstro seja de nível Chefe ou superior.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.75	x 1.6

ATAQUE QUASE-FATAL

Efeito: *Ataque Quase-Fatal* possui uma CdS limitada de reduzir um alvo para 1 HP independente de seu HP atual, Armadura ou Armadura Mágica, ou Limite de Dano. Esta CdS será determinada posteriormente durante a criação do ataque. Recomenda-se que este modificador seja apenas utilizado por monstros do tipo Chefe ou superiores, e combinado com poucos outros modificadores.

Modificador XP	Modificador Gil
+46	+22

GOLPE QUASE-FATAL

Efeito: *Golpe Quase-Fatal* possui uma CdS de **60%** de reduzir um alvo para 1 HP independente de seu HP atual, Armadura ou Armadura Mágica, ou Limite de Dano. Esta CdS será determinada posteriormente durante a criação do ataque. Recomenda-se que este modificador seja apenas utilizado por monstros do tipo Chefe ou superiores, e combinado com poucos outros modificadores.

Modificador XP	Modificador Gil
+49	+25

TOQUE QUASE-FATAL

Efeito: *Ataque Quase-Fatal* possui uma CdS de **30%** de reduzir um alvo para 1 HP independente de seu HP atual, Armadura ou Armadura Mágica,

ou Limite de Dano. Esta CdS será determinada posteriormente durante a criação do ataque. Recomenda-se que este modificador seja apenas utilizado por monstros do tipo Chefe ou superiores, e combinado com poucos outros modificadores.

Modificador XP	Modificador Gil
+24	+11

ATAQUE PODEROSO

Efeito: O Ataque do monstro atinge com poder fora do normal. Para se calcular o dano infligido por este tipo de Ataque, aumente a Escala de Dano do Ataque em **[2 + (Nível do Monstro/10)]**. Para questões de balanceamento, este tipo de ataque não deve ser associado a *Grupo* ou *Sem Foco*, exceto se o monstro for um Chefe ou nível superior.

Modificador XP	Modificador Gil
x 2	x 2

À DISTÂNCIA

Efeito: Nem todos os monstros praticam o combate corporal; com projéteis como rochas, flechas, bolas de energia ou mesmo saliva, um monstro com ataque *À Distância* pode atingir oponentes que não estejam próximos do monstro.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.1	x 1.1

LENTO

Efeito: O ataque necessita de tempo adicional para ser preparado, resultando em um Tempo de Carga. O Tempo de Carga é igual a **(Nível do Monstro / 4)**; assim, um monstro de nível 40 teria um ataque *Lento* com TC de 10. O TC mais baixo que se pode possuir é 2, arredondado para cima se for necessário.

Modificador XP	Modificador Gil
x 0.75	x 0.75

SOS-GANHO

Efeito: O Ataque ao qual este Modificador é ligado não pode ser utilizado até que o monstro alcance **25%** ou menos de seu HP Máximo. Não pode ser utilizado em conjunto com *SOS-Perda*.

Modificador XP	Modificador Gil
x 0.75	x 0.75

SOS-PERDA

Efeito: O Ataque ao qual este Modificador é ligado não mais pode ser utilizado quando o monstro alcançar **25%** ou menos de seu HP Máximo. Não pode ser utilizado em conjunto com *SOS-Ganho*.

Modificador XP	Modificador Gil
x 0.75	x 0.75

DANO DIVIDIDO

Efeito: O Ataque do monstro divide seu dano igualmente entre físico e mágico. Assim **50%** do dano infligido por um ataque bem sucedido – e depois de modificado pela ARM – é subtraído do HP do alvo, e os outros **50%** é subtraído de seu MP.

Modificador XP	Modificador Gil
x 1.25	x 1.25

STATUS ATAQUE

Efeito: Além de causar dano, o Ataque do monstro possui uma CdS limitada de infligir uma condição de Status nociva no alvo. Esta CdS será determinada posteriormente durante a criação do ataque. Modificadores de Gil e XP dependem do Status infligido; e para facilitar este cálculo as Condições de Status são divididas em quatro classes.

Classe I: *Berserk* **(4)**, *Blind* **(4)**, *Curse* **(4)**, *Disable* **(4)**, *Immobilize* **(4)**, *Poison* **(∞)**, *Silence* **(4),** *Sleep* **(4)**, *Slow* **(4)**.

Classe II: *Condemned* **(4)**, *Confuse* **(4)**, *Petrify* **(4)**, *[x] Down* **(6)**, *Time Slip* **(4)**, *Unaware* **(1)**.

Classe III: *Eject*, *Mini* **(4)**, *Toad* **(4)**, *[x] Break* **(6)**, *Stop* **(4)**, *Venom* **(4)**, *Zombie* **(∞)**.

Classe IV: *Charm* **(4)**, *Death*, *Frozen* **(4)**, *Heat* **(4)**, *Meltdown* **(2)**, *Stone* **(∞)**.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I	+18	+6
Classe II	+33	+11
Classe III	+48	+16
Classe IV	+64	+21

STATUS GOLPE

Efeito: O Ataque do monstro possui uma CdS de **60%** de infligir uma condição de Status nociva no alvo. Modificadores de Gil e XP dependem

do Status infligido; e para facilitar este cálculo as Condições de Status são divididas em quatro classes. Recomendado para monstros de Nível 30 ou superior.

Classe I: *Berserk* **(4)**, *Blind* **(4)**, *Curse* **(4)**, *Disable* **(4)**, *Immobilize* **(4)**, *Poison* **(∞)**, *Silence* **(4),** *Sleep* **(4)**, *Slow* **(4)**.

Classe II: *Condemned* **(4)**, *Confuse* **(4)**, *Petrify* **(4)**, *[x] Down* **(6)**, *Time Slip* **(4)**, *Unaware* **(1)**.

Classe III: *Eject*, *Mini* **(4)**, *Toad* **(4)**, *[x] Break* **(6)**, *Stop* **(4)**, *Venom* **(4)**, *Zombie* **(∞)**.

Classe IV: *Charm* **(4)**, *Death*, *Frozen* **(4)**, *Heat* **(4)**, *Meltdown* **(2)**, *Stone* **(∞)**.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I	+21	+7
Classe II	+35	+13
Classe III	+51	+18
Classe IV	+67	+22

STATUS TOQUE

Efeito: O Ataque do monstro possui uma CdS de **30%** de infligir uma condição de Status nociva no alvo. Modificadores de Gil e XP dependem do Status infligido; e para facilitar este cálculo as Condições de Status são divididas em quatro classes. Recomendado para monstros de Nível 30 ou superior.

Classe I: *Berserk* **(4)**, *Blind* **(4)**, *Curse* **(4)**, *Disable* **(4)**, *Immobilize* **(4)**, *Poison* **(∞)**, *Silence* **(4),** *Sleep* **(4)**, *Slow* **(4)**.

Classe II: *Condemned* **(4)**, *Confuse* **(4)**, *Petrify* **(4)**, *[x] Down* **(6)**, *Time Slip* **(4)**, *Unaware* **(1)**.

Classe III: *Eject*, *Mini* **(4)**, *Toad* **(4)**, *[x] Break* **(6)**, *Stop* **(4)**, *Venom* **(4)**, *Zombie* **(∞)**.

Classe IV: *Charm* **(4)**, *Death*, *Frozen* **(4)**, *Heat* **(4)**, *Meltdown* **(2)**, *Stone* **(∞)**.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I	+10	+3
Classe II	+17	+6
Classe III	+25	+8
Classe IV	+34	+12

NÃO-SELÁVEL

Efeito: O ataque não pode ser selado com *Curse*, *Disable*, *Immobilize* ou *Silence*. Para questões de balanceamento, é recomendado que este modificador seja utilizado raramente.

Modificador XP	Modificador Gil
x 3	x 3

DETERMINE O ATRIBUTO

Assim que todos os Modificadores foram adicionados, decida qual Atributo o ataque utiliza para seu Código de Dano – Força, Agilidade ou Magia. Força é tipicamente utilizado para ataques físicos corporais, Agilidade para ataques físicos à distância, e Magia para os mágicos. Para ataques que não causam dano, deve-se pular esta etapa.

SELECIONE O TIPO DE DANO

Decida se o ataque causa dano Físico ou Mágico. Isto determina se o ataque é reduzido da Armadura ou da Armadura Mágica. Ataques que não causam dano devem pular esta etapa.

CALCULE O DANO

O próximo passa é começar a adicionar números. Se o ataque causa dano, consulte a tabela **AII-1** e registre o Código de Dano apropriado para o Nível e Dado de Dano do monstro. Assim que isto for feito, pré-calcule o dano adicionando o Atributo que você escolheu no início do processo. Assumindo que o ataque não tenha o modificador *Derretedor*, finalize seus cálculos anotando o Código de Dano completo e por quem ele será modificado: Armadura ou Armadura Mágica. Um ataque baseado em Magia de um monstro de nível 12 poderia ter um Código de Dano final de **(3 x MAG) + 1d8, Arm. M.**

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

Tabela AII- 1: Dano de Ataque

Nível	Dado dano d6	Dado Dano d8	Dado Dano d10	Dado Dano d12
1 – 4	2 x [Atributo] + d6	2 x [Atributo] + d8	2 x [Atributo] + d10	2 x [Atributo] + d12
5 – 9	2 x [Atributo] + d6	3 x [Atributo] + d8	3 x [Atributo] + d10	3 x [Atributo] + d12
10 – 14	3 x [Atributo] + d6	3 x [Atributo] + d8	4 x [Atributo] + d10	4 x [Atributo] + d12
15 – 19	4 x [Atributo] + 2d6	4 x [Atributo] + 2d8	5 x [Atributo] + d10	6 x [Atributo] + d12
20 – 24	5 x [Atributo] + 3d6	5 x [Atributo] + 2d8	6 x [Atributo] + d10	7 x [Atributo] + d12
25 – 29	5 x [Atributo] + 3d6	6 x [Atributo] + 2d8	7 x [Atributo] + 2d10	8 x [Atributo] + d12
30 – 34	6 x [Atributo] + 3d6	7 x [Atributo] + 2d8	8 x [Atributo] + 2d10	9 x [Atributo] + d12
35 – 39	7 x [Atributo] + 3d6	8 x [Atributo] + 3d8	9 x [Atributo] + 2d10	10 x [Atributo] + 2d12
40 – 44	8 x [Atributo] + 3d6	9 x [Atributo] + 3d8	10 x [Atributo] + 2d10	11 x [Atributo] + 2d12
45 – 49	9 x [Atributo] + 4d6	10 x [Atributo] + 3d8	11 x [Atributo] + 3d10	12 x [Atributo] + 2d12
50 – 54	10 x [Atributo] + 4d6	11 x [Atributo] + 4d8	13 x [Atributo] + 3d10	15 x [Atributo] + 3d12
55 – 59	11 x [Atributo] + 4d6	12 x [Atributo] + 4d8	15 x [Atributo] + 3d10	17 x [Atributo] + 3d12
60 – 64	12 x [Atributo] + 5d6	13 x [Atributo] + 4d8	16 x [Atributo] + 4d10	18 x [Atributo] + 3d12
65 – 69	13 x [Atributo] + 5d6	14 x [Atributo] + 5d8	17 x [Atributo] + 4d10	19 x [Atributo] + 4d12
70 – 74	14 x [Atributo] + 5d6	15 x [Atributo] + 5d8	20 x [Atributo] + 4d10	21 x [Atributo] + 4d12
75 – 79	15 x [Atributo] + 5d6	16 x [Atributo] + 5d8	21 x [Atributo] + 5d10	23 x [Atributo] + 4d12
80 – 84	16 x [Atributo] + 5d6	18 x [Atributo] + 5d8	22 x [Atributo] + 5d10	24 x [Atributo] + 5d12
85 – 89	17 x [Atributo] + 5d6	19 x [Atributo] + 5d8	23 x [Atributo] + 5d10	25 x [Atributo] + 5d12
90 – 94	18 x [Atributo] + 5d6	21 x [Atributo] + 5d8	24 x [Atributo] + 5d10	26 x [Atributo] + 5d12
95 – 98	19 x [Atributo] + 5d6	22 x [Atributo] + 5d8	25 x [Atributo] + 5d10	27 x [Atributo] + 5d12
99	20 x [Atributo] + 5d6	23 x [Atributo] + 5d8	26 x [Atributo] + 5d10	29 x [Atributo] + 5d12

DETERMINE A CHANDE DE SUCESSO

Com o dano estabelecido, a última parte a lidar com número é a criação da Chance de Sucesso do ataque. Comece decidindo qual Estatística de Combate determina a CdS básica: **Precisão**, **Precisão Mágica**, **Mente** ou **Destreza**. Então escolha o que modifica a CdS: **Evasão** ou **Evasão Mágica**. Normalmente, Precisão e Destreza são modificadas por Evasão, consequentemente, Precisão Mágica e Mente são modificados por Evasão Mágica, mas existem exceções.

Ataque Quase Fatal, *Dispel Ataque* e *Status Ataque* também requerem que você crie uma fórmula para a CdS. Neste caso, a CdS básica será **(Precisão Mágica – 50), Mente** ou **Destreza**, e pode ser modificado por **Evasão** ou **Evasão Mágica**. Assim que você escolheu a Estatística de Combate apropriada, anote a formula da Chance de Sucesso na descrição do ataque.

TOQUES FINAIS

Se o ataque é Mágico, você também deve determinar se ele é afetado por *Reflect* e pela Habilidade *Runic*. Um ataque somente será vulnerável a *Runic* se se possuir *Custo de MP*; o mesmo critério é recomendado para decidir se *Reflect* funciona ou não no ataque.

CALCULE O PREÇO TOTAL

Assim que o Ataque já foi finalizado, você deve descobrir em quanto ele ajustará os valores de Gil e XP finais do monstro.

Confira os modificadores de XP que você marcou, então adicione todos os números que não estão marcados com um "x" na frente. Então multiplique este total somado por cada um dos modificadores com o "x", multiplique um por vez. Por exemplo, se um Goblin possui um ataque com d6 *Baseado no Solo* com *Grupo* e também possui *Status Toque (Blind)*, o modificador de XP é **(8 + 10) x2 x 0,8**, que resulta em 28.

Repita este processo com os Modificadores de Gil, e então você terá os modificadores finais de XP e Gil para o ataque.

EXEMPLOS DE ATAQUE

Aqui estão alguns exemplos de ataques criados neste sistema. O Nível do monstro é fornecido juntamente com o nome do ataque.

MAGNITUDE 8 - Nível 35.

Alvo: Grupo.

Tipo: Ação Mágica (95 MP).

O solo começa a tremer quando um violento tremor atinge a área, banhando o campo de batalha com fragmentos de rocha e terra. Magnitude 8 possui uma CdS de **Precisão Mágica, Evasão Mágica** de infligir **(10 x MAG) + d12, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Terra.

Modificador de XP: 90.

Modificador de Gil: 30.

Modificadores: *Afinidade Elemento*, *Grupo*, *Custo MP*.

SALIVA - Nível 40.

Alvo: Único.

Tipo: Habilidade Rápida.

O monstro arremessa uma plasta de saliva magicamente carregada contra seu oponente. *Saliva* inflige **(10 x MAG) + d12, Armadura Mágica** de dano Mágico, atingindo automaticamente. Além disso, existe uma CdS de **60%** de infligir a Condição de Status *Curse* **(4)**. Este ataque somente é possível quando o monstro está reduzido para **25%** de seu HP máximo.

Modificador de XP: 194.

Modificador de Gil: 64.

Modificadores: *SOS-Ganho, Status Golpe (Classe I), Auto-Acerto.*

MORDIDA SÔNICA - Nível 20.

Alvo: Único.

Tipo: Ação de Ataque.

O monstro desfere um ataque de mordida em alta velocidade, repetitivamente dilacerando o alvo. Mordida Sônica possui uma CdS de **Precisão, Evasão** de infligir **(11 x FOR) + d10, Armadura Mágica / 2** de dano Físico.

Modificador de XP: 97.

Modificador de Gil: 32.

Modificadores: *Perfurante, Ataque Poderoso*.

HABILIDADES DE AÇÃO

Habilidades de Ação preenchem as lacunas entre ataques, magias e Habilidades de Jobs, cobrindo técnicas especiais e capacidades que não possuem semelhantes em nenhum outro lugar. Exceto caso de ser mencionado, todas as Habilidades são de alvo Único, requerem uma Ação de Habilidade para serem utilizadas e são seladas pela Condição de Status *Curse*.

NOMEIE A HABILIDADE

Como os Ataques, as Habilidades devem possuir nomes descritivos para serem identificados. Porém, muitos efeitos das Habilidades de Ação aqui dados são "pacotes completos" e não apenas components individuais. Por esta razão, em alguns casos é bom manter o nome original.

SELECIONE EFEITOS

Segue-se abaixo uma lista de modelos básicos de Ações de Habilidade. Selecione um para estabelecer os efeitos mecânicos da Habilidade.

ADICIONAR STATUS

Efeito: o monstro pode utilizar uma Ação de Habilidade para automaticamente adicionar

uma Condição de Status positiva **(4)** a um alvo Único. Valores de XP e Gil são dados por Status adicionados, e depende exclusivamente do status.

Classe I: *Float, Agility Up, Spirit Up, [Element] Spikes*.

Classe II: *Protect, shell, Armor Up, Mental Up*.

Classe III: *Haste, Reflect, Power Up, Magic Up*.

Classe IV: *Regen, Aura, Vanish*.

Adicionar Status pode ser utilizado para adicionar mais do que uma Condição de Status por vez, embora isso somente seja recomendável para monstros Chefes e criaturas de Nível 30 ou superior.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I	+14	+4
Classe II	+18	+6
Classe III	+26	+9
Classe IV	+38	+12

ALARME

Efeito: O monstro pode utilizar uma Ação de Habilidade para invocar um monstro adicional para a batalha, que chega ao campo no início da Rodada seguinte – formando um grupo com o monstro original – e gerando então a sua Iniciativa. Assim que utilizado, *Alarme* não pode ser acionado novamente até que o monstro convocado tenha sido derrotado ou incapacitado.

O tipo de monstro invocado por *Alarme* deve ser especificado na descrição da Habilidade. Múltiplos monstros podem ser chamados através de uma única Ação de Habilidade em conjunto com *Alarme*; neste caso, multiplique os modificadores de XP e Gil dados abaixo pelo número de monstros conjuráveis. Geralmente é recomendado que todo monstro convocado com *Alarme* seja de nível igual ou inferior ao do próprio monstro.

Modificador XP	Modificador Gil
+32	+18

CANIBALISMO

Efeito: O monstro pode consumir outro monstro para aumentar sua própria força. Um monstro pode canibalizar um Único aliado com Nível não superior à metade de seu próprio Nível, e isso se passa com o custo de uma Ação de Habilidade. Esta ação automaticamente reduz o HP do alvo para 0, trate isso como se fosse um efeito do tipo *Eject*.

Valores de XP e Gil para este Modificador dependem de quais efeitos ele possui. Por padrão, o monstro ganha uma quantia de HP igual ao HP de seu alvo, além de poder conferir uma Condição de Status **(4)** ao monstro também. Valores de XP e Gil dados são por Status adicionado, e dependem do status a ser utilizado.

Classe I: *Float, Agility Up, Spirit Up, [Element] Spikes*.

Classe II: *Protect, shell, Armor Up, Mental Up*.

Classe III: *Haste, Reflect, Power Up, Magic Up*.

Classe IV: *Regen, Aura, Vanish*.

Monstros destruídos por *Canibalismo* conferem XP e Gil como se eles tivessem sido vitimas de Eject, embora isso só possa ser feito quando o monstro que o devorou tenha sido derrotado.

Efeito	Modificador XP	Modificador Gil
Reganha HP	+36	+12
Adiciona Classe I	+10	+3
Adiciona Classe II	+15	+5
Adiciona Classe III	+22	+8
Adiciona Classe IV	+32	+11

CLONE

Efeito: O monstro pode utilizar uma Ação de Habilidade para criar uma cópia de um de seus oponentes para atuar como um combatente ativo na atual batalha. O clone possui todos os Atributos, Estatísticas de Combate, Equipamentos e Habilidade que o personagem original possui, e lutará em defesa do monstro até ser morto ou incapacitado. Nenhum XP ou Gil é dado como recompensa por derrotar oponentes criados por *Clone*.

Modificador XP	Modificador Gil
+64	+32

FUGA

Efeito: O monstro possui a habilidade de realizar Ações de Fuga, permitindo que ele fuja da batalha. Monstros que fogem com sucesso não contam como se tivessem sido derrotados, não oferecendo, portanto recompensas de XP, Gil ou Itens para os jogadores. *Fuga* é impedida com a Condição de status *Immobilize*.

Modificador XP	Modificador Gil
+5	+2

APRISIONAR

Efeito: O monstro é capaz de agarrar e aprisionar oponentes na batalha; utilizando uma Ação de Habilidade para isso. Enquanto aprisionado, o prisioneiro é infligido com a Condição de Status *Immobilize* – mesmo que normalmente ele seja imune – e sofre **50%** de todo o dano causado ao monstro (depois de ser modificado pela Armadura). A Armadura e Armadura Mágica do prisioneiro também são utilizadas para reduzir o dano no personagem.

Como regra padrão, o prisioneiro somente é libertado se o monstro decidir soltá-lo (isto é feito durante a Fase de Status e não custa nenhuma ação), ou caso o monstro esteja *Incapacitado*. Entretanto, existem vários Modificadores especiais que podem ser adicionados para conferir maior profundidade estratégica.

Prisão Incapacitante impede que o alvo capturado realize qualquer Ação ou gere Iniciativa enquanto permanecer nas garras do monstro.

Prisão Sem Segurança permite ao alvo a oportunidade de tentar realizar uma Ação de Fuga. A rolagem de oposição para a Ação de Fuga utiliza **(Agilidade do monstro + Nível do Monstro)** ao invés do valor da Velocidade do monstro.

Prisão Protegida impede que o alvo capturado sofra dano quando o monstro for atingido em combate.

Prisão com Dano faz com que o alvo perca **10%** de seu HP Máximo no final de cada Fase de Status enquanto ele permanecer preso.

Prisão Vulnerável liberta o alvo preso consigo assim que o monstro sofra dano igual a 10% de seu HP máximo. Este dano é cumulativo, e não precisa ser causado com um único ataque.

Estes Modificadores podem ser combinados se o Mestre assim desejar. Os Modificadores de XP e Gil dados para cada opção influenciam no valor do custo básico de *Aprisionar*.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Aprisionar	+36	+12
+ Incapacitante	+12	+4
+ Sem Segurança	-9	-3
+ Protegida	-9	-3
+ Com Dano	+9	+3
+ Vulnerável	-12	-4

UTILIZAÇÃO DE ITEM

Efeito: O monstro é capaz de realizar Ações de Itens, e possui seu próprio Inventário para utilizar em conjunto com esta capacidade. Os Itens disponíveis ao monstro por seu Inventário são separados daqueles que servem como recompensas por sua derrota; qualquer coisa que ainda permanece no Inventário do monstro quando ele é derrotado é adicionado às recompensas normais para os jogadores. O uso bem sucedido de *Roubo* libera um item aleatório do Inventário do monstro até que nada mais haja para ser roubado; neste ponto, usos subsequentes de *Roubo* levam os itens do tesouro normal do monstro que serviriam como recompensa no final da batalha. Esta habilidade é selada com o uso da Condição de Status *Disable*.

Modificador XP	Modificador Gil
+15	+0

RESTAURAÇÃO

Efeito: O monstro possui a habilidade de se regenerar até dos piores danos. Através do uso de uma Ação de Habilidade, um monstro com *Restauração* pode regenerar **25%**, **50%** ou **75%** de seu HP Máximo. Criaturas com a Condição de Status *Zombie* sofrem a quantia apropriada de dano ao invés de cura.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
25%	+20	+13
50%	+60	+40
75%	+100	+75

STATUS ROUBO

Efeito: O monstro é capaz de roubar Condições de Status de um oponente ou mesmo aliado. *Status Roubo* requer uma Ação de Habilidade para ser realizada e transfere a última Condição de Status

aplicada no alvo para o monstro, com a duração incluída. Os valores de XP e Gil dependem se o monstro é capaz de roubar somente Condições de Status positivas adicionados ao alvo ou se é capaz de roubar a última aplicada, mesmo que esta seja negativa.

Status Roubo pode levar a múltiplas Condições de Status com apenas uma Ação; neste caso, multiplique os valores dados abaixo pelo número total de Condições de Status que cada uso de *Status Roubo* confere ao monstro.

Quando lidando com Condições de Status *Auto-* ou *SOS-*, *Status Roubo* adicionará o Status em questão ao monstro sem cancelar a original; Condições de Status roubadas desta maneira possuirão um Timer de **(4)**.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Somente Positivo	+12	+4
Positivo e Negativo	+9	+3

SELECIONE OS MODIFICADORES

Muita das Ações de habilidades acima podem ser combinadas com os Modificadores dados anteriormente para Ataques. São eles: *Ataque Delta*, *Contagem Regressiva*, *Custo de MP*, *Lento*, *SOS-Ganho*, *SOS-Perda* e *Não-Selável*. Se adicionar um Modificador, faça uma anotação do XP e Gil dos modificadores listados.

CALCULE O PREÇO TOTAL

Assim que todos Modificadores foram designados, some todos os Modificadores de Gil e XP aplicados durante o processo da criação da Habilidade, então o aplique aos custos básicos de XP e Gil da Habilidade.

Sempre adicione todos os valores antes de multiplicá-los. Por exemplo, se um Controller possui a Habilidade *Clone* (+64) com os modificadores *Custo de MP* (x 0.75) e *Contagem Regressiva* (x 0.8), seu cálculo de XP seria **(64 x 0.75) x 0.75**, ou seja, 38. Assim que estiver terminado, anote os valores finais da Habilidade.

! – Novas Habilidades

Por mais abrangente que este capítulo tente ser, haverão situações em que o Mestre desejará construir um monstro cujas capacidades vão além do material aqui apresentado. Nestes casos, compare os efeitos para desenvolver uma linha base para poder avaliá-la; se for mais poderosa que uma Habilidade, mas menos do que outra, a melhor saída é tentar encontrar o lugar para sua criação entre as duas já existentes.

MAGIAS

Os personagens não são os únicos capazes de lidar com a magia, sendo que muitos monstros lançadores de magia podem ser encontrados frequentemente em muitos mundos. Apesar de que a maioria dos ataques mágicos destas criaturas serem mais como um reflexo inconsciente do que um fruto de estudo, o resultado final não é menos perigoso que a magia estudada.

Em **FFRPG**, um monstro com capacidades mágicas pode lançar magias das listas de Magia Negra, Azul, Vermelha, Tempo, Branca e Invocação. A habilidade de lançar magia de um monstro é considerada uma Habilidade Mágica, e pode ser selada com o uso da Condição de Status *Silence* normalmente. Cada magia possui seu próprio Modificador de XP e Gil baseado no Nível da Magia ou custo em MP; os modificadores para um monstro lançador de magia é igual à soma de todas as magias que ele pode lançar.

Magia	Modif. XP	Modif. Gil
Nível 1	+8	+5
Nível 2	+15	+9
Nível 3	+25	+14
Nível 4	+33	+21
Nível 5	+45	+30
Nível 6	+55	+37
Nível 7	+64	+44
Nível 8	+80	+55
Azul (1 – 9 MP)	+8	+5
Azul (10 – 18 MP)	+15	+9
Azul (19 – 27 MP)	+25	+14
Azul (28 – 40 MP)	+33	+21
Azul (41 – 54 MP)	+45	+30
Azul (55 – 67 MP)	+55	+37

Azul (68 – 84 MP)	+64	+44
Azul (85 – + MP)	+80	+55
Invocação (1 – 25 MP)	+27	+14
Invocação (26 – 60 MP)	+42	+29
Invocação (61 – 100 MP)	+64	+44
Invocação (101 – + MP)	+88	+59

Dar a um monstro a habilidade de lançar *Holy*, *Flare* e *Meteor* (três magias de Nível 8) teriam os modificadores de XP e Gil de +240 e +165, respectivamente.

Importante dizer que diferentemente dos Magos, os monstros não precisam adquirir os pré-requisitos de uma magia para obterem a própria Magia, nem qualquer outro tipo de restrição. As Magias Negras, Brancas e do Tempo podem ser livremente misturadas com as outras. As magias também são compradas por si mesmas e não combinadas com Modificadores.

Uma coisa que não pode ser esquecida quando adquirir magias para um monstro é o fato de que um monstro médio possui valor de HP significativamente maior do que em comparação com um personagem; uma Magia que cause então uma quantia de dano considerável contra um monstro iria por outro lado aniquilar um personagem com um único tiro. Uma maneira de regular isto é reduzir a progressão de Magia para os Monstros, dando a eles um nível maior para as magias, como *Blizzaga*, se tornando disponível 7 ou 10 Níveis depois que os personagens já a adquiriram, ou também pode se mantêr os valores do Atributo Magia do monstro baixo para manter um controle maior do dano que se pode ser infligido.

HABILIDADES DOS JOBS

Podem ser dados aos monstros Habilidade de Jobs de algum conjunto de Habilidades apresentados no **Capítulo 4**, embora tais adições precisem ser cuidadosamente equilibradas - Habilidades que causem dano em particular podem dizimar todo um grupo se escolhidas sem ponderação. Para controlar este problema, os monstros devem obter Habilidade 10 a 20 Níveis depois que os personagens normalmente poderiam ter acesso a elas. Além disso, manter os Atributos do monstro relativamente baixos pode ajudar a controlar o dano.

As Habilidades de Jobs são compradas por si mesmas, e não podem ser combinadas com Modificadores. Qualquer Habilidade baseada nas Ações de Ataque de um personagem utiliza o Ataque mais fraco do monstro como base para seu dano. Por exemplo, para Habilidades que utilizam Expert, substitua-o por (Precisão Mágica – 50).

Cada Habilidade adicionada possui seu próprio modificador de XP e Gil baseado no Nível no qual a Habilidade poderia normalmente ser adquirida por um personagem. Habilidades podem também ser livremente misturadas e combinadas entre vários conjuntos de Habilidades diferentes, apesar deste resultado se tornar algo mais poderoso do que o Nível poderia indicar. Neste caso, os preços devem ser vistos como guias e não como regras; Nível sozinho nem sempre é um indicador confiável de poder geral, e os valores devem ser ajustados conforme necessário.

Tipo	Modif. XP	Modif. Gil
Nível 1 - 5	+10	+3
Nível 6 - 12	+18	+7
Nível 13 – 19	+26	+9
Nível 20 – 26	+32	+12
Nível 27 – 33	+44	+16
Nível 34 – 40	+53	+19
Nível 41 – 47	+61	+22
Nível 48 – 54	+70	+25
Nível 55 – 61	+78	+28
Nível 62+	+86	+31

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

HABILIDADES DE MOVIMENTO

As Habilidades de Movimento governam como um monstro se move em combate. A maioria dos monstros possui somente uma Habilidade de Movimento, geralmente *Movimento-Solo*; mas alguns combinam múltiplas formas de movimentos, dando a eles maior versatilidade e incomodo também.

Monstros com múltiplos tipos de movimento podem mudar entre eles com o custo de uma Ação em combate, um fato que significa que eles podem potencialmente ser combinados com Modificadores especiais como *SOS-Perda, SOS-Ganho* e *Custo de MP*. Se Modificadores forem aplicados, ajuste os Modificadores de XP e Gil da Habilidade de Movimento de acordo.

MOVIMENTO-ESCAVAÇÃO

Efeito: O monstro cava túneis através da terra, apesar de não ser capaz de atacar até que saia novamente para a superfície. Monstros escavadores ignoram todos os modificadores de terreno exceto no caso de tentar cavar um túnel na água; neste caso, modificadores normais são aplicados. Enquanto escavando, a Evasão, Armadura e Armadura Mágica do monstro possuem valores de **+100%**.

Modificador XP	Modificador Gil
+60	+20

MOVIMENTO-VÔO

Efeito: O monstro é capaz de voar, e é tratado como se estivesse permanentemente sob o efeito de *Flight*. Diferentemente da Condição de Status do mesmo nome, este *Flight* não pode ser cancelado ou removido durante a batalha, exceto através do uso de efeitos parecidos com da Magia do Tempo *Drag*.

Modificador XP	Modificador Gil
+20	+9

MOVIMENTO-FLUTUAR

Efeito: O monstro levita, pairando quase um metro acima do solo como se estivesse permanentemente sob o efeito de *Float*. Diferentemente da Condição de Status do mesmo nome, este *Float* não pode ser cancelado ou removido durante a batalha, exceto pelo uso de efeitos parecidos com da Magia do Tempo *Drag*.

Modificador XP	Modificador Gil
+19	+6

MOVIMENTO-SOLO

Efeito: O monstro possui a habilidade de se mover no solo. Esta é a Habilidade de Movimentação padrão da maioria dos monstros.

Modificador XP	Modificador Gil
0	0

MOVIMENTO-TELEPORTE

Efeito: Este monstro é capaz de deslocar-se através do espaço, se movendo de um local para outro com o piscar de um olho. Embora isto não tenha efeito no valor do alcance de movimentação, isso confere duas importantes vantagens. Primeiro, se o monstro é alvo de uma Ação Lenta de um alvo Único e ele se teleporta antes da ação ocorrer, a ação não terá nenhum efeito, como se ele tivesse se movido rápido demais para ser afetado. Segundo, o valor da Velocidade é dobrado quando os jogadores tentarem Fugir, o que tornará a fuga mais difícil. Por se tratar de uma habilidade natural e não uma Magia, *Movimento-Teleporte* não ser inibido com o uso de Condições de Status.

Modificador XP	Modificador Gil
+60	+40

MOVIMENTO-ÁGUA

Efeito: Um monstro com este tipo de movimentação é capaz de efetivamente mergulhar, nadar ou boiar em um ambiente aquático, ignorando todas as penalidades por se mover na água e também ser capaz de agir embaixo da água sem penalidades. Entretanto, sem a Habilidade *Movimento-Solo*, essas criaturas não podem se aventurar em solo seco.

Modificador XP	Modificador Gil
Nenhum	Nenhum

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

HABILIDADES DE SUPORTE

Assim como com Personagens, a Habilidade de Suporte de um monstro confere benefícios e propriedades específicas sem a necessidade de gastar uma Ação para ativá-las. Monstros *Notórios* ganham as Habilidades de Suporte *Status Imunidade (Death)* e *Status Imunidade (Condemn)* sem nenhum custo em XP ou Gil; *Chefes* e *Chefes Finais* ganham *Status Imunidade (Fatal)*. Habilidades de Suporte não podem ser seladas e somente podem ser combinadas com os Modificadores *SOS-Ganho* e *SOS-Perda*.

AUTO-STATUS

Efeito: O monstro está permanentemente sob os efeitos de uma Condição de Status, e começa a batalha com ela já ativa. Esta Condição pode ser removida com o uso de Magias ou Habilidades como o efeito de *Dispel*, mas ela será automaticamente reativada durante a próxima Fase de Status; e somente poderá ser definitivamente cancelado com a morte do monstro. *Auto-Status* pode ser adquirido tanto para as Condições de Status positivas quanto para as negativas, sendo que os valores de XP e Gil dependem exatamente do Status em questão.

Classe I Positiva: *Float, Agility Up, Spirit Up, [Element] Spikes*.

Classe II Positiva: *Protect, Shell, Armor Up, Mental Up*.

Classe III Positiva: *Haste, Reflect, Power Up, Magic Up*.

Classe IV Positiva: *Regen, Aura, Vanish*.

Classe I Negativa: *Berserk, Blind, Poison, Sleep, Slow, Zombie*.

Classe II Negativa: *Confuse, Time Slip, Unaware*.

Classe III Negativa: *Mini, Toad, Venom*.

Classe IV Negativa: *Condemn, Petrify*.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I Positiva	+19	+6
Classe II Positiva	+30	+10
Classe III Positiva	+44	+15
Classe IV Positiva	+64	+21
Classe I Negativa	-19	-6
Classe II Negativa	-30	-10
Classe III Negativa	-44	-15
Classe IV Negativa	-64	-21

SCAN RUIM

Efeito: Se analisado pela Magia *Scan*, pela Habilidade de Equipamento *Sensor* ou qualquer outro efeito similar, o monstro irá fornecer informações incorretas ou enganosas a fim de enganar os oponentes. Inútil ou não, o uso de *Scan* ainda custará MP e ações como faria normalmente. As informações erradas que serão transmitidas devem ser escolhidas pelo criador, que deve anotá-las na ficha do monstro. Um dos usos mais comuns seria indicar que o monstro possui uma Fraqueza por um Elemento que na verdade absorve, ou vice-versa.

Modificador XP	Modificador Gil
+14	+7

SCAN SEM EFEITO

Efeito: O monstro não pode ser analisado pela Magia *Scan*, pela Habilidade de Equipamento *Sensor* ou qualquer outro efeito similar. Qualquer tentativa ainda irá custar a Ação ou o MP normalmente, mas nenhuma informação é fornecida.

Modificador XP	Modificador Gil
+10	+4

RETORNO

Efeito: O monstro não pode ser morto por modos normais. Os ataques lhe causam dano e até o deixa *Incapacitado*, mas é somente uma questão de tempo antes que a criatura caída se levante novamente sob seus pés e pronto para mais ação. Se reduzido a 0 ou menos HP em batalha, este monstro fica *Incapacitado* normalmente, mas começa a regenerar todo seu dano imediatamente. Depois de certo número de Rodadas, a regeneração está completa e o monstro retorna para a batalha com **100%** de seu HP e MP restaurados. Os valores de Gil e XP dependem do número de Rodadas que o monstro necessita para se regenerar.

Retorno	Modificador XP	Modificador Gil
2 Rodadas	+50	+18
4 Rodadas	+37	+14
6 Rodadas	+25	+9

ACERTO CRÍTICO

Efeito: Como padrão, monstros não realizam Acertos Críticos em combate; mas um monstro com esta Habilidade de Suporte, entretanto, não é mais vítima desta restrição. Os valores em XP e Gil de *Acerto Crítico* dependem da margem do acerto.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Padrão (01 – 10)	+8	+3
Crítico+ (01 – 20)	+13	+5
Crítico++ (01 – 30)	+18	+7

ELEMENTO ABSORÇÃO

Efeito: O monstro possui uma afinidade extremamente forte com um dos nove Elementos de Combate, e é considerado como se possuísse *Absorção* à ele. Sendo que este Elemento deve ser escolhido no momento em que comprar esta Habilidade. Não pode ser adquirido em conjunto com *Fraqueza*, *Resistência* ou *Imunidade* ao mesmo Elemento. Os preços dados abaixo são para cada Elemento e podem ser acumulados para mais de uma opção.

Modificador XP	Modificador Gil
+33	+15

ELEMENTO IMUNIDADE

Efeito: O monstro possui uma afinidade forte com um dos nove Elementos de Combate, e é considerado como se possuísse *Imunidade* a ele; sendo que este Elemento deve ser escolhido no momento em que comprar esta Habilidade. Não pode ser adquirido em conjunto com *Fraqueza*, *Resistência* ou *Absorção* pelo mesmo Elemento. Os preços dados abaixo são para cada Elemento e podem ser acumulados para mais de uma opção.

Modificador XP	
+15	+7

ELEMENTO EM POTENCIAL

Efeito: O monstro é particularmente potente com certo Elemento, driblando qualquer defesa natural ou mágica com facilidade. Selecione um Elemento quando comprar esta Habilidade; qualquer hora que o monstro cause dano associado a este Elemento, ele causará **125%** de dano, exceto casos onde o alvo tenha *Fraqueza* ao Elemento, que resultará em dano de **150%**. Combatentes com *Resistência* ao Elemento em questão sofrem **100%** do dano, *Imunidade* reduz o dano para **50%** e *Absorção* reduz para **0**. Os preços dados abaixo são para cada Elemento e podem ser acumulados para mais de uma opção.

Modificador XP	Modificador Gil
+60	+41

ELEMENTO RESISTÊNCIA

Efeito: O monstro possui uma afinidade com um dos nove Elementos de Combate, e é considerado como se possuísse *Resistência* a ele; sendo que este Elemento deve ser escolhido no momento em que comprar esta Habilidade. Não pode ser adquirido em conjunto com *Fraqueza*, *Imunidade* ou *Absorção* pelo mesmo Elemento. Os preços dados abaixo são para cada Elemento e podem ser acumulados para mais de uma opção.

Modificador XP	Modificador Gil
+7	+3

ELEMENTO FRAQUEZA

Efeito: O monstro é vulnerável a um dos nove Elementos de Combate, e é considerado como se possuísse *Fraqueza* a ele; sendo que este Elemento deve ser escolhido no momento em que comprar esta Habilidade. Não pode ser adquirido em conjunto com *Resistência*, *Imunidade* ou *Absorção* pelo mesmo Elemento. Os preços dados abaixo são para cada Elemento e podem ser acumulados para mais de uma opção.

Modificador XP	Modificador Gil
-9	-4

EVASÃO SOBRENATURAL

Efeito: Um monstro com esta habilidade é extremamente hábil para se esquivar do perigo. Ataques e Habilidades que visem o monstro possuem sua CdS reduzidas pela metade, apesar de que os Acertos Críticos possam ainda ser obtidos. Habilidades que atingem o alvo automaticamente possuem somente uma CdS de **(Precisão – Evasão)** de conseguirem afetar o monstro com *Evasão Sobrenatural*. Com Habilidades Mágicas, esta CdS é **(Precisão Mágica – Evasão Mágica)**.

A Precisão de itens não é afetada.

Modificador XP	Modificador Gil
+35	+25

EVASÃO+

Efeito: Aumenta a habilidade do monstro para se esquivar de ataques físicos direcionados contra ele aumentando o valor base de sua Evasão. A quantia deste aumento na Evasão do monstro determina quanto o valor do monstro é aumentado.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Evasão +10%	+10	+3
Evasão +25%	+19	+6
Evasão +50%	+35	+25
Evasão +75%	+60	+35

ARMADURA PESADA

Efeito: O monstro possui uma armadura mais pesada que o normal, dando a ele maior resistência contra ataques perfurantes de armadura. Quando um monstro com esta habilidade é atingido por qualquer ataque ou Habilidade que normalmente poderia ignorar ou reduzir a Armadura ou Armadura Mágica, isto não acontecerá e estas Estatísticas de Combate serão fatoradas no ataque como sempre. Atente que isto não afeta Condições de Status como *Armor Break* ou *Meltdown*, que continuam funcionando normalmente.

Modificador XP	Modificador Gil
+10	+3

EVASÃO BAIXA

Efeito: O monstro é especialmente lento quando se trata de esquivar. Como consequência, a seguinte fórmula é utilizada para calcular a Evasão do monstro.

[(Nível / 2) + VEL + AGI]

Devido ao grande impacto que isso pode ter sobre os valores e Gil e XP do monstro, esta opção não deve ser utilizada em monstros de Nível baixo.

Modificador XP	Modificador Gil
-33	-11

EVASÃO MÁGICA BAIXA

Efeito: O monstro é altamente vulnerável aos efeitos de magias. Como consequência, a seguinte fórmula é utilizada para calcular a Evasão Mágica do monstro.

[(Nível / 2) + MAG + ESP]

Devido ao grande impacto que isso pode ter sobre os valores e Gil e XP do monstro, esta opção não deve ser utilizada em monstros de Nível baixo.

Modificador XP	Modificador Gil
-33	-11

EVASÃO MÁGICA+

Efeito: O monstro é mais hábil do que o normal em se esquivar de ataques mágicos desferidos contra ele, aumentando o valor base de sua Evasão Mágica. A quantia deste aumento na Evasão Mágica do monstro determina quanto o valor do monstro é aumentado.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Evasão M. +10%	+10	+3
Evasão M. +25%	+19	+6
Evasão M. +50%	+35	+25
Evasão M. +75%	+60	+35

MOVIDO À MANA

Efeito: Como uma criatura de pura magia, a mana do monstro é o seu próprio sangue. Um monstro desses que tem seu MP reduzido a 0 seria tratado como se seu HP tivesse sido reduzido a 0.

Modificador XP	Modificador Gil
-30	-10

SERVO

Efeito: A existência do monstro está ligada à de outro monstro, geralmente uma influência controladora ou invocadora. Selecione um monstro específico como o "mestre" quando adquirir Servo; se este monstro tiver seu HP reduzido para 0 ou menos durante a batalha, todos seus servos são imediatamente reduzidos para 0 HP também.

Modificador XP	Modificador Gil
-20	-7

RESISTÊNCIA MÍSTICA

Efeito: O monstro é capaz de suportar significativamente mais dano mágico do que o normal, permitindo que ele resista até mesmo

às magias que destroem armaduras. Quando este monstro é atingido por qualquer ataque ou Habilidade que normalmente ignoraria ou reduziria sua Armadura Mágica, sua Armadura Mágica ainda será normalmente fatorada. Atente que isso não afeta Condições de Status como *Spirit Break*, que continua a funcionar normalmente.

Modificador XP	Modificador Gil
+10	+3

DRAIN IMUNIDADE

Efeito: O monstro é imune a ataques que roubem sua essência vital ou mágica. Ataques e Habilidades que drenem HP ou MP de um monstro com *Drain Imunidade* causam dano normal, mas não restauram o HP ou MP do atacante.

Modificador XP	Modificador Gil
+15	+7

DRAIN RESISTÊNCIA

Efeito: O monstro possui uma resistência aprimorada contra ataques que roubem sua essência vital ou mágica. Ataques e Habilidades que drenam HP ou MP de um monstro com *Drain Resistência* causam dano normal, mas restauram somente **50%** do HP ou MP que o atacante normalmente ganharia com a Ação.

Modificador XP	Modificador Gil
+7	+3

SOS-STATUS

Efeito: O monstro é alvo de certa Condição de Status, ativada quando seu HP alcança **25%** de seu valor máximo. Assim como com *Auto-Status*, esta Condição pode ser removida com o uso de Magias ou Habilidades com efeito de *Dispel*, mas ela será automaticamente ativada no personagem durante a próxima Fase de Status; e somente poderá ser definitivamente cancelado quando o monstro for derrotado. Se o monstro for curado e subir seu HP acima de 25% de seu valor Máximo, entretanto, a Condição será cancelada automaticamente. *SOS-Status* pode ser adquirido tanto para as Condições de Status positivas quanto para as negativas, sendo que os valores de XP e Gil dependem exatamente do Status em questão.

Classe I Positiva: *Float, Agility Up, Spirit Up, [Elemento] Spikes*.

Classe II Positiva: *Protect, Shell, Armor Up, Mental Up*.

Classe III Positiva: *Haste, Reflect, Power Up, Magic Up*.

Classe IV Positiva: *Regen, Aura, Vanish*.

Classe I Negativa: *Berserk, Blind, Poison, Sleep, Slow, Zombie*.

Classe II Negativa: *Confuse, Time Slip, Unaware*.

Classe III Negativa: *Mini, Toad, Venom*.

Classe IV Negativa: *Condemn, Petrify*.

Tipo	Modif. XP	Modif. Gil
Classe I Positiva	+7	+2
Classe II Positiva	+12	+4
Classe III Positiva	+20	+8
Classe IV Positiva	+36	+12
Classe I Negativa	-7	-2
Classe II Negativa	-12	-4
Classe III Negativa	-20	-8
Classe IV Negativa	-36	-12

STATUS RESISTÊNCIA (CATEGORIA)

Efeito: O monstro é parcialmente imune aos efeitos de uma categoria de Condição de Status listada no **Capítulo 7**. Todos os ataques ou Habilidades infligindo um Condição de Status pertencente a esta categoria automaticamente possuem sua CdS reduzidas pela metade. Modificadores de Gil e XP dependem da categoria ao qual o monstro é imune.

Tipo	Modif. XP	Modif. Gil
Imunidade: Fatal	+13	+5
Imunidade: Mystify	+9	+4
Imunidade: Seal	+11	+4
Imunidade: Time	+6	+2
Imunidade: Toxin	+6	+2
Imunidade: Transform	+9	+3
Imunidade: Weaken	+9	+4

STATUS RESISTÊNCIA (ÚNICA)

Efeito: O monstro é parcialmente imune aos efeitos de uma categoria de Condição de Status listada no **Capítulo 7**. Todos os ataques ou Habilidades infligindo um Condição de Status pertencente a esta categoria automaticamente possuem sua CdS reduzidas pela metade. Modificadores de Gil e XP dependem da categoria

ao qual o monstro é imune.

Classe I: *Berserk, Blind, Immobilize, Poison, Sleep, Slow, Zombie, Lock*.

Classe II: *Condemn, Confuse, Curse, Disable, Petrify, Silence, Time Slip, Unaware*.

Classe III: *Eject, Mini, [Atributo] Down, [Atributo] Break, Stop, Toad, Venom, Fraqueza Elemento*.

Classe IV: *Charm, Death, Frozen, Gravity, Heat, Meltdown, Stone*.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I	+2	+1
Classe II	+4	+1
Classe III	+6	+2
Classe IV	+8	+3

STATUS IMUNIDADE (CATEGORIA)

Efeito: O monstro é completamente imune aos efeitos de uma categoria de Condição de Status listada no **Capítulo 7**. Todos os ataques ou Habilidades infligindo um Condição de Status pertencente a esta categoria automaticamente possuem sua CdS reduzidas para zero. Modificadores de Gil e XP dependem da categoria ao qual o monstro é imune.

Tipo	Modif. XP	Modif. Gil
Imunidade: Fatal	+25	+10
Imunidade: Mystify	+18	+8
Imunidade: Seal	+22	+9
Imunidade: Time	+12	+5
Imunidade: Toxin	+13	+5
Imunidade: Transform	+18	+7
Imunidade: Weaken	+19	+8

STATUS IMUNIDADE (ÚNICA)

Efeito: O monstro é completamente imune aos efeitos de uma categoria de Condição de Status listada no **Capítulo 7**. Todos os ataques ou Habilidades infligindo um Condição de Status pertencente a esta categoria automaticamente possuem sua CdS reduzidas para zero. Modificadores de Gil e XP dependem da categoria ao qual o monstro é imune.

Classe I: *Berserk, Blind, Immobilize, Poison, Sleep, Slow, Zombie, Lock*.

Classe II: *Condemn, Confuse, Curse, Disable, Petrify, Silence, Time Slip, Unaware*.

Classe III: *Eject, Mini, [Atributo] Down, [Atributo] Break, Stop, Toad, Venom, Fraqueza Elemento*.

Classe IV: *Charm, Death, Frozen, Gravity, Heat, Meltdown, Stone*.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I	+5	+2
Classe II	+9	+3
Classe III	+12	+5
Classe IV	+16	+6

PONTO FRACO

Efeito: O monstro é vulnerável a certo tipo de ataque ou efeito. Selecione uma única Habilidade, Item ou tipo de dano como sendo a vulnerabilidade do monstro, assim como uma ou mais Condições de Status negativas. Se a vulnerabilidade escolhida é utilizada no monstro durante o decorrer de uma batalha, a Condição de Status escolhida (ou Condições) será automaticamente adicionada ao monstro. Modificadores de XP e Gil dependem do Status infligido, e é classificado pelo Status – ter um monstro que sofra com os Status *Confuse* e *Slow* se atingido por um dano Elemental de Eletricidade, por exemplo, daria modificadores de -29/-9

Classe I: *Berserk* **(4),** *Blind* **(4)**, *Curse* **(4)**, *Disable* **(4)**, *Immobilize* **(4)**, *Poison* **(∞)**, *Silence* **(4)**, *Sleep* **(4)**, *Slow* **(4)**.

Classe II: *Condemned* **(4)**, *Confuse* **(4)**, *Petrify* **(4)**, *[x] Down* **(6)**, *Time Slip* **(4)**, *Unaware* **(1)**.

Classe III: *Eject*, *Mini* **(4)**, *Toad* **(4)**, *[x] Break* **(6)**, *Stop* **(4)**, *Venom* **(4)**, *Zombie* **(∞)**.

Classe IV: *Charm* **(4)**, *Death*, *Frozen* **(4)**, *Heat* **(4)**, *Meltdown* **(2)**, *Stone* **(∞)**.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I	-10	-3
Classe II	-19	-6
Classe III	-30	-10
Classe IV	-44	-15

X-ATAQUE

Efeito: O monstro pode realizar duas Ações de Ataque com o custo de uma única Ação em batalha. Os alvos devem ser declarados separadamente

para cada ataque, apesar de que ambos possam compartilhar o mesmo alvo.

Modificador XP	Modificador Gil
+50	+18

HABILIDADES DE REAÇÃO

As Habilidades de Reação dos monstros funcionam como aquelas utilizadas pelos personagens, e são acionadas por circunstâncias especiais em combate. Elas são seladas pela Condição de Status *Immobilize*, e podem ser combinadas com *SOS-Ganho*, *SOS-Perda* e *Não-Selável*.

CONTRA-ATAQUE

Efeito: O monstro é capaz de responder aos ataques inimigos com um potente contra-ataque. *Contra-Ataque* é acionado quando o monstro sofre dano Físico através da ação de um inimigo, e permite que o monstre imediatamente utilize um Ataque específico, Magia ou Habilidade de Ação contra aquele oponente sem nenhum custo de Ação. Selecione um Ataque, Magia ou Habilidade Ação para utilizar em conjunto com *Contra-Ataque* quando assumir esta Habilidade de Reação, ou crie uma nova. Os custos de XP e Gil para esta habilidade são adicionados ao valor final do ataque.

Tipo	Modif. XP	Modif. Gil
50%	+14	+7
75%	+22	+11
Automático	+44	+22

CONTRA-MAGIA

Efeito: O monstro é capaz de responder aos ataques mágicos dos inimigos com um potente contra-ataque. *Contra-Magia* possui uma CdS de **30%** ou **60%** de ser acionada quando o monstro sofre dano Mágico (Elemental ou Não-Elemental) através da Ação do inimigo, permitindo ao monstro imediatamente utilizar um Ataque específico, Magia ou Habilidade de Ação contra aquele oponente sem nenhum custo de Ação. Selecione um Ataque, Magia ou Habilidade Ação para utilizar em conjunto com *Contra-Magia* quando assumir esta Habilidade de Reação, ou crie uma nova. Os custos de XP e Gil para esta habilidade são adicionados ao valor final do ataque.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
30%	+15	+7
60%	+24	+12
Automático	+48	+24

CONTRA-ATITUDE

Efeito: O poder do monstro aumenta para responder contra os ataques dos seus oponentes. *Contra-Atitude* automaticamente confere uma Condição de Status positiva **(4)** ao monstro quando ele sofre um tipo específico de dano – Físico, *um* dos nove tipos de Elementos, ou Mágico. Especifique qual tipo de dano aciona *Contra-Atitude*, e selecione uma Condição de Status correspondente. Valores de XP e Gil são dados por cada Status conferido, e depende exatamente do Status selecionado.

Classe I Positiva: *Float, Agility Up, Spirit Up, [Element] Spikes*.

Classe II Positiva: *Protect, Shell, Armor Up, Mental Up*.

Classe III Positiva: *Haste, Reflect, Power Up, Magic Up*.

Classe IV Positiva: *Regen, Aura, Vanish*.

Tipo	Modificador XP	Modificador Gil
Classe I	+30	+14
Classe II	+35	+16
Classe III	+43	+20
Classe IV	+59	+24

ATAQUE FINAL

Efeito: Antes de morrer, o monstro pode liberar um último ataque em seus oponentes. Selecione um Ataque, Habilidade de Ação ou Magia para *Ataque Final* estar associado; o monstro irá automaticamente utilizá-lo quando for reduzido a 0 ou menos HP, selecionando alvos normalmente.

Modificador XP	Modificador Gil
+20	+10

FISSÃO

Efeito: O monstro é capaz de se dividir em cópias idênticas de si mesmo. Selecione um tipo de dano (Físico, *um* dos nove tipos de Elementos ou Mágico) quando adicionar *Fissão* a um monstro. Se ele for reduzido a 0 HP ou menos pelo tipo de

dano escolhido durante uma Rodada, o monstro se dividirá em duas cópias idênticas de si mesmo durante a Rodada da Fase de Status. Cada cópia é tratada como se fosse o monstro revivido com HP e MP completo e geram Iniciativa normalmente durante a próxima Rodada. Se derrotadas, as cópias recompensam XP e Gil igual ao monstro original.

Modificador XP	Modificador Gil
+10	+3

DEVOLVER DANO

Efeito: Certa porcentagem de todo dano infligido no monstro depois de ser modificado pela Armadura ou Armadura Mágica é automaticamente devolvida ao combatente que originalmente o causou. A Armadura e Armadura Mágica deste combatente podem ser utilizadas ainda para reduzir este dano. Modificadores de XP e Gil dependem exatamente da porcentagem do dano a ser devolvido.

Devolução	Modificador XP	Modificador Gil
5%	+25	+7
10%	+30	+10
25%	+50	+17

FRAQUEZA ROTACIONAL

Efeito: As vulnerabilidades do monstro estão sempre em mudança. Para adquirir *Fraqueza Rotacional*, o monstro já deve possuir pelo menos uma Fraqueza a um Elemento. Se o monstro sofrer dano daquele elemento na qual sua *Fraqueza* está baseada durante a Rodada, a *Fraqueza* imediatamente muda; role 1d8 e consulte a tabela abaixo para determinar qual Elemento o monstro agora possui uma *Fraqueza* contra. Se o Elemento rolado for o mesmo que o monstro já possui *Fraqueza*, a nova será automaticamente Bio.

1 - Terra

2 - Fogo

3 - Água

4 - Ar

5 - Gelo

6 - Eletricidade

7 - Luz

8 – Trevas

Uma Fraqueza infligida por esta habilidade precede qualquer *Resistência, Imunidade* ou *Absorção Elemental*, apesar das Condições de Status ainda correrem normalmente.

Modificador XP	Modificador Gil
+21	+7

EXEMPLOS DE REAÇÕES

Aqui estão alguns exemplos de reações criadas com este sistema. O Nível do monstro é dado juntamente ao lado do nome do ataque.

CHARGE UP - Nível 30.

Alvo: Próprio.

Tipo: Reação.

O monstro sofre com uma descarga elétrica, e é re-energizado por ele. Quando acionado, *Charge Up* confere as Condições de Status *Power Up* **(4)** e *Magic Up* **(4)**.

Acionado com: Dano pelo Elemento Eletricidade que atinja o monstro.

Ataque Associado: --

Modificador de XP: 86.

Modificador de Gil: 40.

LASER CONTRA-ATAQUE - Nível 8.

Alvo: Único.

Tipo: Reação.

Quando acionado, esta reação permite que o monstro imediatamente lance a Magia Azul *Laser Eye* no combatente que atingiu o monstro. Se o monstro estiver sob efeito de *Silence* ou não possuir MP suficiente para a magia, nada acontece.

Acionado com: Dano Mágico que atinja o monstro.

Ataque Associado: Magia Azul (1 – 9 MP).

Modificador de XP: 56.

Modificador de Gil: 29.

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

EFEITOS DE CAMPO

Efeitos de Campo são Habilidades especiais que permitem a um monstro mudar a natureza do campo de batalha ao seu redor para inibir os poderes do grupo ou atrapalha-los como puder. Um Efeito de Campo gasta uma simples Ação para acontecer. Eles ferem somente os Jogadores e seus aliados, e a única maneira de terminar com este efeito é derrotando o monstro que o invocou. Por estes efeitos terem um impacto drástico na dificuldade de combate, é recomendado que somente sejam utilizados por monstros do tipo Chefe e criaturas invocadas com *Alarme* ou *Partes Escravas*.

TRAVA DE ATAQUE

Efeito: Os ataques básicos são travados. Nenhuma Ação de Ataque pode ser realizada enquanto *Trava de Ataque* permanecer ativo, embora Habilidades que utilizarm Ação de Ataque como base não são afetadas.

Modificador XP	Modificador Gil
+22	+7

ENFRAQUECEDOR DE HP

Efeito: A área ao redor dos personagens continuamene drena a energia deles, reduzindo o HP em **5%** do seu valor máximo no final de cada Rodada. Este efeito é acumulativo com qualquer outro que também cause dano por tempo prolongado, como a Condição de Status *Poison*, e permanece drenando energia enquanto *Enfraquecedor de HP* estiver ativo.

Modificador XP	Modificador Gil
+48	+16

TRAVA DE ITEM

Efeito: A utilização de itens está travada. Nenhuma Ação de Item pode ser realizada enquanto *Trava de Item* permanecer ativo, isto inclui Habilidades que utilizam Ação de Item como base, como *Auto-Potion*.

Modificador XP	Modificador Gil
+33	+11

TRAVA DE HABILIDADE MÁGICA

Efeito: Toda energia mágica do campo de batalha fica travada. Nenhuma Habilidade Mágica pode ser utilizada enquanto *Trava de Habilidade Mágica* permanecer ativa.

Modificador XP	Modificador Gil
+48	+16

CAMPO MAGNÉTICO

Efeito: Um poderoso campo magnético domina a área, prejudicando todo combatente com equipamentos metálicos. Personagens utilizando Armaduras, Elmos, Escudos ou Manoplas são infligidos com a Condição de Status *Slow*, mesmo se eles forem imunes. O mesmo se aplicada a personagens utilizando qualquer arma que não seja Boomerang, Arco, Chicote, Luvas, Bastões e Cajados. Este tipo de *Slow* não pode ser cancelado enquanto o *Campo Magnético* permanecer ativo.

Modificador XP	Modificador Gil
+48	+16

ENFRAQUECEDOR DE MP

Efeito: A área ao redor dos personagens continuamene drena a mana deles, reduzindo o MP em **5%** do seu valor máximo no final de cada Rodada. Este efeito é acumulativo com qualquer outro que também cause dano por tempo prolongado, como a Condição de Status *Venom*, e permanece drenando energia enquanto *Enfraquecedor de MP* estiver ativo.

Modificador XP	Modificador Gil
+48	+16

TRAVA DE MAGIA

Efeito: Um poderoso campo anti-magia interrompe todo lançamento de magia na área. Nenhuma magia pode ser utilizada enquanto *Trava de Magia* permanecer ativa.

Modificador XP	Modificador Gil
+33	+11

TRAVA DE TÉCNICA

Efeito: Toda técnica não-mágica fica travada. Nenhuma Habilidade Lenta ou Rápida pode ser utilizada enquanto *Trava de Técnica* permanecer ativa, embora Habilidades Mágicas continuem a funcionar normalmente.

Modificador XP	Modificador Gil
+48	+16

HABILIDADES DOS CHEFES

As seguintes Habilidades de Suporte são poderes somente disponíveis para monstros dos tipos Chefes e Chefes Finais.

ISCA

Efeito: Para fins de proteção, o monstro se cerca com doppelgangers, optando pela segurança através dos números. Uma *Isca* é completamente idêntica em aparência ao monstro que ela copia; nem mesmo uma magia *Scan* poderia ser capaz de encontrar qualquer diferença entre as duas. Por esta razão, as *Iscas* são tratadas como alvos separados em combate, apesar delas não possuírem seu próprio HP e não poderem realizar Ações: a única maneira de eliminá-las é destruir seu "pai".

Os efeitos de *Isca* dependem de como o grupo direciona seus ataques. Se o monstro original é atingido, ele toma dano normalmente, mas atingir uma *Isca* resultará em um contra-ataque imediato; o monstro em si não sofre nenhum mal. Este ataque toma a forma de uma Habilidade de Reação que deve ser adquirida e paga separadamente do custo de *Isca*. Os valores de XP e Gil são dados por cópias criadas; um monstro com três *Iscas* assim teria modificadores de XP e Gil de +60 e +75 respectivamente.

Modificador XP	Modificador Gil
+20	+25

IMUNIDADE-TODAS

Efeito: O monstro possui Imunidade a todas as Condições de Status Negativas, ou seja, dos tipos Fatal, Mystify, Seal, Time, Toxin, Transform e Weaken. Qualquer ataque ou Habilidades que possa infligir uma destas Condições automaticamente possui uma CdS reduzida para 0.

Modificador XP	Modificador Gil
+80	+30

PARTE ESCRAVA

Efeito: Alguns chefes em **Final Fantasy** são tão grandes que frequentemente são compostos por múltiplas partes. Em **FFRPG**, isto é simulado dando ao Chefe algumas *Partes Escravas*. Uma *Parte Escrava* é construída como se ele fosse um monstro individual com a Habilidade *Parte Escrava*, e é tratado como um combatente individual com sua própria Iniciativa em combate. Entretanto, ele não pode se mover sozinho, apesar se mover para onde o Chefe se mover.

Partes Escravas se tornam *Incapacitadas* normalmente quando elas são reduzidas para 0 HP, embora não haja nenhuma recompensa em XP ou Gil por essa derrota; pelo contrário, os valores de XP e Gil de uma *Parte Escrava* de um Chefe são adicionados aos valores do próprio Chefe. Quando este Chefe for reduzido para 0 HP, todas suas *Partes Escravas* também são, independentemente de HP, Armadura ou Armadura Mágica.

As *Partes Escravas* podem ser de três tipos:

Parte Normal: Inicia a batalha fixada ao monstro, e são permanentemente *Incapacitadas* quando reduzidas a 0 HP em combate.

Parte Invocada: Deve ser trazido à batalha por um monstro controlador com o custo de uma Ação de Habilidade. Se reduzido a 0 ou menos HP em combate, o monstro controlador pode revivê-lo com HP e MP cheio com o custo de uma segunda ação.

Parte Auto-Ressuscitável: Voltam à vida sozinha com HP e MP cheios duas Rodadas após terem sido incapacitadas.

Você pode misturar e combinar tipos conforme desejar – um Chefe poderia facilmente ser composto de duas Partes Normais e uma Parte Invocada.

Tipo	Modif. XP	Modif. Gil
Normal	-30	-10
Invocada	-10	-5
Auto-Ressuscitável	0	0

X-AÇÂO

Efeito: O monstro pode realizar duas Ações com o custo de apenas uma, desde que nenhuma delas seja *Lenta* ou *Contagem Regressiva*. As Ações surtem efeito uma após a outra e logo após a resolução da segunda, o turno do monstro termina. Para fins justos, não é recomendado que esta habilidade seja utilizada para duas Ações consecutivas com Alvo: Grupo ou duas ações destinadas para afetar o mesmo combatente.

Modificador XP	Modificador Gil
+80	+30

RECOMPENSAS

Assim que os detalhes do monstro, Atributos, Estatísticas de Combate e habilidades tenham sido definidas, o processo de criação está quase completo; a única coisa a fazer agora é o mestre dar os toques finais e definir seu tesouro.

VALOR EM EXPERIÊNCIA

Some todos os Modificadores de XP coletados durante a criação e então multiplique o total pelo Nível do Monstro, esse resultado final é o **Valor de XP** do monstro. Assim, fica bem claro que o valor de XP de um monstro está diretamente ligado ao desafio que ele representa aos jogadores.

VALOR EM GIL

Além dos Pontos de Experiência obtidos após a derrota, cada monstro possui um **Valor em Gil** também. Este é calculado somando todos os Modificadores de Gil coletados durante a criação e então multiplicando o total pelo Nível do Monstro. Nos jogos eletrônicos, é uma questão de tradição que os monstros derrubem ouro, independente dele possuir algum uso para a criatura; em **FFRPG**, isso é deixado à escolha do Mestre. Aqueles que não focam demais no realismo podem automaticamente recompensar o grupo com o Valor de Gil quando o monstro é derrotado ou *Incapacitado*; de onde o dinheiro vem é irrelevante.

Já aqueles que preferem uma abordagem mais realista, entretanto, podem passar o Valor de Gil do monstro em forma de componentes e materiais extraídos dos monstros com um teste bem sucedido da Perícia *Pilhagem*. Esta pilhagem extraída é carregada no Inventário do grupo, e pode ser trocada na próxima cidade por um número de Gil igual ao valor de Gil do monstro. Estes itens extraídos podem possuir diversas formas e assume-se que toda parte de um monstro possui alguma utilidade: pele, pêlos, óleo, perfume, carne, marfim, ossos ou simplesmente troféus.

Se o grupo precisa de mais dinheiro do que experiência, os Mestres podem livremente inverter os valores e XP e Gil, ou ainda aplicar as modificações pessoais que se adequem às necessidades.

ITENS

Em adição às óbvias recompensas em Gil e XP, monstros também podem derrubar itens e outras peças de equipamentos em algumas ocasiões. Tais pertences também podem ser roubados pelos Ladrões com as suas Habilidades específicas. Para registrar tais itens, preencha uma **Tabela de Tesouros** para o monstro. Ela deve possuir 4 entradas, como se mostra a seguir:

Rolagem	**Item**
51 – 100	Item Comum
25 – 50	Item Incomum
08 – 24	Item Raro
01 – 07	Item Muito Raro

As classificações aqui utilizadas ao auto-explicatórias: Itens Comuns são aqueles frequentemente deixados pelo monstro, com cada nível subsequente representando itens de raridade crescente, e também valor. Desse modo, uma tabela preeenchida poderia ficaria assim:

Rolagem	Item
51 – 100	Potion
25 – 50	Hi-Potion
08 – 24	High-Ether
01 – 07	Phoenix Down

Para determinar quais itens e equipamentos um monstro derrubará, o Mestre rola um d% depois que a batalha tenha terminado e simplesmente confere na Tabela pelo valor correspondente. Atente que nem toda criatura precisa possuir as quatro entradas preenchidas, e nem toda entrada deve ser única, pois muitos monstros podem deixar somente um único tipo de item.

Os Itens de Cura, Batalha e de Único-Uso representam a maioria do inventário de um monstro; na maior parte das vezes, estes devem coincidir com as origens, propriedades e ataques dos monstros. Criaturas que utilizam *Poison* e *Venom* costumam deixar *Antidote* como um tipo de cortesia; criaturas aéreas, por outro lado, frequentemente deixam itens como *Shear Feathers* e *Windmills*. Uma Tabela de Tesouro também pode conter Armas, Armaduras, Acessórios e Itens Chaves. Guias para estes tipos de recompensas podem ser encontrados do **Capítulo 9**.

"Quanta coisa você acha que podemos conseguir com isto?"

WAKKA – FINAL FANTASY X

Novamente, para aqueles Mestres que se colocam a tentar conciliar os itens deixados com a razão que o monstro teria para carregá-los, os itens de recompensa podem ser sintetizados a partir da *Pilhagem* obtida pelos personagens.

? - Obtendo as Recompensas
Depois de derrotarem o último das forças de Deathsight, os jogadores agora tomam um tempo para recuperarem seus fôlegos e contar as recompensas.
Rodger (Mestre): Este é o fim dos guardas. Procurando pelos corpos deles, vocês encontram...
Checando suas anotações, Rodger confere a tabela dos itens do guarda como a seguinte:
51-100 Potion 25-50 Echo Screen 08-24 Echo Screen 01-07 Phoenix Down
Ele rola um d% três vezes, uma para cada monstro derrotado, conseguindo um 79, 35 e 84 – um Potion, um Echo Screen e outro Potion.
Rodger: Dois Potions e um Echo Screen.
Rob (Hiro): Eu fico com os Potions então. Alguém quer o Echo Screen?
Blair (Mint): Eu fico com ele, se ninguém tiver nada contra.
Rob: Claro.
Rodger: Assim que vocês se preparam para passar pelos corpos, um barulho profundo balança o chão por toda a aeronave. De cima, vocês podem ouvir gritos de pânico.
M (Haze): "Isso não parece bom." Haze diz enquanto abre a porta. "Vamos subir logo e descobrir um modo de sair dessa coisa."

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

CONVERTENDO MONSTROS

Com centenas de oponentes ameaçadores e poderosos, os jogos eletrônicos de **Final Fantasy** é uma fonte natural de inspiração para criação de monstros. Converter um monstro eletrônico para as regras de **FFRPG** requer algumas decisões cuidadosas, mas que se torna um processo relativamente simples com a prática.

A primeira coisa a fazer é descobrir o perfil: Tipo, Tamanho, Inteligência, Reação e Habitat são diretamente baseados nas informações dadas no jogo, ou mesmo adivinhados pelas informações apresentadas. Aqui, fontes da vida real podem ajudar a definir os detalhes para o próprio jogo, particularmente quando lidando com monstro baseados em um tipo de flora ou fauna.

Cada jogo eletrônico possui sua forma de monitorar os níveis dos monstros. Em **FFRPG**, os personagens atingem seu ápice por volta o Nível 65, enquanto em outros jogos isso vária entre 50 e 80. Faça uma aproximação considerando quão longe no jogo eletrônico o monstro é mais encontrado, e quão difícil para o grupo naquela vez. Monstros encontrados logo no início do jogo serão traduzidos como Níveis de 1 até 10 nas regras de **FFRPG**, enquanto aqueles cruzados apenas no final do jogo eletrônico ser representado aqui como sendo de Nível 70. Os Níveis acima disto devem ser reservados somente para os oponentes de final de jogo e na forma de Chefes muitos poderosos, como Shinryuu, Ruby e Omega Weapon e Yiazmat.

Devido às diferenças nos Atributos de um jogo para o outro, tais informações (quando disponíveis) devem apenas ser utilizadas como referência e não como regra. Observe então como a criatura se comporta na batalha e anote as características dominantes que se tornam aparentes. Os Pontos de Atributos devem então ser distribuídos de acordo com suas observações: "*forte e resistente*", por exemplo, priorizaria Vitalidade e Força; "*rápido e com magias poderosas*", por outro lado, indicaria que a maior parte dos Pontos de Atributos deste monstro deve ir para Velocidade e Magia. A mesma sugestão se estende também para as Estatísticas de Combate.

O Ataque é, novamente, uma questão de observação e realizar um julgamento baseado no resultado da análise. Como regra geral, um monstro deve tirar grosseiramente 10% do HP Máximo do personagem em cada ataque; ajuste a Força normalmente, e também adicionando Condições de Status, propriedades especiais e afinidades com Elementos se necessário.

Para monstros que aparecem em muitos jogos eletrônicos, as coisas podem se tornar mais, fáceis ou complexos, dependendo de quão extensiva a versão é. A primeira regra é sempre respeitar a individualidade; se um monstro é uma leve variação de outra criatura em um jogo e uma criação distinta e individual em outro, vá pelo último exemplo, pois quanto mais interessante e original o monstro é, mais vantajoso ele é. Devido ao fato de **FFRPG** oferecer uma base em comum entre vários diferentes jogos eletrônicos, é preferenciável selecionar e misturar habilidades e propriedades de vários jogos eletrônicos e não tentar manter a utilização de uma versão em particular como marca única.

Resistência, Imunidades, Absorções e Fraquezas por Elementos podem ser assumidas diretamente, o mesmo para Imunidades à Condições de Status. Algumas mudanças terão de ser realizadas inevitavelmente para as Condições de Status e Elementos que não aparecem em **FFRPG** ou no jogo eletrônico em questão. Por exemplo, os elementos Água e Trevas não são definidos até chegar às últimas séries, e uma magia distinta do tipo Trevas não apareceu até a chegada do **Final Fantasy IX**; em casos como este, você pode precisar voltar e retroadir a distribuição de Imunidades e Fraquezas dos Elementos apropriadamente, mesmo se a criatura original não as possuir.

Outras Condições de Status não possuem equivalentes em **FFRPG**; como *Chicken* e *Oil* do **Final Fantasy Tactics** e *Trouble* e *Virus* do **Final Fantasy IX**. Apesar de se poder tentar incluir regras de tais Status em solos onde elas não existam, deve ser esclarecido que muitas delas foram excluídas do livro de regras básicas de **FFRPG** devido a balanço e jogabilidade. O melhor exemplo disso é com as várias Condições de Status do tipo Transform que brotam por todas as séries. Apesar de *Toad* ser a mais comum, **Final Fantasy IV e VI** incluíam transformações em Porcos e Imps respectivamente. Apesar de não haver muita alteração no lado mecânico do jogo, não há muita diferença em se transformar em porco ou sapo, exceto pela aparência, por isso não há necessidade de criar três Condições de Status separadas se apenas uma dá conta do recado.

APÊNDICE 2 - CRIAÇÃO MONSTROS

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo para rápida referência.

Base de Armadura: Valor base na determinação da Armadura de um monstro.

Base de Armadura Mágica: Valor base na determinação da Armadura Mágica de um monstro.

Base de Magia: Valor base na determinação geral do MP de um monstro.

Base de Vida: Valor base na determinação geral do HP de um monstro.

Modificador: Qualquer propriedade adicional ao Ataque básico para aumentar seus efeitos. Também pode ser utilizado em conjunto com Habilidades em alguns casos.

Família do Monstro: Um agrupamento de monstros que compartilham as mesmas características.

FINAL FANTASY
RPG

APÊNDICE 3 - SUMMONS

"Você é nosso inimigo?"

"Isso depende de você..."

ZIDANE TRIBAL E RAMUH – FINAL FANTASY IX

Este Apêndice introduz o mundo da Magia Summon, uma das mais poderosas e desafiadores escolas de magia no universo de **Final Fantasy**.

AS BASES DO SUMMON

Fundamentalmente falando, a Magia Summon é a habilidade de comandar poderosas criaturas arcanas conhecidas como *Summons*. O que seus praticantes trazem para o mundo físico não é o Summon propriamente dito, mas um *avatar*, uma extensão ou "imagem" de uma entidade mágica mais poderosa conhecida como *Summon Superior*. O Summon Superior vive em um plano de existência separado do nosso reino físico, interagindo com os seres materiais através de sua projeção de imagem através das distâncias.

Devido às enormes quantidades de energia mágica necessárias para manter estas imagens, um avatar pode existir no nosso reino físico por um tempo limitado antes de desaparecer novamente. Geralmente, esta energia é ofertada por um Summoner, e é retirada das próprias reservas de mana do Summoner. Como resultado, o "tempo de vida" do avatar depende exclusivamente do treino do Summoner e de seu poder. Os Invocadores, que aprenderam a invocá-los juntamente com outras escolas de magia, não conseguem manter os avatar presos aqui por mais do que alguns segundos. Já os Summoners são capazes que mante-los de quinze a vinte minutos, mas apenas depois de muitos anos de treino.

Uma alternativa é ligar o avatar a um local do nosso mundo físico. Geralmente, é um local especial onde os níveis de magia ambiente são altos o suficiente para alimentar as necessidades do avatar, ou um artefato magicalmente carregado como um cristal no qual o avatar pode hibernar. Em casos extremos, o avatar pode até mesmo residir no corpo ou mente de uma criatura viva, embora esta fusão traga sérias consequências àquele que o hospeda.

Avatares podem variar muito em aparência e poder, dependendo da sua proximidade com o Summon Superior do qual eles se originaram. Algumas características básicas são universais; o Summon Ifrit do fogo pode variar de um gigante com pele esverdeada até um homem-fera peludo, mas todas as encarnações retêm o mesmo grande par de chifre que se tornou sua marca. Sua contraparte gelada, Shiva, tipicamente aparece como uma mulher de pele pálida, mas sua aparência varia desde uma humana até uma indistinguível alienígena. Outros são mais estáveis: Bahamut sempre aparece como um grande dragão, enquanto Leviathan toma a forma de uma poderosa serpente marítima.

Apesar da aparência física do Summon poder ser drasticamente alterada pelas crenças e imaginação, a maiorias dos Summoners possuem uma imagem particular de cada Summon conhecido durante seus treinos. Isso leva a uma visão homogênea entre os avatares em um mundo.

RESTRIÇÕES

Devido ao fato de que a Magia Summon ser diferente dos demais tipos de magia, existem duas importantes restrições sobre como serem utilizadas em **FFRPG**.

Um Summoner somente pode ter um Summon ativo por vez. Para mudar de Summon, o Summon ativo deve ser liberado e um novo deve então ser trazido para a batalha.

Um Summon não pode ser alvo de Summon ou Invocação por ninguém enquanto ele permanecer ativo em um combate. Isso significa que se Ifrit for alvo de um Summoner, ninguém mais pode usar Summon ou Invocação para Ifrit até que ele seja liberado. Invocações não possuem tal limite, pois eles não "aprisionam" o Summon, eles simplesmente o trazem à batalha por poucos segundos.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

USANDO MAGIA DE INVOCAÇÃO

É a forma mais simples de invocar uma criatura conhecida pelos lançadores de magia. Sacrificando um tempo para a conjuração, a Invocação permite que até mesmo magos que não se especializaram em Magia Summon tenham acesso a um Summon em combate.

A Magia de Invocação funciona como qualquer outra Magia em **FFRPG**: um alvo é selecionado, o número apropriado de MP é subtraído do total do lançador, e os efeitos são aplicados. Os efeitos exatos de Invocar um Summon estão listados no final do seu perfil.

Devido a sua natureza rápida, Magia de Invocação não pode ser utilizada para fazer com que um Summon realize uma tarefa complexa, embora os efeitos ofensivos e de cura possam ser utilizados tanto dentro quanto fora de combate da mesma maneira que qualquer outra Magia.

USANDO MAGIA SUMMON

Por tornar o Summon invocado um combatente ativo, a verdadeira Magia Summon é muito mais complicada do que a Invocação, mas confere maior flexibilidade e grande poder.

ALVO

Um Summon atua como um combatente independente no campo de batalha, e por isso pode ser classificado como alvo. Entretanto, enquanto o Summon permanecer ativo, seu Summoner não pode ser alvo, diretamente nem indiretamente. Durante este período, qualquer dano que normalmente o Summoner iria sofrer é destinado para o Summon. A única exceção a esta regra é o dano infligido por efeitos do tipo *Death*, *Near-Death* e *Gravity* – veja a sessão sobre Condições de Status abaixo para mais detalhes.

ATRIBUTOS

Os Atributos de um Summon são iguais àqueles de seu Summoner, incluindo qualquer bônus de Habilidades de Equipamento. Isso significa que os Atributos do Summoner são utilizados para calcular o dano. Se um Summon recebe uma ordemde executar uma tarefa específica que normalmente necessitaria de um teste de Atributo – invocar Titan a fim de segurar uma casa desmoronando – o Mestre pode abdicar-se da realização do teste se o físico ou forma parecer particularmente adequado à tarefa.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

HP: O HP máximo de um Summon é igual ao HP máximo de seu Summoner – Habilidades de Equipamento incluídas – e então multiplicado pelo Modificador de HP do Summon. Por exemplo, um Summoner com 300 HP com um Lakshmi (x 1,5) resultado em um Lakshmi com HP Máximo de 450.

Um Summon que possua 1 ou mais HP restante é um alvo válido para itens e efeitos de Recuperação, e pode utilizá-los para recuperar seu próprio HP. Fora de combate, Summons também recuperam HP se o Summoner descansar ou utilizar um aparato qualquer de cura. Neste caso, o Summon reganha HP na mesma taxa que normalmente o Summoner ganharia – **100%** para Descanso Completo ou Intensivo, **75%** para Descanso de Viagem, **50%** para Descanso Conveniente, e assim vai.

Por causa disto, o valor atual de HP do Summon é transportado entre as invocações, tornando possível assim que um Summon entre em batalha com menos do que seu HP máximo. Por exemplo, se Lakshmi sofreu 200 HP de dano antes de ser libertado e não foi curada entre as invocações, ela seria invocada agora pela segunda vez com apenas 250 HP dos seus 450 máximos.

Summons cujo HP atual seja 0 não podem ser invocados novamente até que eles tenham se recuperado com descanso, como explicado abaixo.

MP: Summons não possuem MP próprios. Qualquer ação que possua um custo em MP irá drená-lo das reservas do seu Summoner

APÊNDICE 3 - SUMMONS

PRECISÃO MÁGICA, DEXTREZA E MENTE: São iguais ao do Summoner, com modificadores das Habilidades de Equipamento incluídas.

PRECISÃO: É igual ao do próprio Summoner, utilizando o valor mais alto de Perícia com Armas.

ARMADURA E ARMADURA MÁGICA: Ambas são 0.

! – Summon A encara Summon B

Apesar de um Summon não poder ser trazido à batalha como um combatente ativo ao mesmo tempo por dois diferentes grupos, é possível que múltiplos combatentes invoquem o mesmo Summon no decorrer da batalha, em tempos diferentes.

Como cada Summoner invoca sua própria "versão" do Summon, o dano já infligido não é transportado de um Summoner para outro, este dano afeta somente a sua própria versão do Summon. Se um Summoner convocar Ifrit e o liberar com 200 HP restantes e um segundo Summoner invocar Ifrit posteriormente na mesma batalha, a versão do segundo Summoner não terá sofrido a perda de HP do primeiro Summon. Similarmente, se o Ifrit do primeiro Summoner for reduzido a 0 HP, isto não impedirá que o segundo Summoner o invoque para lhe ajudar.

HABILIDADES DE SUPORTE E EQUIPAMENTO

Todos Summons já possuem suas próprias Habilidades de Suporte. Estas Habilidades aplicam-se ao Summon e apenas a ele; o Summoner não ganha nenhum benefício delas, assim como o Summon não ganha nenhum benefício com as Habilidades de Suporte do Summoner.

Similarmente, o Summon não se beneficia diretamente das Habilidades de Equipamento do Summoner, apesar de que existam quatro delas que podem afetar indiretamente as ações do Summon: *Caçador de Cabeças*, *Sensor*, *Auto-MP Quarter* e *Auto-MP Half*.

AÇÕES

Um Summon pode agir imediatamente ao ser invocado, e gerará Iniciativa normalmente nas Rodadas seguintes. As Ações a seguir são as disponíveis para os Summons.

ATACAR. Um Summon pode realizar Ações de Ataque da mesma maneira que um Personagem. O Código de Dano para o Ataque pode ser encontrado no perfil do Summon.

DEFENDER. O Summon pode realizar Ações de Defesa normalmente.

AGUARDAR. O Summon pode realizar Ações de Aguardar normalmente.

HABILIDADE. Através da Ação de Habilidade, o Summon pode utilizar sua Habilidade de Summon ou lançar uma Magia da lista dada em seu perfil. Dependendo das circunstâncias, ele pode utilizar a Habilidade de Grand Summon, estas são marcadas com um asterisco (*) no perfil do Summon.

Qualquer Habilidade que tenha um custo em MP irá consumir este valor da reserva do Summoner. Se o Summoner não mais possuir MP suficiente para a Habilidade, ela não pode ser utilizada.

CONDIÇÕES DE STATUS

Condições de Status do tipo Barrier e Strenghten são as únicas capazes de afetar um Summon. Todas as demais, incluindo os tipos Death, Near-Fatal e Gravity, afetarão diretamente o seu Summoner, embora as Estatísticas de Combate do Summon sejam utilizadas para resistir a tais ataques onde apropriados. Se o Summon é atingido por um ataque que inflija dano assim como uma Condição de Status, o Summon sofre o dano normalmente, e o Summoner sofrerá com a Condição de Status infligida.

Enquanto o Summon permanecer em combate, os efeitos de todas as Condições de Status ativas em seu Summoner, positivas ou negativas, estão suspensos. Entretanto, certas Condições podem resultar na liberação imediata do Summon – veja *Liberação* abaixo para mais detalhes.

LIBERAÇÃO

Assim que invocado, um Summon pode permanecer no campo de batalha por seis **(6)** rodadas antes de automaticamente ser liberado. Um Summon pode ser liberado antes disso se:

APÊNDICE 3 - SUMMONS

A batalha terminar. Um Summon ativo é automaticamente liberado assim que o último oponente no campo de batalha esteja incapacitado.

O Summon perca todo seu HP. Um Summon ativo é automaticamente liberado se seu HP é reduzido para 0 ou menos.

O Summoner está incapaz de direcionar as ações do Summon. Isto ocorre quando o Summoner cai Inconsciente ou é infligido com as Condições de Status *Stone*, *Stop*, ou *Toad*.

A Habilidade de Grand Summon é utilizada. Se uma Habilidade de Grand Summon é utilizada, o Summon é automaticamente libertado depois que os efeitos da Habilidade tenham sido aplicados. Isto não inclui Magias que estão disponíveis se o Summon é trazido na batalha com *Grand Summon* – estas podem ser lançadas sem penalidade.

O Summoner optar por liberar o Summom. Summoners podem libertar um Summon ativo como uma ação padrão no seu turno, ou no iníco da Fase de Status como uma Ação Livre.

Assim que o Summon é liberado, o Summoner se torna um alvo ativo novamente e é sujeito dos efeitos de qualquer Condição de Status ainda ativa.

CURANDO SUMMONS

Uma vez invocado, o HP de um Summon pode ser restaurado com efeitos e itens de recuperação da mesma maneira que qualquer outro membro do grupo. Eles também se beneficiam dos efeitos de descanso como descritos no **Capítulo 9**, e reganham HP na taxa apropriada. Entretanto, Summons reduzidos a 0 ou menos HP não podem ser revividos por modos normais – a única maneira de trazê-los de volta às batalhas é através de um Descanso Completo ou Intensivo.

PROGREDINDO

Summons crescem em poder juntamente com o Summoner, ganhando novos e poderosos poderes conforme o Summoner avança de Nível. Para refletir isto, todo summon possui uma tabela de progresso incluída em seu perfil, listando os ataques e Magias que ele ganha conforme o Summoner progride, assim como o dano causado por suas Habilidades no Nível atual. Estes valores são absolutos – um Summoner não pode escolher por "retroceder" estes progressos e causar menos dano em troca de um custo de MP menor.

PERFIS DOS SUMMONS

Os perfis que preenchem o restante deste Apêndice contêm toda informação necessária para Invocadores e Summoners trabalharem a vontade. Cada Summon é introduzido com uma "animação de invocação", seguido por suas Habilidades, Magias e efeitos de Invocação disponíveis. Qualquer Habilidade marcada com um asterisco (*) não pode ser utilizada a não ser que a criatura tenha sido trazida através de *Grand Summon*. Todos os efeitos que causam dano são modificados pela Armadura do alvo (se for baseado em Força ou Agilidade) ou Armadura Mágica (se for baseado em Magia), exceto casos especias que serão anunciados.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII -1: Lista dos Mestres Summon

SUMMON	PODERES	SUMMON	PODERES	SUMMON	PODERES
Alexander	Elemental (Luz)	Golem	Suporte Status (Barrier)	Quetzalcoatl	Elemental (Eletricidade)
Anima	Elemental (Trevas) Status (Fatal)	Hades	Elemental (Bio) Status (Especial)	Ramuh	Elemental (Eletricidade)
Ark	Múltiplo	Ifrit	Elemental (Fogo)	Remora	Mágico Status (Time)
Asura	Recuperação Status (Barrier)	Kirin	Recuperação Status (Strenghten)	Salamander	Elemental (Fogo)
Atomos	Status (Fatal)	Kujata	Elemental (Especial)	Seraphim	Recuperação
Bahamut	Arcano (Mágico)	Lakshmi	Recuperação	Shiva	Elemental (Gelo)
Bismark	Elemental (Água)	Leviathan	Elemental (Água)	Siren	Status (Mystify) Arcano (Mágico)
Cait Sith	Arcano (Mágico) Status (Time)	Lich	Elemental (Trevas) Status (Vários)	Syldra	Elemental (Especial)
Carbuncle	Status (Barrier) Status (Strengthen)	Jormungand	Elemental (Terra)	Sylph	Recuperação
Catoblepas	Arcano (Mágico) Status (Seal)	Madeen	Elemental (Luz)	Titan	Elemental (Terra)
Cerberus	Arcano (Mágico) Status (Time) Status (Strenghen)	Magus Sisters	Arcano (mágico)	Typhon	Elemental (Ar) Status (Fatal)
Crusader	Arcano (Físico)	Mist Dragon	Elemental (Gelo)	Unicorn	Recuperação
Diabolos	Status (Fatal)	Odin	Arcano (Físico) Status (Death)	Valefor	Arcano (Mágico) Status (Time)
Doomtrain	Elemental (Bio) Status (Special)	Pandemonium	Elemental (Ar)	Valigarmanda	Elemental (Especial)
Fairy	Recuperação	Phantom	Arcano (Mágico) Status (Especial)	Yojimbo	Arcano (Físico) Status (Death)
Fenrir	Arcano (Mágico) Status (Especial)	Phoenix	Elemental (Fogo) Recuperação		

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Lakshmi

Uma coluna de luz suave brilha lá de cima, gradualmente se solidificando na forma de uma linda e jovem mulher. Ela veste uma robe azul bem solta e coroada com uma grande tiara dourada, tomando seu lugar no campo de batalha com toda a graça e dignidade de uma rainha.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidade de Suporte: *SOS-Regen*.

SUMMONER

ABRAÇO QUENTE

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

Lakshmi flutua atrás do alvo e o abraça com seus braços, criando uma explosão de energia que restaura o alvo. Este pequeno gesto de compaixão restaura certo número de HP ao alvo.

ABRAÇO APAIXONANTE*

Custo: Variável.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Lakshmi é levada para o centro do campo de batalha, e de maneira atraente ela levanta suas mãos sobre sua cabeça. Com suas mãos cobertas por jóias, ela forma uma bola de luz que brilha sobre os aliados do Summoner, restaurando uma significativa quantia de HP para os aliados.

INVOCAÇÃO

ABRAÇO FASCINANTE

Custo: 14 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Laksimi abre seus braços, criando uma brilhante luz dourada para revitalizar o grupo. *Abraço Fascinante* restaura **(3 x MAG) + 1d10** de HP para todos os combatentes do grupo.

Tabela AIII-2: Progressão de Lakshmi

Nível	Ataque	Abraço Quente	Abraço Apaixonante*	Magias
1 – 8	(2 x FOR) + 1d8	(4 x MAG) + 1d10 (5 MP)	--	--
9 – 16	(3 x FOR) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (10 MP)	--	--
17 – 24	(5 x FOR) + 2d8	(8 x MAG) + 2d10 (13 MP)	--	--
25 – 32	(6 x FOR) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (17 MP)	--	--
33 – 40	(8 x FOR) + 3d8	(11 x MAG) + 3d10 (24 MP)	(15 x MAG) + 4d10 (42 MP)	--
41 – 48	(10 x FOR) + 3d8	(13 x MAG) + 4d10 (29 MP)	(17 x MAG) + 4d10 (54 MP)	*Esuna**
49 – 56	(11 x FOR) + 4d8	(15 x MAG) + 4d10 (37 MP)	(18 x MAG) + 4d12 (60 MP)	--
57 – 64	(13 x FOR) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (49 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (69 MP)	--
65+	(14 x FOR) + 5d8	(18 x MAG) + 4d12 (55 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (78 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Valefor

Nuvens se partem para que Valefor desça dos céus, com suas grandes asas emplumadas batendo como um trovão distante. Sua cauda, patas e asas de nuance roxo escuro, se assemelhando a um tipo de grande dragão. A parte superior de seu corpo é quase humanóide apesar das penas vermelhas e uma cabeça branca de bico tão branco como um osso. Grandes garras curvas surgem de seus ombros, uma estranha reminiscência de um segundo par de asas. Uma corrente dourada balança em uma delas, movendo-se lentamente enquanto Valefor para na frente do Summoner e aguarda pelo seu comando.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Float*.

SUMMONER

ASAS SÔNICAS

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Time).

Valefor sobe no ar, com suas asas batendo cada vez mais lentamente até que o tempo parece parar atrás do Summon; neste ponto, uma última batida de asas envia uma destrutiva rajada de ar contra o alvo. *Asas Sônicas* inflige certa quantia de dano Mágico ao alvo, atingindo automaticamente. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente. Também possui uma CdS de **(Prec. M. – 50), Evasão M.** de reduzir a Iniciativa atual do alvo em **25%**. Isto não possui efeito se o alvo não possuir mais ação naquele turno.

EXPLOSÃO DE ENERGIA*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

Em uma manobra acrobática, Velefor sobe alto sobre o campo de batalha, seu bico começa a brilhar dourando conforme a energia mágica começa a fluir por seu corpo. Quando a energia acumulada atinge seu ápice, uma forma brilhante arcana paira na frente do Summon; em um instante, o poder cai sobre a forma de energia, enviando vários raios de magia selvagem contra a linha inimiga. *Explosão de Energia* inflige certa quantia de dano Mágico em todos os combates disponíveis do grupo alvo, atingindo automaticamente. Este dano é modificado pela Armadura Mágica normalmente.

INVOCAÇÃO

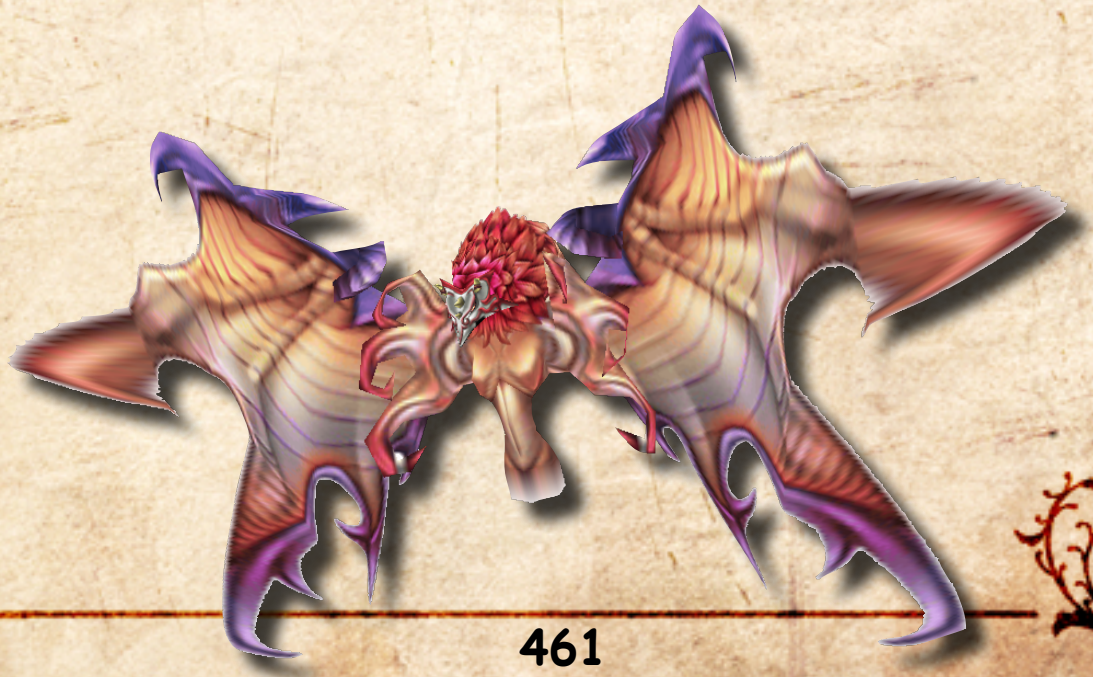
RAIO DE ENERGIA

Custo: 15 MP**.**

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

Com um estridente grito, Valefor voa para o alto, reunindo energia de branco-azulado em sua boca aberta. Quando ela atinge a altitude ideal, ela dispara um raio de intensa energia diretamente no grupo inimigo, destruindo até parte do solo. *Raio de Energia* inflige **(3 x MAG) + 1d10, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes presentes, atingindo automaticamente.



APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-3: Progressão de Valefor

Nível	Ataque	Asas Sônicas	Explosão Energia *	Magias
1 – 8	(2 x FOR) + 1d8	(4 x MAG) + 1d10 (10 MP)	--	*Blizzard, Fire, Thunder*
9 – 16	(3 x FOR) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (15 MP)	--	*Water*
17 – 24	(5 x FOR) + 2d8	(8 x MAG) + 2d10 (18 MP)	--	*Blizzara, Fira, Thundara*
25 – 32	(6 x FOR) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (22 MP)	--	*Watera*
33 – 40	(8 x FOR) + 3d8	(11 x MAG) + 3d10 (29 MP)	(15 x MAG) + 4d10 (47 MP)	--
41 – 48	(10 x FOR) + 3d8	(13 x MAG) + 4d10 (34 MP)	(17 x MAG) + 4d10 (59 MP)	--
49 – 56	(11 x FOR) + 4d8	(15 x MAG) + 4d10 (42 MP)	(18 x MAG) + 4d12 (65 MP)	--
57 – 64	(13 x FOR) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (54 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	--
65+	(14 x FOR) + 5d8	(18 x MAG) + 4d12 (60 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Remora

O ar no campo de batalha parece ficar mais espesso, se tornando viscoso, quase líquido. Conforme os demais combatentes lutam para restauram seu controle, um cardume de pequenos peixes dourados forma um círculo ao redor do Summoner, revelando um ameaçador conjunto de dentes cortantes conforme se preparam para matar...

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *SOS-Agility Up*.

SUMMONER

CONSTRIÇÃO

Custo: 18 MP.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico) e Status (Tempo).

Sem avisar, uma porção do cardume Remora surge. Em uma questão de segundo, uma dezena de mandíbulas está presa no alvo, todas mordendo cada pedaço do corpo. *Constrição* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Agility Down* **(6)** e *Slow* **(6)**. Role separadamente para cada Condição de Status.

PIRANHA VOADORA*

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico) e Status (Time).

Um grande grupo de Remoras separa-se do cardume, voando contra o alvo em um frenezi de atividades violentas até que sangue escorra livremente. *Piranha Voadora* inflige certa quantia de dano Físico ao alvo, atingindo automaticamente – veja tabela abaixo para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura normalmente. *Piranha Voadora* t a m b é m possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Sap* **(6)**.

INVOCAÇÃO

TRAVA DE PEIXES

Custo: 16 MP.

Alvo: Único.

Tipo: Status (Time).

As Remoras invocadas atacam de uma única vez, cobrindo o alvo com seu maior número. *Trava de Peixes* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Slow* **(6)** e *Immobilize* **(6)**. Role separadamente para cada Condição de Status.

Tabela AIII-4: Progressão de Remora

Nível	Ataque	Constrição	Piranha Voadora*	Magias
1 – 8	(2 x AGI) + 1d8	--	--	*Burn Ray, Yawn*
9 – 16	(3 x AGI) + 1d8	--	--	*Speed*
17 – 24	(5 x AGI) + 2d8	--	--	*Slow, Ray Bomb*
25 – 32	(6 x AGI) + 2d8	--	--	*Immobilize*
33 – 40	(8 x AGI) + 3d8	--	(15 x AGI) + 4d10 (52 MP)	*Slowga**
41 – 48	(10 x AGI) + 3d8	--	(17 x AGI) + 4d10 (64 MP)	*Disable**
49 – 56	(11 x AGI) + 4d8	--	(18 x AGI) + 4d12 (70 MP)	--
57 – 64	(13 x AGI) + 4d8	--	(20 x AGI) + 4d12 (89 MP)	--
65+	(14 x AGI) + 5d8	--	(22 x AGI) + 4d12 (98 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Ifrit

O chão faz um estrondo e chacoalha assim que uma fonte de magma jorra da terra, carregando uma gigantesca criatura musculosa. Fagulhas de fogo refletem em seus grandes chifres. Sua pele escura e seus grandes músculos recobrem este deus metade humano, metade fera. Com um rugido, Ifrit pousa na terra sobre a lava quente. O fogo dos infernos surge em sua mandíbula canina conforme ele joga sua cabeça para trás e lança sua rebeldia contra os céus.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Fogo Aumento*, *Fogo Absorção*, *Água/Gelo Fraqueza*.

SUMMONER

ATAQUE EM CHAMAS

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Fogo).

Ifrit lança um rugido assustador conforme chamas começam a girar ao redor de suas garras. Saltando para frente, ele esmaga seus punhos contra o solo; abaixo do alvo, a terra se parte e abre, liberando chamas vorazes e fontes de lava. *Ataque em Chamas* inflige certa quantia de dano Elemental por Fogo em um alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela abaixo para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

FOGO DO INFERNO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Fogo).

Saltando no ar, Ifrit cria duas esferas de fogo em suas mãos, aguardando apenas por um segundo antes de arremessá-las contra o inimigo. Antes mesmo que as chamas devorem tudo que encontram, Ifrit lança outra rajada de fogo; a explosão resultante cria uma esfera de fogo mágico que abrange todo o inimigo, deixando-os suspensos no ar. Inimigos agora imobilizados, Ifrit desfere seu ataque final: partindo um grande fragmento de terra para arremessar nas explosões, finalizando com suas magias e mandando tudo de volta para o chão. *Fogo do Inferno* inflige certa quantia de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes ativo do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

INVOCAÇÃO

LABAREDA INFERNAL

Custo: 21 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Fogo).

O solo parte conforme uma esfera de rocha derretida de fogo explode embaixo dos pés de Ifrit, levando-o para o ar. Conforme a esfera fica posicionada sobre o grupo alvo, o Summom salta para fora dela, trazendo seus punhos com força contra ela. A força do ataque joga a massa fervente contra o iminigo até que ela cai, obliterando tudo em uma massa de chamas e rochas superaquecidas. *Labareda Infernal* inflige **(6 x Magia) + 2d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes ativos, atingindo automaticamente.

Tabela AIII-5: Progressão de Ifrit

Nível	Ataque	Ataque em Chamas	Fogo do Inferno*	Magias
1 – 8	(2 x FOR) + 1d8	(4 x MAG) + 1d10 (7 MP)	--	*Fire*
9 – 16	(3 x FOR) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (12 MP)	--	*Elemento Espinhos (Fogo)*
17 – 24	(5 x FOR) + 2d8	(8 x MAG) + 2d10 (15 MP)	--	*Fira*
25 – 32	(6 x FOR) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (19 MP)	--	*Drain*
33 – 40	(8 x FOR) + 3d8	(11 x MAG) + 3d10 (26 MP)	(17 x MAG) + 4d10 (59 MP)	*Firaga*, Null Element (Gelo)**
41 – 48	(10 x FOR) + 3d8	(13 x MAG) + 4d10 (31 MP)	(18 x MAG) + 4d10 (65 MP)	*Null Element (Água)**
49 – 56	(11 x FOR) + 4d8	(15 x MAG) + 4d10 (39 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	--
57 – 64	(13 x FOR) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (51 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	--
65+	(14 x FOR) + 5d8	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Ramuh

Trovão ecoa ao longe conforme nuvens escuras se juntam sobre o campo de batalha, deixando tudo à meia-luz. Sem aviso, raios de eletricidade caem das nuvens e atingem o solo na frente do Summoner, ofuscando tudo com um único flash cegante. Quando o clarão some e o último raio desaparece, o Summoner se encontra com um homem mago com uma longa barba cinza, vestido em leves robes cinzas e segurando um cajado retorcido. Apesar de sua idade, sua face não demonstra nenhum cansaço ou fraqueza; sua expressão é severa, com seus olhos brilhando com uma terrrivel majestade.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Eletricidade Aumento*, *Eletricidade Absorção*, *Terra/Água Fraqueza*.

SUMMONER

ATAQUE ELÉTRICO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Eletricidade), Suporte.

Ramuh levanta seu cajado no alto, permitindo que ele seja atingido por um raio elétrico perdido das nuvens. Girando seu cajado uma vez sobre sua cabeça, ele o aponta para o alvo e uma descarga elétrica parte para cima do desafortunado, liberando milhões de centenas de volts contra o corpo do alvo. *Ataque Elétrico* inflige dano Elemental por Eletricidade no alvo, atingindo automaticamente – veja tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica. *Ataque Elétrico* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de cancelar todas as Condições de Status do tipo Enhance e Barrier ativas no alvo, exceto *Shield*.

RAIO DO JULGAMENTO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

O vento começa a soprar conforme Ramuh cantarola em uma língua arcana, formando uma massa nuvens de chuva. Ele então para intocável conforme raios e trovões surgem, deixando que estes raios o atinjam várias vezes até que seu cajado brilhe com o poder acumulado. Em um instante, raios partem para todas as direções, um furacão de devastação elétrica que gira e destrói com força mortal. *Raio do Julgamento* inflige dano Elemental por Eletricidade a todos os alvos ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente – veja tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

INVOCAÇÃO

CAJADO DO JULGAMENTO

Custo: 21 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

Pequenos arcos de eletricidade azul-branco surgem sobre a cabeça de Ramuh conforme ele carrega seu cajado com a fúria dos céus, aguardando que ele brilhe em dourado antes de de arremessá-lo no meio dos inimigos com força inesperada. O poder acumulado explode com o impacto, criando um círculo expansivo de pura eletricidade que atinge a todos na proximidade. *Cajado do Julgamento* inflige **(6 x MAG) + 2d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Eletricidade a todos os combatentes, atingindo automaticamente.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-6: Progressão de Ramuh

Nível	Ataque	Ataque Elétrico	Raio do Julgamento*	Magias
1 – 8	(2 x FOR) + 1d8	(4 x MAG) + 1d10 (10 MP)	--	*Poison, Thunder*
9 – 16	(3 x FOR) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (15 MP)	--	*Elemento Espinhos (Eletricidade)*
17 – 24	(5 x FOR) + 2d8	(8 x MAG) + 2d10 (18 MP)	--	*Thundara*
25 – 32	(6 x FOR) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (22 MP)	--	*Bio*
33 – 40	(8 x FOR) + 3d8	(11 x MAG) + 3d10 (29 MP)	(17 x MAG) + 4d10 (59 MP)	*Null Element (Terra)*. Thundaga**
41 – 48	(10 x FOR) + 3d8	(13 x MAG) + 4d10 (34 MP)	(18 x MAG) + 4d10 (65 MP)	*Null Element (Água)**
49 – 56	(11 x FOR) + 4d8	(15 x MAG) + 4d10 (42 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	--
57 – 64	(13 x FOR) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (54 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	--
65+	(14 x FOR) + 5d8	(18 x MAG) + 4d12 (60 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Shiva

Quando o Summoner completa os movimentos finais do ritual de invocação, fragmentos de gelo de tamanho de um homem caem no campo de batalha, criando uma torre de espinhos de gelo polido. Mas esta espetacular estrutura é apenas o começo: instantaneamente, um suave feixe de luz cai sobre ele, iluminando uma gentil queda de flocos de neve conforme uma figura feminina desce dos céus, pousando no meio do gelo. Por um momento, somente seu reflexo é visível: uma delicada pele azul coberta com estranhas marcas não-humanas. Então os olhos dela se abrem, partindo sua carapaça de gelo. Shiva, a rainha do gelo, está pronta para a batalha.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Gelo Aumento*, *Gelo Absorção*, *Fogo/Eletricidade Fraqueza*.

SUMMONER

ATAQUE CELESTIAL

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Gelo), Status (Time).

Shiva cumprimenta seu alvo com um olhar frio e desdenhoso. Julgando o inimigo indigno de seu esforço, ela balança sua mão e congela o ar sobre o alvo em um enorme bloco de gelo. O bloco imediatamente cai, causando um ataque esmagador. *Ataque Celestial* inflige certa quantia de dano Elemental por Gelo em um alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente. *Ataque Celestial* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir a Iniciativa atual do alvo em **25%**. Isso não tem efeito se o alvo não possuir mais Ações na atual Rodada.

PÓ DE DIAMANTE*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Gelo).

Movendo sua postura para ter estabilidade, Shiva reúne uma carga de magia em suas mãos, pausando rapidamente antes de liberar uma explosão de puro frio contra os inimigos do Summoner. Mesmo o mais forte dos inimigos é rapidamente dominado quando rajadas de ar gelado constroem camada sobre camada de gelo, aprisonando todos ao alcance dentro de uma parede de gelo. Com o estalo dos dedos de Shiva rapidamente parte o gelo, cobrindo seus inimigos com uma chuva de pequeninos fragmentos – um golpe especial para balançar com o súbito choque de temperatura que abruptamente volta ao normal. *Pó de Diamante* inflige certa quantia de dano Elemental por Gelo em todos os inimigos ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja tabela abaixo para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

INVOCAÇÃO

TEMPESTADE DE NEVE

Custo: 21 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Gelo).

Shiva gira no local, liberando uma neve azulada por todo o campo de batalha. Onde eles caem, os flocos de neve instantaneamente fazem brotar grandes espinhos sólidos de gelo que congelam e perfuram sem piedade. *Tempestade de Neve* inflige **(6 x MAG) +2d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Gelo em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente

Tabela AIII-7: Progressão de Shiva

Nível	Ataque	Ataque Celestial	Pó de Diamante*	Magias
1 – 8	(2 x FOR) + 1d8	(4 x MAG) + 1d10 (10 MP)	--	*Blizzard*
9 – 16	(3 x FOR) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (15 MP)	--	*Elemento Espinhos (Gelo), Rasp*
17 – 24	(5 x FOR) + 2d8	(8 x MAG) + 2d10 (18 MP)	--	*Blizzara*
25 – 32	(6 x FOR) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (22 MP)	--	*Osmose*
33 – 40	(8 x FOR) + 3d8	(11 x MAG) + 3d10 (29 MP)	(17 x MAG) + 4d10 (59 MP)	*Null Element (Fire)*, Blizzaga**
41 – 48	(10 x FOR) + 3d8	(13 x MAG) + 4d10 (34 MP)	(18 x MAG) + 4d12 (65 MP)	*Null Element (Eletricidade)**
49 – 56	(11 x FOR) + 4d8	(15 x MAG) + 4d10 (42 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	--
57 – 64	(13 x FOR) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (54 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	--
65+	(14 x FOR) + 5d8	(18 x MAG) + 4d12 (60 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Sylph

No instante em que o Summoner começa o ritual de invocação, uma leve brisa sopra pelo campo de batalha, carregando consigo o som de risos femininos. Conforme o ritual continua, uma energia rosa brilhante percorre o corpo do Summoner, girando em espirais que se tornam órbitas completas enquanto cada esfera cresce para glóbulos de magia do tamanho de um punho. Com uma série de explosões, os globos se racham, revelando figuras femininas esguias que cabem na palma da mão. Vestidas em túnicas cuja coloração escura fazem contraste com a pele que parece de porcelana, as Sílfes surgem.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Float*.

SUMMONER

TOQUE SILVESTRE

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

Uma única Sílfe se separa do grupo e voa na direção de um inimigo deixando um rastro rosado. Com um riso malicioso, ela o toca, um leve toque que rouba chi e mana do corpo do alvo e os transferem para a própria Sílfe. Carregada com a força vital roubada, a Sílfe voa de volta para o grupo do Summoner e gira em torno deles, distribuindo seu furto em uma chuva de partículas brilhantes. *Toque Silvestre* inflige certa quantia de dano Mágico ao alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido pela Armadura Mágica normalmente, e **50%** deste dano é subtraído do HP e MP do alvo, respectivamente. Todos os membros aliados ganham então um número de HP e MP igual a **(HP perdido pelo alvo / Número de Aliados)** e **(MP perdido pelo alvo / Número de Aliados)**, respectivamente. Deste modo, se o ataque inflige 100 de dano, o alvo perde 50 HP e 50 MP, que serão divididos igualmente entre os Aliados.

DANÇA SILVESTRE*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Recuperação.

Uma nuvem de Sílfes infesteia o campo de batalha, rodopiando através das linhas inimigas em uma dança selvagem que rouba chi e mana dos inimigos do Summoner. Depois de completar a missão com os alvos, as Sílfes voam de volta para o grupo Aliado e dispersam seus ganhos em uma série de piruetas brilhantes. *Dança Silvestre* inflige certa quantia de dano Mágico em todos os alvos, atingindo automaticamente – veja tabela abaixo para mais detalhes. Este dano é reduzido pela Armadura Mágica normalmente, e **50%** deste dano é subtraído do HP e MP do alvo, respectivamente. Todos os membros aliados ganham então um número de HP e MP igual a **(HP perdido pelos alvos / Número de Aliados)** e **(MP perdido pelos alvos / Número de Aliados)**, respectivamente. Deste modo, se o ataque inflige 100 de dano, o alvo perde 50 HP e 50 MP, que serão divididos igualmente entre os Aliados.

INVOCAÇÃO

SUSSURRO DOS VENTOS

Custo: 26 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Uma leve brisa sopra conforme um par de Sílfes voa na direção do alvo e começam a girar ao redor dele através de espirais coordenadas, drenando seu chi. O alvo é envolto um brilho azul suave conforme sua energia vital é roubada, um brilho que rapidamente desabrocha em uma intensa esfera de energia quando as Sílfes completam seu vôo e voltam para os aliados do Invocador com a vitalidade roubada. *Sussurro dos Ventos* inflige **(10 x MAG) + 3d10, Armadura Mágica** de dano Mágico em um alvo, atingindo automaticamente. Todos Aliados ativos entam recuperam um número de HP igual a **(HP perdido pelo alvo / Número de Aliados)** e **(MP perdido pelo alvo / Número de Aliados)**.

Tabela AIII-8: Progressão de Sylph

Nível	Ataque	Toque Silvestre	Dança Silvestre*	Magias
1 – 8	(2 x AGI) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (18 MP)	--	*Burn Ray*
9 – 16	(3 x AGI) + 1d8	(8 x MAG) + 2d10 (21 MP)	--	*Float*
17 – 24	(5 x AGI) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (25 MP)	--	*Ray Bomb*
25 – 32	(6 x AGI) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (32 MP)	--	*Drain, Osmose*
33 – 40	(8 x AGI) + 3d8	(13 x MAG) + 3d10 (37 MP)	(17 x MAG) + 4d10 (62 MP)	*Flare Star**
41 – 48	(10 x AGI) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (45 MP)	(18 x MAG) + 4d12 (68 MP)	--
49 – 56	(11 x AGI) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (57 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (77 MP)	*Syphon**
57 – 64	(13 x AGI) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (63 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (86 MP)	--
65+	(14 x AGI) + 5d8	(20 x MAG) + 4d12 (72 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (94 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Siren

Uma suave música de harpa ressoa pelo ar conforme uma grande onda passa pelo campo de batalha, o transformando em um oceano ilusório iluminado por uma luz dourada. Quando a água bate nos combatentes, uma mulher de beleza inimaginável emerge das profundezas do oceano, com seu corpo coberto apenas por plumas escarlates e âmbar. Seu cabelo dourado balança livremente até pela mais leve brisa; sua face demonstra uma visão de beleza feroz. Uma harpa ornamentada se encontra embaixo de seu braço, revelado apenas quando Siren se posiciona na frente do Summoner, asas abertas; seus dedos tocam as cordas com destreza sobrehumana, emitindo sons para atormentar e ferir seus inimigos.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *SOS-Spirit Up*.

SUMMONER

VOZ LUNÁTICA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Mystify).

Siren fixa seu olhar em um único alvo, precedendo os inícios de uma canção sem palavras que atingem diretamente o coração da vitima, inflamando com ardor até que cada instinto de controle tenha desaparecido. *Voz Lunática* inflige certa quantia de dano Mágico em um alvo, atingindo automaticamente – veja tabela abaixo para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente. *Voz Lunática* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Berserk* **(6)**.

VOZ AMÁVEL*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Mystify).

Com um recatado sorriso, Siren começa a criar notas musicais de sua harpa, criando um um campo de som com convites não falados de amor não correspondido – um conquetel sonoro para controlar os inimigos do Summoner com seus próprios dedos. Instantaneamente, as vítimas da canção começam a lutar contra aliados e inimigos pelo amor de Siren, estabelecendo um combate confuso. *Voz Amável* inflige certa quantia de dano Mágico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente. *Voz Amável* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Confusion* **(6)** – role separadamente para cada combatente.

INVOCAÇÃO

VOZ SILENCIOSA

Custo: 32 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Seal).

Ondas fantasmas se chocam contra a linha inimiga conforme Siren toca sua harpa, liberando ondas de som que enganam e capturam os inimigos do Invocador. *Voz Silenciosa* inflige **(6 x MAG) + 2d10, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. *Voz Silenciosa* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Silence* **(6)** – role separadamente para cada combatente.

Tabela AIII-9: Progressão de Siren

Nível	Ataque	Voz Lunática	Voz Amável*	Magias
1 – 8	(2 x AGI) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (15 MP)	--	*Blind, Sleep*
9 – 16	(3 x AGI) + 1d8	(8 x MAG) + 2d10 (18 MP)	--	*Berserk*
17 – 24	(5 x AGI) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (22 MP)	--	*Silence*
25 – 32	(6 x AGI) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (29 MP)	--	*Confuse*
33 – 40	(8 x AGI) + 3d8	(13 x MAG) + 3d10 (34 MP)	(17 x MAG) + 4d10 (69 MP)	*Curse**
41 – 48	(10 x AGI) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (42 MP)	(18 x MAG) + 4d12 (75 MP)	*Charm**
49 – 56	(11 x AGI) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (54 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (84 MP)	--
57 – 64	(13 x AGI) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (60 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (93 MP)	--
65+	(14 x AGI) + 5d8	(20 x MAG) + 4d12 (69 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (101 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Titan

Um estrondo profundo é sentido na terra e o campo de batalha é coberto com uma rede de fendas e fissuras. Um imenso humanóide musculoso surge lá de baixo, coberto com símbolos primitivos e vestindo apenas uma tanga. Talvez sua pele seja da cor da terra; talvez ele seja a terra, rocha e areia que se uniram para moldar um físico tão poderoso quanto uma montanha. Conforme pó e areia caem de seu corpo, Titan urra com fúria, olhando fixamente para aqueles que ousaram profanar a santidade de sua terra.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Terra Aumento*, *Terra Absorção, Água/Ar Fraqueza.*

SUMMONER

ARREMESSO DE ROCHA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Terra).

Titan enfia seus punhos no chão, retirando um gigantesco fragmento do chão e o arremessando contra o inimigo com um resmungo sem palavras. O projétil de várias toneladas cai com força esmagadora sobre o alvo sem sorte. *Arremesso de Rocha* inflige certa quantia de dano Elemental por Terra em um alvo, atingindo automaticamente – veja tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido pela Armadura Mágica normalmente.

FÚRIA DA TERRA*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Terra).

Titan enterra seus poderosos punhos profundamente na superfície e, com um profundo rosnado irritado, retira uma grande e grossa faixa de rocha embaixo do inimigo. Rosnando e falando alto, ele inverte a faixa de terra, deixando as várias toneladas de rocha sólida esmagar seus inimigos com força suficiente para partí-los em centenas de pedaços. *Fúria da Terra* inflige certa quantia de dano Elemental por Terra em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

INVOCAÇÃO

FÚRIA TERRESTRE

Custo: 40 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Terra).

Titan salta no meio dos inimigos, batendo seus punhos com força quando aterrisa. O impacto resultante treme a terra e cria uma onda que atinge os inimigos do Invocador. *Fúria Terrestre* inflige **(10 x MAG) + 3d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Terra em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Tabela AIII-10: Progressão de Titan

Nível	Ataque	Arremesso de Rocha	Fúria da Terra*	Magias
1 – 8	(2 x FOR) + 1d10	(6 x MAG) + 2d10 (12 MP)	--	--
9 – 16	(4 x FOR) + 1d10	(8 x MAG) + 2d10 (15 MP)	--	--
17 – 24	(6 x FOR) + 2d10	(10 x MAG) + 3d10 (19 MP)	--	--
25 – 32	(8 x FOR) + 2d10	(11 x MAG) + 3d10 (26 MP)	--	--
33 – 40	(10 x FOR) + 3d10	(13 x MAG) + 3d10 (31 MP)	(18 x MAG) + 4d10 (65 MP)	*Null Element (Ar)**
41 – 48	(11 x FOR) + 3d10	(15 x MAG) + 4d10 (39 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	*Null Element (Água)**
49 – 56	(13 x FOR) + 4d10	(17 x MAG) + 4d10 (51 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	*Quake**
57 – 64	(15 x FOR) + 4d10	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	--
65+	(17 x FOR) + 5d10	(20 x MAG) + 4d12 (66 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Kirin

Um círculo de magia branca paira suspenso no meio do ar, pulsando e brilhando até que uma única coluna de luz surge. O que se segue é completamente estranho até mesmo para os padrões de Summons: uma criatura de pele acinzentada ostentando o corpo de um cavalo, a cauda de um boi, pés de um veado, e uma cabeça com chifres de um nobre dragão. Longos pelos de cor de esmeralda destacam-se na parte de trás de cada perna, ombros e pescoço, fluindo em uma contínua crina em sua nuca que flutua no ar conforme Kirin trota assumindo seu lugar ao lado do Summoner.

Modificador de HP: x2.

Habilidades de Suporte: *SOS-Regen*.

SUMMONER

AURA SAGRADA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação, Status (Strengthen).

Kirin suspende seu pescoço para encarar o alvo conforme seus chifres começam a brilhar, emitindo uma suave luz que restaura e revigora. *Aura Sagrada* restaura certa quantia de HP ao alvo – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Além disso, também confere a Condição de Status *Regen* **(6)** ao alvo.

VÓRTICE*

Custo: Variável.

Alvo: Todos.

Tipo: Recuperação, Suporte.

Baixando sua cabeça na direção do chão, Kirin solta um rugido baixo e começa a radiar padrões semelhantes de luz de seus chifres, atingindo os amigos e inimigos dentro do raio de esferas e círculos que parecem extrair a magia do ar. *Vórtice* cancela todas as Condições de Status ativas no campo de batalha exceto aquelas do tipo Strenghten e Barrier, as quais serão apenas canceladas sob uma CdS igual a **(Precisão Mágica-50), Evasão Mágica**. Role separadamente para cada combatente ativo.

INVOCAÇÃO

SALVA VIDAS

Custo: 46 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strenghten).

Todo o corpo de Kirin brilha, assumindo coloração azul fantasmagórica conforme energia divina parte dele e cobre os aliados do Invocador. Onde ela toca carne viva, esta aura divina lentamente começa a fechar cortes e ferimentos, dando aos alvos um vigor renovado. *Salva Vidas* confere a Condição de Status *Regen* **(6)** no Invocador e em todos os aliados ativos.

Tabela AIII-11: Progressão de Kirin

Nível	Ataque	Aura Sagrada	Vórtice*	Magias
1 – 8	(2 x FOR) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (30 MP)	--	*Poisona*
9 – 16	(3 x FOR) + 1d8	(8 x MAG) + 2d10 (32 MP)	--	*Stona*
17 – 24	(5 x FOR) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (37 MP)	--	*Regen*
25 – 32	(6 x FOR) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (44 MP)	--	*Basuna, DeBarrier*
33 – 40	(8 x FOR) + 3d8	(13 x MAG) + 3d10 (49 MP)	--	*Dispel**
41 – 48	(10 x FOR) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (57 MP)	--	*Esuna**
49 – 56	(11 x FOR) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (69 MP)	--	*Resist**
57 – 64	(13 x FOR) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (75 MP)	--	--
65+	(14 x FOR) + 5d8	(20 x MAG) + 4d12 (84 MP)	--	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Cait Sith

Sem cerimônia, um gato negro cai na cabeça do Summoner, fazendo um grande show para tirar a poeira de si antes de pular para o chão sólido. Embora não seja maior do que um gato doméstico, mesmo o mais casual dos observadores pode ver que Cait Sith não é um felino normal. Primeiramente por que fica apenas sobre duas patas, saltando tão facilmente quanto um humano poderia. Há então a questão do seu vestuário: botas bem vestidas, capa vermelha e uma pequena coroa de brinquedo presa seguramente em sua cabeça, Cait Sith parece um refugiado de uma história em quadrinhos com um sorriso feliz irradiando quantidades quase indescritíveis de presunção. O pequeno homem-gato assume então sua posição, pronto para deixar as marcas de suas garras na batalha.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *SOS-Spirit Up*.

SUMMONER

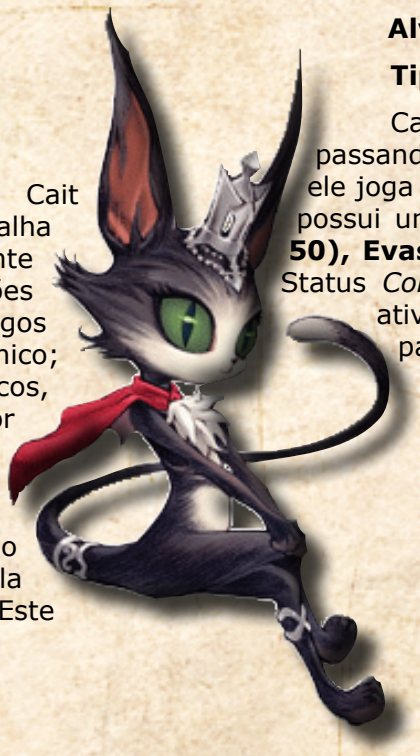
TROMBONE DE BATALHA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

Limpando sua garganta, Cait Sith ergue um megafone de batalha até sua boca e faz um estridente miado amplificado em proporções terríveis. Os mais bravos inimigos conseguem suportar o golpe sônico; inimigos menores e mais fracos, desesperadamente procuram por algum modo para fazer isso tudo terminar. Trombone de Batalha inflige certa quantia de dano Físico no oponente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este ataque ignora Armadura.



ALEGRIA MARAVILHOSA*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico) e Status (Time).

Novamente, Cait Sith ergue seu megafone e solta um poderoso grito. Desta vez, entretanto, ele salta diretamente na batalha, levando seu grito diretamente até o inimigo. Não importa quanto eles tentem fugir, o pequeno homem-gato é incapaz de ser parado: dançando alegremente através dos inimigos sem uma pausa para fôlego e sem diminuir o volume. *Alegria Maravilhosa* inflige certa quantia de dano Físico em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura. Além disso, *Alegria Maravilhosa* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica-50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Disable* **(6)** – role separadamente para cada combatente ativo.

INVOCAÇÃO

CHUVA DO GATO

Custo: 52 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Mystify).

Cait Sith corre pelo campo de batalha, passando de monstro em monstro conforme ele joga um pó brilhante no ar. *Chuva do Gato* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Confuse* **(6)** em todos os combatentes ativos do grupo alvo – role separadamente para cada combatente ativo.

Tabela AIII-12: Progressão de Cait Sith

Nível	Ataque	Trombone de Batalha	Alegria Maravilhosa*	Magias
1 – 8	(2 x AGI) + 1d8	(6 x MAG) + 2d10 (25 MP)	--	*Blind*
9 – 16	(3 x AGI) + 1d8	(8 x MAG) + 2d10 (28 MP)	--	*Float*
17 – 24	(5 x AGI) + 2d8	(10 x MAG) + 3d10 (32 MP)	--	*Immobilize*
25 – 32	(6 x AGI) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (39 MP)	--	*Confuse*
33 – 40	(8 x AGI) + 3d8	(13 x MAG) + 3d10 (44 MP)	(18 x AGI) + 4d12 (75 MP)	*Disable**
41 – 48	(10 x AGI) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (52 MP)	(20 x AGI) + 4d12 (84 MP)	*Mini**
49 – 56	(11 x AGI) + 4d8	(17 x MAG) + 4d10 (64 MP)	(22 x AGI) + 4d12 (93 MP)	*Toad*
57 – 64	(13 x AGI) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (70 MP)	(24 x AGI) + 4d12 (101 MP)	--
65+	(14 x AGI) + 5d8	(20 x MAG) + 4d12 (79 MP)	(26 x AGI) + 5d10 (112 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Fairy

Uma afetuosa luz dourada envolve o Summoner, crescendo em intensidade até que ela forma os contornos de uma mulher alada sobrevoando sobre os ombros do Summoner. Conforme o brilho diminui, ele revela uma delicada figura de mulher com cabelos escuros que voa com múltiplas asas de penas, trajando um longo vestido de seda que flutua com o vento. Com movimentos mais leves do que o próprio ar, Fairy flutua em sua posição sobre o grupo do Summoner, serenamente aguardando por suas ordens.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Float* e *SOS-Regen*.

SUMMONER

LUZ ALADA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

Fairy bate suas asas, derrubando penas sobre o alvo. Conforme elas caem e giram no ar, elas começam a brilhar se tornando capazes de revigorar tudo com que elas entrarem em contato. *Luz Alada* restaura certa quantia de HP ao alvo – veja tabela a seguir para mais detalhes.

LUZ ENIGMÁTICA*

Custo: Variável.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Fairy voa sobre o grupo, a cada movimento derrubando uma chuva de penas brilhantes até que os aliados do Summoner tenham sido curados completamente. *Luz Enigmática* restaura certa quantia de HP ao Summoner e seus aliados ativos – veja a tabela a seguir para mais detalhes.

INVOCAÇÃO

LUZ DE CRISTAL

Custo: 60 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Fairy emerge das sombras do Summoner segurando um delicado cristal rosáceo em suas mãos. Logo se percebe uma fraca luz rosa começando a pulsar no centro do cristal, banhando o grupo com energia vital. *Luz de Cristal* restaura **(14 x MAG) + 4d10** de HP ao Invocador e todos seus aliados ativos.

Tabela AIII-13: Progressão de Fairy

Nível	Ataque	Luz Alada	Luz Enigmática*	Magias
1 – 8	(3 x AGI) + 1d8	(8 x MAG) + 2d10 (13 MP)	--	*Aero*
9 – 16	(5 x AGI) + 1d8	(10 x MAG) + 2d10 (17 MP)	--	*Float*
17 – 24	(6 x AGI) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (24 MP)	--	*Aera, Regen*
25 – 32	(8 x AGI) + 2d8	(13 x MAG) + 3d10 (29 MP)	--	--
33 – 40	(10 x AGI) + 3d8	(15 x MAG) + 3d10 (37 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (69 MP)	*Aeraga**
41 – 48	(11 x AGI) + 3d8	(17 x MAG) + 4d10 (49 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (78 MP)	*Flight**
49 – 56	(13 x AGI) + 4d8	(18 x MAG) + 4d10 (55 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (86 MP)	--
57 – 64	(14 x AGI) + 4d8	(20 x MAG) + 4d12 (64 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (97 MP)	--
65+	(16 x AGI) + 5d8	(22 x MAG) + 4d12 (73 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (100 MP)	

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Atomos

Uma sombra negra devora o campo de batalha conforme Atomos aparece, seu corpo titânico é nada mais do que uma boca gigante com franjas de carne rosada e sem forma. Dentro dassa mandíbula aberta, uma singular luz brilha; um azul frio e sem fim parece sugar o calor e a vida de tudo ao redor. Olhar muito para esta estranho vazio é se convidar para a loucura – que horrores aguardam do outro lado é melhor deixar para a própria imaginação.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *SOS-Spirit Up*.

SUMMONER

ENGOLFAR

Custo: 50 MP.

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

Atomos fixa um único oponente com seus olhos minúsculos e sem expressão, sua boca começa a brilhar um tom de violeta ameaçador conforme uma irresistível força puxa a sua vítima. Lentamente, passo por passo agonizante, o alvo é tragado para dentro do terrível vazio, lutando para tentar sair de sua perdição. *Engolfar* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir *Eject* no alvo.

FORÇA-G INFINITA*

Custo: 125 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

A profundeza azul dentro da boca de Atomos repentinamente escurece completamente; o já medonho vácuo no interior do Summon cresce em tamanho e escuridão, se transformando em uma força irresistível que suga os inimigos do Summoner sem perdão. *Força-G Infinita* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir *Eject* em todos os combatentes ativos do grupo alvo; role separadamente para cada alvo.

INVOCAÇÃO

FORÇA-G 199

Custo: 67 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

Atomos aparece indistintamente sobre o campo de batalha, expelindo uma esmagadora singularidade. Esta esfera negra que paira sobre os inimigos, lentamente começa a sugar e esmagar tudo até que os inimigos do Invocador sejam pegos por esta inexorável atração. *Força-G 199* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir certa quantia de dano Mágico em todos os combatentes ativos do grupo alvo. Esta quantia é determinada pelo HP atual do Invocador, e é igual a certa porcentagem do HP máximo dos combatentes. Trate esta habilidade como tendo um efeito do tipo Gravity.

HP do Invocador	Dano Infligido
100 – 76% do máximo	50% do dano máximo
75 – 51% do máximo	30% do dano máximo
50 – 26% do máximo	25% do dano máximo
25 – 1% do máximo	10% do dano máximo

Embora esta habilidade não seja modificada por Armadura nem Armadura Mágica, ela não pode infligir mais do que 999 de dano, independente de quanto HP o alvo possua. Role separadamente para cada combatente ativo.

Tabela AIII-14: Progressão de Atomos

Nível	Ataque	Engolfar	Força-G Infinita*	Magias
1 – 8	(3 x FOR) + 1d8	--	--	--
9 – 16	(5 x FOR) + 1d8	--	--	*Meteorite*
17 – 24	(6 x FOR) + 2d8	--	--	*Gravity*
25 – 32	(8 x FOR) + 2d8	--	--	*Comet*
33 – 40	(10 x FOR) + 3d8	--	--	*Demi**
41 – 48	(11 x FOR) + 3d8	--	--	*Quasar**
49 – 56	(13 x FOR) + 4d8	--	--	*Quarter**
57 – 64	(14 x FOR) + 4d8	--	--	--
65+	(16 x FOR) + 5d8	--	--	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Fenrir

Nuvens negras se formam sobre o campo de batalha, transformando o dia em noite enquanto uma coluna de rochas surge do solo. Repentinamente, um uivo surge do alto. No topo da grande coluna rochosa surge um majestoso lobo com chifres, pelo violeta com alguns tufos de branco e dourado que quase parecem ser como asas quando a luz reflete nelas. Erguendo sua cabeça, Fenrir dá outro forte uivo e se prepara para entrar em combate.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *SOS-Agility Up*.

SUMMONER

CANÇÃO DA LUA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Status (Especial).

As nuvens negras se abrem, permitindo que uma fraca luz brilhe sobre o campo de batalha. Conforme Fenrir uiva, feixes de luz começam a cair, cobrindo um aliado com seu brilho. *Canção da Lua* confere a Condição de Status *Agility Up* e outras ao alvo **(6)** – veja a tabela abaixo para mais detalhes. Além disso, ela também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Berserk* **(6)**.

DECADÊNCIA MILENAR*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

Com um uivo assustador, Fenrir salta da colina, indo diretamente para os inimigos do Summoner com tanta velocidade que sua forma começa a ficar borrada como se fosse um cometa de energia verde. Segundos antes de atingir, o corpo do lobo se separa em cinco imagens fantasmagóricas que circulam pelo campo de batalha, criando um vórtice para sugar o inimigo. *Decadência Milenar* inflige certa quantia de dano Mágico aos combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

UIVO DO ECLIPSE

Custo: 73 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strenghen).

Uma sombra cai sobre a lua conforme Fenrir uiva do alto da coluna de pedras, crescendo mais e mais até que apenas um fino raio de luz permaneça. Repentinamente, a luz aumenta para uma intensidade inesperada, banhando os aliados do Invocador com um brilho luminoso e acolhedor. *Uivo do Eclipse* confere a Condição de Status *Agility Up* **(6)** e *Spirit Up* **(6)** ao Invocador e todos seus aliados ativos.

Tabela AIII-15: Progressão de Fenrir

Nível	Ataque	Canção da Lua	Decadência Milenar*	Magias
1 – 8	(4 x FOR) + 1d10	*Agility Up* (13 MP)	--	*Burn Ray, Yawn*
9 – 16	(6 x FOR) + 2d10	*Agility Up* (13 MP)	--	*Blind, Speed*
17 – 24	(8 x FOR) + 2d10	+ *Protect* (33 MP)	--	*Immobilize, Slow*
25 – 32	(10 x FOR) + 3d10	+ *Protect* (33 MP)	--	*Ray Bomb, Ruse*
33 – 40	(11 x FOR) + 3d10	+ *Shell* (53 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	*Disable*, Slowga**
41 – 48	(13 x FOR) + 4d10	+ *Shell* (53 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	*Flare Star**
49 – 56	(15 x FOR) + 4d10	+ *Regen* (73 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	*Stop*, Vanish**
57 – 64	(17 x FOR) + 5d10	+ *Regen* (73 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	--
65+	(19 x FOR) + 5d10	+ *Haste* (103 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Diabolos

Uma agitação preenche o ar quando um enxame de morcegos etéreos se reúnen sobre o Summoner, se fundindo para formarem um imenso globo de pura escuridão. Um líquido negro começa a gotejar; silenciosamente, um humanóide com asas de morcego desce do globo. O corpo de cor vermelho-sangue de Diabolos forma um contraste com o negro que o escondia; sua cabeça com chifres brilha com malevolência animal e sua cabeça com afiados dentes desenvolvidos não possui nenhuma demonstração de humor e comtempla o seu bando de vítimas.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *SOS-Spirit Up*.

SUMMONER

GRAVIJA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

Diabolos ergue suas mãos cheias de garras, criando uma esfera pulsante de energia cinza e violeta que rapidamente cresce ao tamanho de um homem. Com um arremesso, a massa recém criada é enviada contra sua vítima; assim que posicionada sobre ele, ela se rompe e parte, aumentando a gravidade local em centenas de vezes. *Gravija* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o HP do alvo em **(x)%** e seu MP em **(x/2)%** - veja a tabela a seguir para mais detalhes. Considere este efeito como sendo do tipo Gravity, exceto quando *Gravija* está no Level 65+, ponto no qual ela se torna um efeito do tipo Quase- Fatal. Independentemente de quanto dano é causado, o HP atual do alvo nunca pode ser reduzido para menos do que 1.

PRESSÁGIO DA DESTRUIÇÃO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

O globo de trevas que atua como o portal de Diabolos para seu reino implode em uma nuvem de morcegos, transformando o campo de batalha em um pesadelo de asas batendo e ondas ultrasonicas que parecem sugar a essência dos inimigos do Summoner. *Presságio da Destruição* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o HP do alvo em **(x)%** e seu MP em **(x/2)%** - veja a tabela a seguir para mais detalhes. Considere este efeito como sendo do tipo Gravity, exceto quando *Presságio da Destruição* está no Level 65+, ponto no qual ela se torna um efeito do tipo Quase-Fatal. Independentemente de quanto dano é causado, o HP atual do alvo nunca pode ser reduzido para menos do que 1.

INVOCAÇÃO

MENSAGEIRO NEGRO

Custo: 75 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

Diabolos ergue um braço para segurar a esfera que deu origem a ele, carregando-a com energia antes de arremessá-la no meio dos inimigos. A massa negra parece quase elástica confrome ela desce com força esmagadora. No impacto, círculos sinistros de invocações se materializam em um anel ao redor da esfera, adicionando um toque infernal ao ataque. *Mensageiro Negro* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de reduzir o HP atual dos combatentes em **(Nível atual do Invocador)%.** Considere este efeito como sendo do tipo Gravity. Embora este dano não seja modificador pela Armadura nem Armadura Mágica, esta habilidade não pode nunca infligir mais do que 999 de dano, não importa quanto HP o alvo possua

atualmente. Role separadamente para cada combatente ativo.

Tabela AIII-16: Progressão de Diabolos

Nível	Ataque	Gravija	Presságio da Destruição*	Magias
1 – 8	(3 x AGI) + 1d8	X = 10 + 1d10 (25 MP)	--	*Cure*
9 – 16	(5 x AGI) + 2d8	X = 20 + 1d10 (37 MP)	--	*Gravity*
17 – 24	(6 x AGI) + 2d8	X = 30 + 1d10 (50 MP)	--	*Cura*
25 – 32	(8 x AGI) + 3d8	X = 40 + 1d10 (62 MP)	--	*Demi*
33 – 40	(10 x AGI) + 3d8	X = 50 + 1d10 (75 MP)	X = 40 + 2d10 (90 MP)	*Curaga**
41 – 48	(11 x AGI) + 4d8	X = 60 + 1d10 (87 MP)	X = 50 + 2d10 (105 MP)	--
49 – 56	(13 x AGI) + 4d8	X = 70 + 1d10 (100 MP)	X = 60 + 2d10 (120 MP)	--
57 – 64	(14 x AGI) + 5d8	X = 80 + 1d10 (112 MP)	X = 70 + 2d10 (135 MP)	--
65+	(16 x AGI) + 5d8	X = 90 + 1d10 (125 MP)	X = 80 + 2d10 (150 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Bismark

A assustadora melodia da canção de uma baleia preenche a área conforme o ar vai ficando mais espesso e úmido, parecendo até como se ele fosse líquido em alguns locais. Do meio dessa massa aquática emerge uma grande baleira, de pele branca brilhante como uma bóia luminosa que brilha através de toda a água fantasma.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Água Aumento, Água Absorção*, *Gelo/Eletricidade Fraqueza*.

SUMMONER

ENGOLIR

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Água).

Bismarck mergulha na direção de um oponente, engolindo-o antes de arremessá-lo através do seu orifício de respiração com uma potente rajada de água. *Engolir* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Água em um alvo, atingindo automaticamente – veja tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

TRANSGRESSÃO EXPLOSIVA*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Água).

A canção da baleia Bismark enche a área enquanto o campo de batalha é inundado com água. Sem aviso, a baleia branca nada rapidamente através do oceano recém criado, deixando grandes ondas atrás dela. Em poucos segundos depois, a baleia e a água colidem contra os inimigos, destruindo tudo que estiver próximo. *Transgressão Explosiva* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Água em todos os combatentes ativos no campo de batalha, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente pela Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

CANÇÃO DO MAR

Custo: 77 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Água).

Uma grande onda de água mágica atinge os inimigos do Invocador, temporariamente cobrindo-os. Mesmo enquanto eles tentam voltar para a superfície, uma baleia branca do tamanho de um navio de batalha nada rapidamente na direção deles, emitindo uma triste canção enquando ela quebra todas as resistências para poder chocar-se contra seus alvos. *Canção do Mar* inflige **(14 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Agua em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente.

Tabela AIII-17: Progressão de Bismarck

Nível	Ataque	Engolir	Transgressão Explosiva*	Magias
1 – 8	(4 x FOR) + 1d8	(8 x MAG) + 2d10 (15 MP)	--	--
9 – 16	(6. x FOR) + 1d8	(10 x MAG) + 3d10 (19 MP)	--	*Water*
17 – 24	(8 x FOR) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (26 MP)	--	--
25 – 32	(10 x FOR) + 2d8	(13 x MAG) + 4d10 (31 MP)	--	*Watera*
33 – 40	(11 x FOR) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (39 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	*Null Element (Eletricidade)**
41 – 48	(13 x FOR) + 3d8	(17 x MAG) + 4d10 (51 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	*Null Element (Gelo)*, Waterga**
49 – 56	(15 x FOR) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	--
57 – 64	(17 x FOR) + 4d8	(20 x MAG) + 4d12 (66 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	--
65+	(19 x FOR) + 5d8	(22 x MAG) + 4d12 (75 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Pandemonium

Ventos começam a formar redemoinhos, rapidamente condensando-se em um uivante tornado. O que aparece indistintamente sobre os inimigos quando tudo desaparece parece ser algo de um sonho doentio: um gigante sem face, pele roxa com manchas de rosa e branco, fitando a batalha com um olhar vazio. Três longos tubos então são visto caídos sobre um ombro e começam a sugar o ar ao seu redor, e o que de início parecia ser uma cauda começa a crescer em tamanho, aumentando até atingir forma esférica e parecer que vai estourar com tanto ar acumulado. Pandemonium, senhor dos quatro ventos, está pronto para agir.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Ar Aumento*, *Ar Absorção*, *Terra/Bio Fraqueza*.

SUMMONER

EXPLOSÃO AÉREA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Ar).

Pandemonium libera o conteúdo acumulado em sua bolsa de ar com uma única e violenta rajada que joga o alvo quase fora do campo de batalha. *Explosão Aérea* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Ar no alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

LÂMINA DE AR*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Ar).

As 'bocas' de Pandemonium que se parecem com tubos de ar, brilham, liberando três rajadas de ar que se espiralizam conforme elas partem na direção do inimigo. *Lâmina de Ar* inflige certa quantia de dano Elemental de Ar em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

ZONA DO TORNADO

Custo: 77 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Ar).

Pandemonium sobe alto acima do inimigo, com seus tubos de ar abertos e prontos. Subitamente, ele começa a sugar o ar e tudo mais em sua visão. Rochas, árvores, nuvens, lava e os inimigos – tudo desaparece dentro da sua bolsa até que ela alcance sua capacidade máxima de armazenamento. Com seu trabalho feito, Pandemonium reverte o fluxo, expelindo tudo que foi sugado em forma de uma única rajada de destruição. *Zona do Tornado* inflige **(14 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Ar em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Tabela AIII-18: Progressão de Pandemonium

Nível	Ataque	Explosão Aérea	Lâmina de Ar*	Magias
1 – 8	(4 x FOR) + 1d10	(8 x MAG) + 2d10 (15 MP)	--	*Aero*
9 – 16	(6 x FOR) + 2d10	(10 x MAG) + 3d10 (19 MP)	--	--
17 – 24	(8 x FOR) + 2d10	(11 x MAG) + 3d10 (26 MP)	--	*Aera*
25 – 32	(10 x FOR) + 3d10	(13 x MAG) + 4d10 (31 MP)	--	--
33 – 40	(11 x FOR) + 3d10	(15 x MAG) + 4d10 (39 MP)	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	*Aeraga**
41 – 48	(13 x FOR) + 4d10	(17 x MAG) + 4d10 (51 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	*Null Element (Terra)**
49 – 56	(15 x FOR) + 4d10	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	*Null Element (Bio)**
57 – 64	(17 x FOR) + 5d10	(20 x MAG) + 4d12 (66 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	--
65+	(19 x FOR) + 5d10	(22 x MAG) + 4d12 (75 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Syldra

O solo se parte; em um instante, o chão sólido se transforma em uma onda de espumas, e a grande serpente dos mares Syldra surge das profundezas. Seu longo pescoço serpenteante atravessa a água com quatro nadadeiras que propelem a serpente da cor da alfazema através das ondas ilusórias. Ela possui em sua cabeça de dragão, uma crista e um pequeno chifre próximos aos seus olhos brilhantes e inteligentes

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Eletricidade/Água Imunidade*, *Gelo/Terra Fraqueza*.

SUMMONER

ATAQUE DA ONDA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Especial).

Virando de lado, Syldra balança um das suas poderosas nadadeiras, enviando uma torrente de água contra o alvo. Assim que o alvo foi completamente ensopado, ela abre sua boca, emitindo arcos de eletricidade mortal sobre o alvo molhado. *Ataque da Onda* conta como dois ataques separados, ambos atingem o combatente alvo automaticamente com certa quantia de dano – veja a tabela a seguir para mais detalhes. O primeiro ataque inflige dano Elemental por Água e o segundo inflige dano Elemental por Eletricidade. Ambos os ataques ignoram a Armadura Mágica.

TROVÃO ROLANTE*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Especial).

Syldra afunda sua cabeça embaixo das ondas e mergulha para frente, desaparecendo de vista para resurgir novamente momentos depois com um grande salto. Ela cai então novamente na água com uma explosão que molha até os ossos de seus inimigos. Antes mesmo que eles se recuperem, o toque final é desferido: a cabeça de Syldra surge na água, liberando raios elétricos em todas as direções. *Trovão Rolante* conta como dois ataques separados, ambos atingem todos os combatentes do grupo alvo automaticamente com certa quantia de dano – veja a tabela a seguri para mais detalhes. O primeiro ataque inflige dano Elemental por Água e o segundo inflige dano Elemental por Eletricidade. Ambos os ataques ignoram a Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

TEMPESTADE ELÉTRICA

Custo: 77 MP.

Alvo: Grupo.

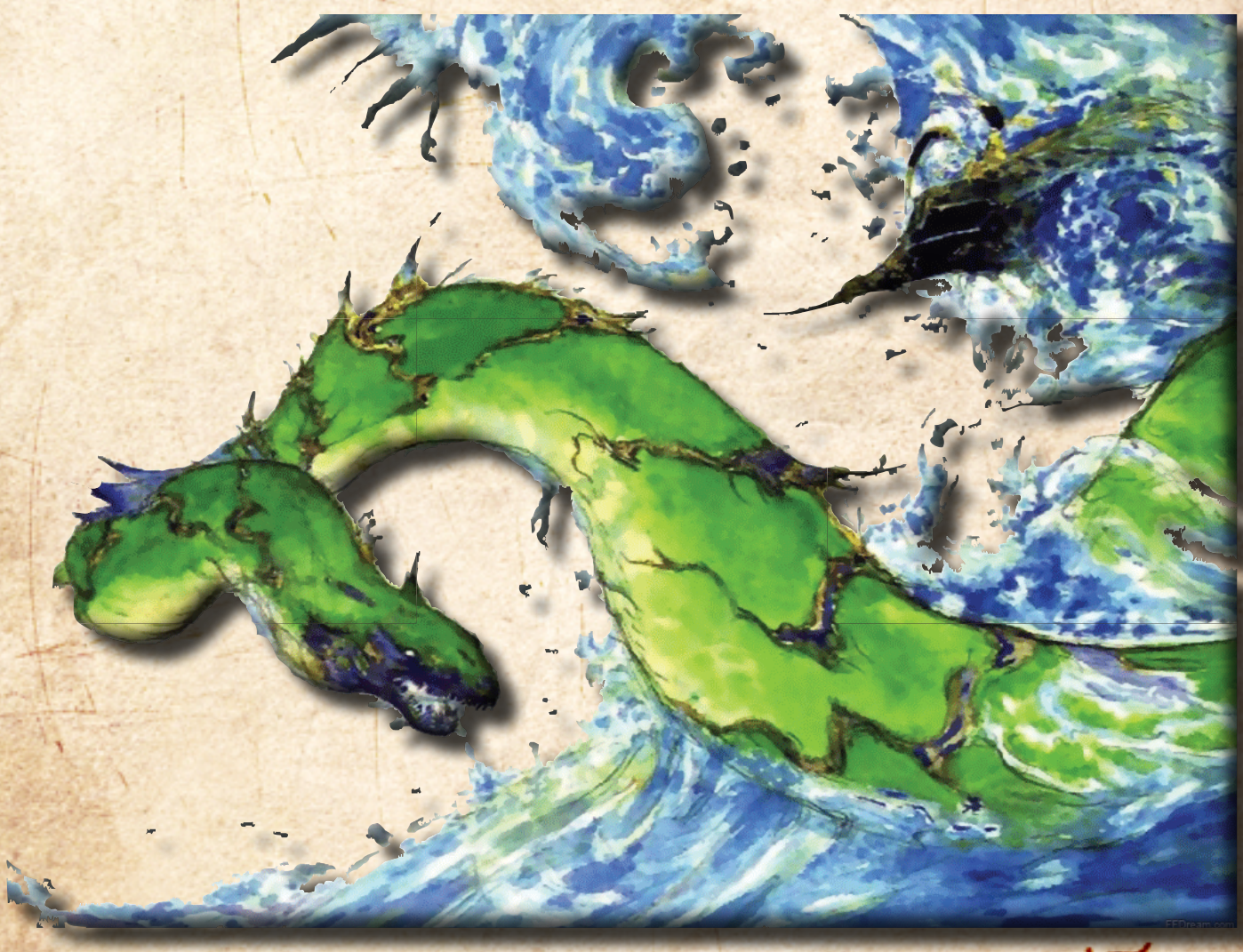
Tipo: Elemental (Especial).

A grande serpente do mar Syldra aparece na frente dos aliados do Invocador com uma gigantesca onda. O movimento da calda de Syldra propele a onda contra os inimigos do Invocador; quando as ondas voltam, Syldra libera uma explosão elétrica das profundezas de suas mandíbulas, criando um duplo choque devastador. *Tempestade Elétrica* conta como dois ataques separados, cada um infligindo **(6 x MAG) + 2d10** de dano em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. O primeiro ataque é dano baseado no Elemento Água, enquanto o segundo é baseado em Eletricidade.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-19: Progressão de Syldra

Nível	Ataque	Ataque da Onda	Trovão Rolante*	Magias
1 – 8	(4 x FOR) + 1d10	(2 x MAG) + d10 (13 MP)	--	*Thunder*
9 – 16	(6 x FOR) + 2d10	(3 x MAG) + d10 (18 MP)	--	*Water*
17 – 24	(8 x FOR) + 2d10	(4 x MAG) + d10 (21 MP)	--	*Thundara*
25 – 32	(10 x FOR) + 3d10	(5 x MAG) + 2d10 (25 MP)	--	*Watera*
33 – 40	(11 x FOR) + 3d10	(6 x MAG) + 2d10 (34 MP)	(9 x MAG) + 3d10 (68 MP)	*Null Element (Gelo)**
41 – 48	(13 x FOR) + 4d10	(7 x MAG) + 2d10 (43 MP)	(10 x MAG) + 3d10 (77 MP)	*Null Element (Terra)**
49 – 56	(15 x FOR) + 4d10	(8 x MAG) + 2d10 (51 MP)	(11 x MAG) + 3d10 (86 MP)	--
57 – 64	(17 x FOR) + 5d10	(9 x MAG) + 3d10 (63 MP)	(12 x MAG) + 3d10 (94 MP)	--
65+	(19 x FOR) + 5d10	(10 x MAG) + 3d10 (72 MP)	(13 x MAG) + 4d10 (105 MP)	--



APÊNDICE 3 - SUMMONS

Asura

Uma linda mulher desce flutuando serenamente dos céus, trazendo consigo um clima de paz e harmonia. Conforme ela paira na frente do Summoner, torna-se aparente que Asura na verdade possui três corpos e três faces unidas por uma única cabeça, todos sentados na posição de lótus, costas com costas. O primeiro corpo é de uma amável mulher loira, com as mãos cruzadas. A segunda é uma mulher com a pele e cabelo vermelho e uma expressão negra em sua face, ameaçadoramente brandindo uma espada. O corpo final é de uma mulher com pele azul e cabelo loiro claro, um sorriso vazio em sua face enquanto ela alegremente passa uma adaga de uma mão para a outra. Quando Asura age, ela gira lentamente na frente dos aliados, cada face concedendo um presente diferente.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Auto-Agility Up* e *Auto-Float*.

REGRAS ESPECIAIS

O efeito de asura é aleatório, determinado pela face que encara o campo de batalha quando ela é chamada. Quando Asura é trazida em batalha, role um d% e consulte a tabela apropriada para descobrir qual efeito é utilizado. Para Invocadores, utilize os valores fixos dados aqui ao invez de consultar a Tabela de Progressão.

FACE DE YANG

Alvo: Aliados.

Tipo: Barrier.

Asura gira e a mulher com pele vermelha olha com cara feia para todos os aliados do Summoner. Uma guerreira por natureza, ela aponta sua espada para eles, os encorajando a derrotarem seus inimigos. A magia de sua benção envolve os aliados e confere as Condições de Status *Protect* **(6)** e *Shell* **(6)** para todos.

FACE DE YIN

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

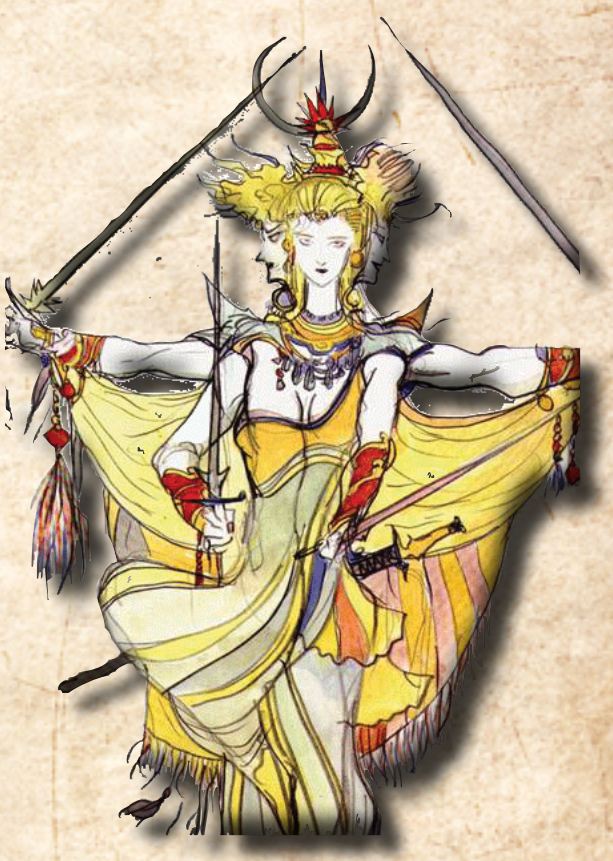
Asura gira e a mulher de pele azulada e sorriso vazio olha para os aliados. Ela gesticula para eles com sua adaga, concedendo um sentimento de paz e felicidade. *Face de Yin* restauram certa quantia de HP aos aliados – veja a tabela a seguir para mais detalhes.

FACE DE ASURA

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Asura gira e a mulher loira encara graciosamente os aliados. Com um sinal vago de sua cabeça, seus ferimentos desaparecerem e os companheiros caídos encontram nova esperança. *Face de Asura* restaura certa quantia de HP a todos os aliados próximos – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Além disso, todos aliados *Inconscientes* são revividos como se tivessem sido alvo da Magia *Raise*.

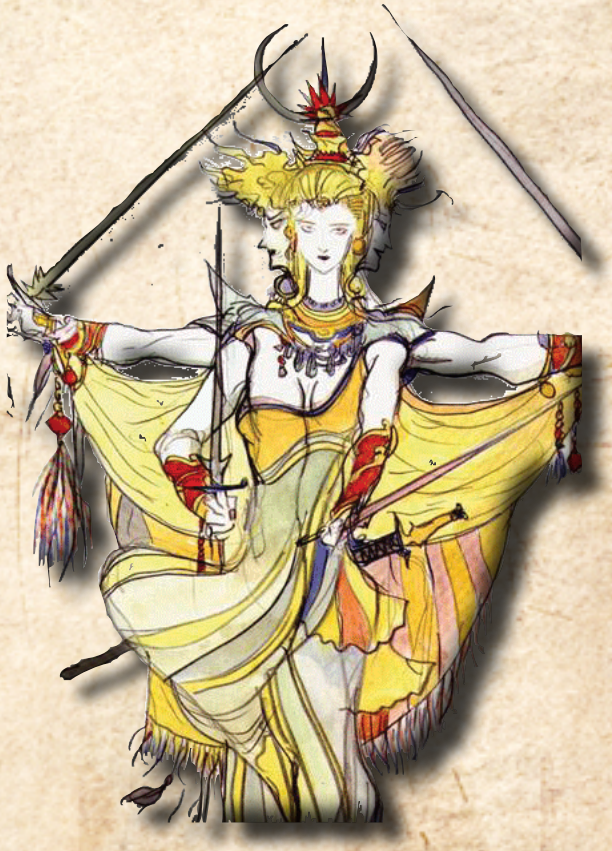


APÊNDICE 3 - SUMMONS

INVOCAÇÃO (80 MP)		SUMMON (86 MP)		GRAND SUMMON* (106 MP)	
Rolagem	**Efeito**	**Rolagem**	**Efeito**	**Rolagem**	**Efeito**
01 – 50	Face de Yang	01 – 40	Face de Yang	01 – 25	Face de Yang
51 – 85	Face de Yin (18 x MAG) + 4d12)	41 – 75	Face de Yin	26 – 50	Face de Yin
86 – 100	Face de Asura (10 x MAG) + 3d10)	76 – 100	Face de Asura	51 – 100	Face de Asura

Tabela AIII-20: Progressão de Asura

Nível	Ataque	Face de Yin	Face de Asura	Magias
1 – 8	(4 x FOR) + 1d10	(10 x MAG) + 3d10	(4 x MAG) + 1d10	*Float*
9 – 16	(6 x FOR) + 2d10	(11 x MAG) + 3d10	(6 x MAG) + 2d10	*Speed*
17 – 24	(8 x FOR) + 2d10	(13 x MAG) + 4d10	(8 x MAG) + 2d10	*Protect*
25 – 32	(10 x FOR) + 3d10	(15 x MAG) + 4d10	(10 x MAG) + 3d10	*Shell*
33 – 40	(11 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d10	(11 x MAG) + 3d10	*Raise**
41 – 48	(13 x FOR) + 4d10	(18 x MAG) + 4d12	(13 x MAG) + 4d10	*Protectga**
49 – 56	(15 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12	(15 x MAG) + 4d10	*Shellga**
57 – 64	(17 x FOR) + 5d10	(22 x MAG) + 4d12	(17 x MAG) + 4d10	--
65+	(19 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12)	(18 x MAG) + 4d12	--



APÊNDICE 3 - SUMMONS

Mist Dragon

O Summoner fecha seus olhos enquanto uma neblina gelada é derramada de sua boca, rapidamente se expandindo e o envolvendo em uma parede de vapor frio. Dentro dessa névoa, uma forma reptiliana negra se forma. O Summoner invocou o poder do Mist Dragon (Dragão da Neblina), e ninguém está salvo de sua ira gélida.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Gelo Aumento*, *Gelo Absorção, Água Imunidade*, *Fogo/Eletricidade Fraqueza*.

REGRAS ESPECIAIS

Todos os ataques de Mist Dragon infligem dano baseado em seu HP atual. Se o HP atual de Mist Dragon está entre **100** e **76%** de seu valor máximo, seu ataque inflige **100%** de dano; **75%** de dano para HP entre **75** e **51%** do seu valor máximo. Ele inflige **50%** de dano se o HP estiver entre **50** e **26%** do máximo, e apenas **25%** de dano para HP igual a **25%** ou menor do HP máximo de Mist Dragon.

SUMMONER

SOPRO CONGELADO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Gelo).

O Mist Dragon exala um vapor frio em um inimigo, o banhando em um frio que adormece a carne e suga o calor dos corpos. *Sopro Congelado* inflige certa quantia de dano Elemental por Gelo em um alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

NÉVOA CONGELADA*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Gelo).

O Mist Dragon converte sua própria essência em poder e libera uma rajada massiva de gelo e ar congelado. Conforme os alvos se recuperam do frio abaixo de zero, o dragão lentamente desaparece, juntamente com a névoa que atuava como seu abrigo. *Névoa Congelada* inflige certa quantia de dano Elemental por Gelo em todos os inimigos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

SOPRO DE NÉVOAS

Custo: 82 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Gelo).

Um vento congelante sopra, levando uma névoa gelada que cobre o campo de batalha. A névoa toma a forma de poderoso dragão que sopra uma rajada congelante nos alvos. *Sopro de Névoas* inflige certa quantia de dano Elemental por Gelo em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – este dano é determinado pelo HP atual do Invocador, como é mostrado a seguir:

HP do Invocador	Dano
100 – 76% do máximo	(18 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica
75 – 51% do máximo	(14 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica
50 – 26% do máximo	(10 x MAG) + 3d10, Armadura Mágica
25 – 1% do máximo	(6 x MAG) + 2d10, Armadura Mágica

Tabela AIII-21: Progressão de Mist Dragon.

Nível	Ataque	Sopro Congelado	Névoa Congelada*	Magias
1 – 8	(3 x FOR) + 1d8	(10 x MAG) + 3d10 (16 MP)	--	*Blizzard*
9 – 16	(5 x FOR) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (23 MP)	--	--
17 – 24	(6 x FOR) + 2d8	(13 x MAG) + 4d10 (28 MP)	--	*Blizzara*
25 – 32	(8 x FOR) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (36 MP)	--	--
33 – 40	(10 x FOR) + 3d8	(17 x MAG) + 4d10 (48 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (77 MP)	*Blizzaga*, Null Element (Fogo)**
41 – 48	(11 x FOR) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (54 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (85 MP)	*Null Element (Eletricidade)**
49 – 56	(13 x FOR) + 4d8	(20 x MAG) + 4d12 (63 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (96 MP)	--
57 – 64	(14 x FOR) + 5d8	(22 x MAG) + 4d12 (72 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (99 MP)	--
65+	(16 x FOR) + 5d8	(24 x MAG) + 4d12 (80 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (126 MP)	*Freeze**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Quetzalcoatl

Uma grande explosão de raios e eletricidade atinge o campo de batalha, revelando uma estranha fera pairando sobre a cabeça do Summoner. Seu corpo é completamente liso e quase sem detalhes; seu corpo possui a forma rudimentar de um pássaro com grandes asas batendo e uma longa e majestosa cauda, com sua pele verde pálida brilhando em tons dourados em alguns lugares. Todo seu corpo parece brilhar conforme ele reflete a luz dos arcos de eletricidade que constantemente sobem e descem por todo seu corpo. Sua cabeça, sem olhos e sem boca, parece encarar o inimigo com sabedoria antiga e terrível.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Eletricidade Aumento*, *Eletricidade Absorção*, *Imunidade Ar*, *Terra/Água Fraqueza.*

REGRAS ESPECIAIS

Todos os ataques de Quetzalcoatl infligem dano baseado em seu HP atual. Se o HP atual de Quetzalcoatl está entre **100** e **76%** de seu valor máximo, seu ataque inflige **100%** de dano; **75%** de dano para HP entre **75** e **51%** do seu valor máximo. Ele inflige **50%** de dano se o HP estiver entre **50** e **26%** do máximo, e apenas **25%** de dano para HP igual a **25%** ou menor do HP máximo de Quetzalcoatl.

SUMMONER

NÚVEM ELÉTRICA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

Quetzalcoatl ergue seu nariz para os céus e chama um raio de energia elétrica para ferir um oponente com uma devastação de alta voltagem. *Nuvem Elétrica* inflige certa quantia de dano Elemental por Eletricidade ao alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais informações. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

CENTELHA ELÉTRICA*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

Com um rugido de estremecer a terra, Quetzalcoatl devora seus inimigos em um holocausto de energia elétrica, rasgando a carne e fervendo o sangue com seu poder antigo. *Centelha Elétrica* inflige certa quantia de dano Elemental por Eletricidade em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

ARCO ELÉTRICO

Custo: 82 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Eletricidade).

Quetzalcoatl reúne energia elétrica de todo o seu corpo, sua pele brilha conforme os raios convergem ao topo de sua cabeça sem detalhes. Quando a carga atingiu sua massa crítica, os raios estouram em arcos impiedosos, atingindo os inimigos do Invocador várias vezes. *Arco Elétrico* inflige certa quantia de dano Elemental por Eletricidade em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – este dano é determinado pelo HP atual do Invocador, como é mostrado a seguir:

HP do Invocador	Dano
100 – 76% do máximo	(18 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica
75 – 51% do máximo	(14 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica
50 – 26% do máximo	(10 x MAG) + 3d10, Armadura Mágica
25 – 1% do máximo	(6 x MAG) + 2d10, Armadura Mágica

Tabela AIII-22: Progressão de Quetcalcoatl.

Nível	Ataque	Nuvem Elétrica	Centelha Elétrica*	Magias
1 – 8	(3 x FOR) + 1d8	(10 x MAG) + 3d10 (16 MP)	--	*Thunder*
9 – 16	(5 x FOR) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (23 MP)	--	--
17 – 24	(6 x FOR) + 2d8	(13 x MAG) + 4d10 (28 MP)	--	*Thundara*
25 – 32	(8 x FOR) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (36 MP)	--	--
33 – 40	(10 x FOR) + 3d8	(17 x MAG) + 4d10 (48 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (77 MP)	*Thundaga**
41 – 48	(11 x FOR) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (54 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (85 MP)	*Null Element (Terra)**
49 – 56	(13 x FOR) + 4d8	(20 x MAG) + 4d12 (63 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (96 MP)	*Null Element (Água)**
57 – 64	(14 x FOR) + 5d8	(22 x MAG) + 4d12 (72 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (99 MP)	--
65+	(16 x FOR) + 5d8	(24 x MAG) + 4d12 (80 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (126 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Salamander

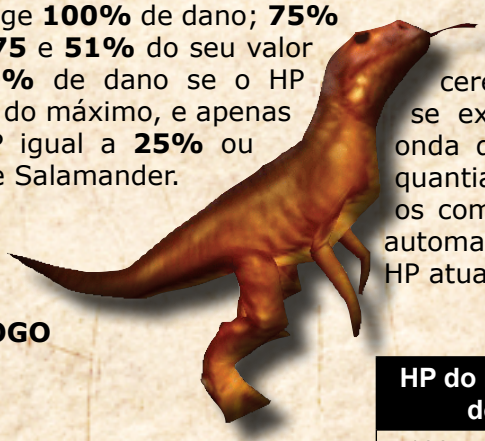
Fissuras se espalham embaixo dos pés do Summoner, transformando o chão em uma teia de aranha vermelha e dourada. A terra começa a vibrar e retumbar antes de finalmente partir diante da pressão de uma coluna sólida de lava, banhando todo o campo de batalha com um tom avermelhado vivo. Leva certo tempo até que os observadores percebam um brilho no meio da erupção, o movimento de gigantescas barbatanas e a cabeça de uma serpente se formando no meio do líquido de fogo antes que a lava finalmente se resfrie um uma coluna de rocha negra. Por um momento, tudo é silêncio – então a coluna se parte, arremessando fragmentos de obsidiana por todo o campo de batalha. Em seu lugar está agora um grande serpente tão grande quanto uma casa, queimando com tanta força que o ar ao seu redor chega a ficar trêmulo. Este é Salamander.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Fogo Aumento*, *Fogo Absorção*, *Imunidade Terra*, *Gelo/Água Fraqueza*.

REGRAS ESPECIAIS

Todos os ataques de Salamander infligem dano baseado em seu HP atual. Se o HP atual de Salamander está entre **100** e **76%** de seu valor máximo, seu ataque inflige **100%** de dano; **75%** de dano para HP entre **75** e **51%** do seu valor máximo. Ele inflige **50%** de dano se o HP estiver entre **50** e **26%** do máximo, e apenas **25%** de dano para HP igual a **25%** ou menor do HP máximo de Salamander.



SUMMONER

EXPLOSÃO DE FOGO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Fogo).

Salamander inspira um fôlego profundo antes de liberar uma massiva corrente de pura chama, cercando o alvo em um mar de agonia flamejante. *Explosão de Fogo* inflige certa quantia de ano Elemental por Fogo ao alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

TERRA EM CHAMAS*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Fogo).

Salamander paira no meio do ar, seu corpo muda do vermelho para laranja e então para amarelho brilhante conforme ele acumula calor e poder. Finalmente, a serpente mergulha na terra, derretendo seu caminho até desaparecer de vista. Linhas de fogo traçam o progresso do Summon, surgindo assim embaixo do inimigo. A terra treme, as fissuras ficam ainda maiores e Salamander emerge em uma explosão de fogo, banhando os inimigos do Summoner com pura lava. *Terra em Chamas* inflige certa quantia de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

CORRUPÇAO DE FOGO

Custo: 82 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Fogo).

No piscar de um olho, o corpo de Salamander é coberto com chamas, uma aura de puro fogo Elemental que varia de vermelho-cereja para laranja conforme essa aura se expande pelo campo de batalha em uma onda de calor. *Corrupção de Fogo* inflige certa quantia de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – este dano é determinado pelo HP atual do Invocador, como é mostrado a seguir:

HP do Invocador	Dano
100 – 76% do máximo	(18 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica
75 – 51% do máximo	(14 x MAG) + 4d10, Armadura Mágica
50 – 26% do máximo	(10 x MAG) + 3d10, Armadura Mágica
25 – 1% do máximo	(6 x MAG) + 2d10, Armadura Mágica

Tabela AIII-23: Progressão de Salamander.

Nível	Ataque	Explosão de Fogo	Terra em Chamas*	Magias
1 – 8	(3 x FOR) + 1d8	(10 x MAG) + 3d10 (16 MP)	--	*Fire*
9 – 16	(5 x FOR) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (23 MP)	--	--
17 – 24	(6 x FOR) + 2d8	(13 x MAG) + 4d10 (28 MP)	--	*Fira*
25 – 32	(8 x FOR) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (36 MP)	--	--
33 – 40	(10 x FOR) + 3d8	(17 x MAG) + 4d10 (48 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (77 MP)	*Firaga*, Null Element (Gelo)**
41 – 48	(11 x FOR) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (54 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (85 MP)	*Null Element (Água)**
49 – 56	(13 x FOR) + 4d8	(20 x MAG) + 4d12 (63 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (96 MP)	--
57 – 64	(14 x FOR) + 5d8	(22 x MAG) + 4d12 (72 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (99 MP)	--
65+	(16 x FOR) + 5d8	(24 x MAG) + 4d12 (80 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (126 MP)	*Nuke**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Catoblepas

A chegada de Catoblepas carrega o campo de batalha com um tremor de terra, patas trotando e levantando grandes nuvens de poeira. A grande fera de pelos marrons que para na frente do Summoner é pateticamente feia, portando o corpo de um touro com pescoço serpenteado que parece não ter nem forças para erguer sua grande cabeça de porco do chão. Ciente do aparecente desprezo por parte de seus observadores, Catoblepas rosna ameaçadoramente, com seus olhos brilhantes com a promessa de gigantesco poder.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Spirit Up*.

SUMMONER

OLHO DA MEDUSA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Seal).

Catoblepas ergue sua pesada cabeça e fita intensamente o alvo, seu olho apresentando um brilho laranja. Os olhos do alvo são atraídos pelo olhar e se fixam com terror... Então a fera pisca e abaixa sua cabeça ao chão. *Olho da Medusa* inflige certa quantia de dano Mágico ao combatente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é modificado normalmente pela Armadura Mágica. *Olho da Medusa* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Stone* **(∞).**

OLHO DO DIABO*

Custo: 96 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Seal).

Catoblepas abaixa sua cabeça e olha através do campo de batalha, seu único olho brilhando com um brilho avermelhado. Visões de rochas sem vida e estátuas flutuam ao redor da cabeça da fera conforme os inimigos do Summoner tentam freneticamente desviar seus olhares antes que eles também sejam adicionados à coleção de estátuas de Catoblepas. *Olho do Diabo* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Stone* **(∞)** em todos os combatentes ativos do grupo alvo – role separadamente para cada combatente.

INVOCAÇÃO

OLHO DO DEMÔNIO

Custo: 84 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Seal).

Um touro demônio do tipo ciclope pisa no campo de batalha e olha fixamente cada um dos inimigos do Invocador nos olhos. *Olhos do Demônio* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Petrify* **(4)** em todos os combatentes ativos do grupo alvo – role separadamente para cada combatente.

Tabela AIII-24: Progressão de Catoblepas.

Nível	Ataque	Olho da Medusa	Olho do Diabo*	Magias
1 – 8	(4 x FOR) + 1d12	(10 x MAG) + 3d10 (52 MP)	--	--
9 – 16	(6 x FOR) + 2d12	(11 x MAG) + 3d10 (59 MP)	--	--
17 – 24	(9 x FOR) + 2d12	(13 x MAG) + 4d10 (64 MP)	--	--
25 – 32	(11 x FOR) + 3d12	(15 x MAG) + 4d10 (72 MP)	--	--
33 – 40	(13 x FOR) + 3d12	(17 x MAG) + 4d10 (84 MP)	--	*Stone**
41 – 48	(15 x FOR) + 4d12	(18 x MAG) + 4d12 (90 MP)	--	*Quake**
49 – 56	(17 x FOR) + 4d12	(20 x MAG) + 4d12 (99 MP)	--	--
57 – 64	(19 x FOR) + 5d12	(22 x MAG) + 4d12 (108 MP)	--	--
65+	(21 x FOR) + 5d12	(24 x MAG) + 4d12 (116 MP)	--	*Break**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Jormungand

O Summoner cai de joelhos e coloca suas palmas no chão em súplica. Com um estrondo ensurdecedor, o chão ao redor do Summoner se parte e cai, o deixando em uma parte de pele escamosa e com cicatrizes que lentamente se transforma novamente em chão. O Summoner despertou a Serpente do Mundo, e seus inimigos irão pagar o preço por ter importunado a fera.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Terra Aumento*, *Terra Absorção, Água/Ar Fraqueza*.

SUMMONER

AURA DA TERRA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Terra).

O Summoner aponta um dedo para um inimigo e, com um rápido desprendimento de rochas partidas, a Serpente do Mundo empurra uma gigantesca estaca de pedra do chão, empalando o alvo instantaneamente. Segundos depois, a rocha se parte e retorna de volta para o solo que Jormungand usou como fonte, deixando nada além de poeira para marcar por onde ele passou. *Aura da Terra* inflige certa quantia de dano Elemental por Terra em um combatente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica.

ATAQUE ABISSAL

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Terra).

Liberando um falar alto de proporções que chegam a balançar o mundo, Jormungand ataca por baixo da terra os inimigos do Summoner com uma terrível erupção de rochas e com seu gigantesco corpo escamoso. A última coisa a ser vista é o olhar da grande Serpente do Mundo retornando ao seu descanso. Por enquanto... *Ataque Abissal* inflige certa quantia de dano Elemental por Terra em todos os combatentes ativos no campo de batalha, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

OITAVA MAGNITUDE

Custo: 87 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Terra).

A serpente do tamanho do mundo surge através do solo embaixo dos alvos e começa a se balançar, esmagando e tremendo a terra ao seu redor. Os alvos são sacudidos e atingidos pelas pedras com dano igual a **(18 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano Elemental por Terra.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-25: Progressão de Jormungand.

Nível	Ataque	Aura da Terra	Ataque Abissal*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d10	(10 x MAG) + 3d10 (19 MP)	--	--
9 – 16	(8 x FOR) + 2d10	(11 x MAG) + 3d10 (26 MP)	--	--
17 – 24	(10 x FOR) + 3d10	(13 x MAG) + 4d10 (31 MP)	--	--
25 – 32	(11 x FOR) + 3d10	(15 x MAG) + 4d10 (39 MP)	--	--
33 – 40	(13 x FOR) + 4d10	(17 x MAG) + 4d10 (51 MP)	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	*Null Element (Ar)**
41 – 48	(15 x FOR) + 4d10	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	*Null Element (Água)*, Quake**
49 – 56	(17 x FOR) + 5d10	(20 x MAG) + 4d12 (66 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	--
57 – 64	(19 x FOR) + 5d10	(22 x MAG) + 4d12 (75 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	--
65+	(21 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (83 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Valigarmanda

Com o bater de asas emplumadas, o dragão arco-íris Valigarmanda desce dos céus. Penas e escamas brilham em tons de vermelho, azul, dourado e verde na luz conforme ele gentilmente pousa sob suas quatro patas. Um tufo de pelos que brilham todas as cores do arco-íris adorna o final de sua cauda de serpente, uma longa língua chicoteia levemente sua boca parecida com bico e seus olhos espreitam os inimigos debaixo de um antigo capacete de bronze.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Fogo/Gelo/Eletricidade Imunidade*.

SUMMONER

ANTÍPODA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Especial).

Afastando sua cabeça, Valigarmanda levanta suas asas e solta um rugido. Partículas azuis e vermelhas saem de sua boca, cercando o alvo em um redemoinho de fogo e gelo. As partículas convergem, causando uma explosão enorme enquanto o calor derrete o frio congelante. *Antípoda* conta como dois ataques separados, ambos atingindo o combatente alvo automaticamente com certa quantia de dano – veja a tabela a seguir para mais detalhes. O primeiro ataque inflige dano pelo Elemento Fogo e o segundo com dano pelo Elemento Gelo. Ambos os ataques ignoram a Armadura Mágica.

DESASTRE TRIPLO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Especial).

Voltando ao ar novamente, Valigarmanda estende suas asas e aponta sua cauda para o chão. Uma chuva de energia cai sobre o campo de batalha, devorando os inimigos primeiramente em chamas, depois os congelando com gelo e finalmente liberando uma rajada elétrica para eletrocutar os alvos. *Desastre Triplo* atua como três ataques separados, todos os quais atingindo todos os combatentes do grupo alvo com certa quantia de dano – veja a tabela a seguir para mais detalhes. O primeiro ataque causa dano pelo Elemento Fogo, o segundo com dano pelo Elemento Gelo e o terceiro pelo Elemento Eletricidade. Todos os três ataques ignoram a Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

TRIPLA CONFUSÃO

Custo: 90 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Especial).

A cobra-dragão Valigarmanda desce das nuvens e libera uma explosão de fúria elétrica das pontas de suas asas, rapidamente sopra uma rajada de ar congelado e uma explosão de sopro de fogo tão poderosa que Valigarmanda simplesmente se dissolve em seguida. *Tripla Confusão* conta como três ataques separados, cada um infligindo **(6 x MAG) + 2d10** de dano em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente. O primeiro ataque cada dano pelo Elemento Eletricidade, o segundo por Gelo e o terceiro pelo Elemento Fogo.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-26: Progressão de Valigarmanda.

Nível	Ataque	Antípoda	Desastre Triplo*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d10	(4 x MAG) + d10 (21 MP)	--	*Blizzar, Fire, Thunder*
9 – 16	(8 x FOR) + 2d10	(5 x MAG) + 2d10 (25 MP)	--	--
17 – 24	(10 x FOR) + 3d10	(6 x MAG) + 2d10 (34 MP)	--	*Blizzara, Fira, Thundara*
25 – 32	(11 x FOR) + 3d10	(7 x MAG) + 2d10 (43 MP)	--	--
33 – 40	(13 x FOR) + 4d10	(8 x MAG) + 2d10 (51 MP)	(6 x MAG) + 2d12 (71 MP)	*Blizzaga*, Firaga*, Thundaga**
41 – 48	(15 x FOR) + 4d10	(9 x MAG) + 3d12 (63 MP)	(7 x MAG) + 3d12 (86 MP)	--
49 – 56	(17 x FOR) + 5d10	(10 x MAG) + 3d12 (72 MP)	(8 x MAG) + 3d10 (97 MP)	--
57 – 64	(19 x FOR) + 5d10	(11 x MAG) + 3d12 (81 MP)	(9 x MAG) + 3d10 (110 MP)	--
65+	(21 x FOR) + 5d10	(12 x MAG) + 3d12 (89 MP)	(10 x MAG) + 3d10 (138 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Phantom

Um estranho silêncio ocupa o ar. Aparentemente do nada, uma figura coberta por uma névoa negra aparece e então desaparece, aparecendo e desaparecendo. O fantasmagórico Phantom nunca é fácil de se ver, mas sua presença pode ser sentida por todos; uma chance rara de vê-lo revela uma criatura um pouco mais do que um manto tanslúcido e dois olhos brilhantes. Diferentemente dos demais espíritos, este não é uma aparição do mal; seus olhos escondem um brilho benevolente, embora isso seja apenas para o Summoner.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Vanish*.

SUMMONER

LUZ DO ESPÍRITO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Mágico) e Status (Weaken).

O manto de Phantom é retirado parcialmente de sua face, revelando uma estranha luz de outro mundo em seus olhos, queimando a existência de qualquer um que ouse encarar seu olhar. *Luz do Espírito* inflige certa quantia de dano Mágico em um oponente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica. Além disso, *Luz do Espírito* também possui uma CdS igual a **(Precisão mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Agility Break* **(6)**.

VÉU FANTASMAGÓRICO*

Custo: 113 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen).

A capa de Phantom se estende para cobrir todos os aliados, os ocultando do mundo dos vivos por alguns momentos preciosos. *Véu Fastamagórico* confere as Condições de Status *Vanish* **(6)**, *Float* **(6)** e *Agility Up* **(6)** para o Summoner e todos seus aliados próximos.

INVOCAÇÃO

DESVANECEDOR

Custo: 93 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

O traço de uma forma humanóide surge ao redor do Invocador, com seu olhar assustador paralizando o mundo ao seu redor. Sem realizar nenhum som, ele desaparece novamente, deixando apenas um resíduo fantasmagórico enquanto desaparece. *Desvanecedor* confere a Condição de Status *Vanish* **(6)** ao Invocador e aos seus aliados.

Tabela AIII-27: Progressão de Phantom.

Nível	Ataque	Luz do Espírito	Véu Fantasmagórico*	Magias
1 – 8	(5 x AGI) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (39 MP)	--	*Burn Ray, Float, Yawn*
9 – 16	(6 x AGI) + 2d8	(13 x MAG) + 4d10 (44 MP)	--	*Blink, Gravity, Speed*
17 – 24	(8 x AGI) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (52 MP)	--	*Ray Bomb, Berserk*
25 – 32	(10 x AGI) + 3d8	(17 x MAG) + 4d10 (64 MP)	--	*Ruse*
33 – 40	(11 x AGI) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (70 MP)	--	*Demi**
41 – 48	(13 x AGI) + 4d8	(20 x MAG) + 4d12 (79 MP)	--	*Flare Star**
49 – 56	(14 x AGI) + 5d8	(22 x MAG) + 4d12 (88 MP)	--	*Vanish**
57 – 64	(16 x AGI) + 5d8	(24 x MAG) + 4d12 (96 MP)	--	*Quarter**
65+	(18 x AGI) + 5d8	(26 x MAG) + 5d10 (107 MP)	--	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Unicorn

O Summoner ergue suas mãos para o alto, uma faísca de luz brilha em seus dedos. Conforme a luz cresce em intensidade, ela se liberta dos dedos do Summoner, subindo ao céu e se distanciando até explodir em uma chuva de partículas brilhantes. A súbita explosão de luz dá forma a uma fera branca brilhante, distinguível como se fosse um cavalo até que ele começa a galopar para o campo de batalha. Somente quando se aproxima é que se torna óbvio que é um Unicórnio: uma criatura mágica com pelos brancos e dourados e um longo e espiralizado chifre que emana uma aura de energia e boa sorte.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Regen*.

SUMMONER

CHIFRE PURIFICADOR

Custo: 50 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

O chifre do Unicorn brilha uma luz prateada conforme ele envia uma onda de energia de cura na direção do grupo. *Chifre Purificador* cancela as Condições de Status *Berserk*, *Blind*, *Poison*, *Sleep* e *Zombie* ativas nos aliados.

CHIFRE DO UNICÓRNIO*

Custo: 150 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação, Status (Strengthen).

O chifre do Unicorn literalmente estoura em luzes, liberando ondas de energia vital para todos os aliados até que o próprio Unicorn desapareça de existência. *Chifre do Unicórnio* cancela todas as Condições de Status negativas nos aliados próximos, assim como também confere a Condição de Status *Resist* **(2)**.

INVOCAÇÃO

CHIFRE DA CURA

Custo: 100 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Um lindo unicórnio trota na direção do Invocador, seu chifre brilha com uma brilhante luz branca que parece curar todos aqueles que forem banhados por ela. *Chifre da Cura* cancela todas as Condições de Status negativas ativas no Invocador e seus aliados.

Tabela AIII-28: Progressão de Unicorn.

Nível	Ataque	Chifre Purificador	Chifre do Unicórnio*	Magias
1 – 8	(5 x FOR) + 2d8	--	--	*Poisona*
9 – 16	(6 x FOR) + 2d8	--	--	*Stona*
17 – 24	(8 x FOR) + 3d8	--	--	*Regen*
25 – 32	(10 x FOR) + 3d8	--	--	*Basuna*
33 – 40	(11 x FOR) + 4d8	--	--	*Dispel**
41 – 48	(13 x FOR) + 4d8	--	--	*Esuna**
49 – 56	(14 x FOR) + 5d8	--	--	*Resist**
57 – 64	(16 x FOR) + 5d8	--	--	*Temporal Shift**
65+	(18 x FOR) + 5d8	--	--	*Vaccine**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Carbuncle

Um portal brilhante se abre no chão na frente do Summoner, criando um buraco perfeitamente redondo poucos centrimetros à sua frente. O que emerge dali poderia ser considerado um brinquedo de criança: uma pequena criatura com pelos esverdeados, longas orelhas e grandes e curiosos olhos possuídos de uma inteligência inesperada. Sua característica mais chamativa, entretanto, é uma jóia polida encrustada em sua testa, brilhando uma aconchegante luz interior. Esta jóia, agora brilha conforme Carbuncle realiza um pequeno salto mortal no ar antes de cair sobre o solo, ancioso em servir a seu novo mestre.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Reflect*.

SUMMONER

LUZ DA JÓIA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Status (Strengthen) e Status (Barrier).

Carbuncle ergue sua cabeça, fazendo com que a luz do sol reflita fortemente sobre seu rubi. A luz refletida parece revestir um dos membros aliados do Summoner. Conforme a luz morre, o membro afetado por ela se sente mais leve em espírito, enquanto a luz ainda o proteger. *Luz da Jóia* confere um número de Condições de Status no alvo dependendo do Nível atual do Summoner. Inicialmente, será apenas *Reflect* **(6)**, mas Condições adicionais **(6)** são adicionadas conforme o Summoner evolui – veja a tabela a seguir para mais detalhes.

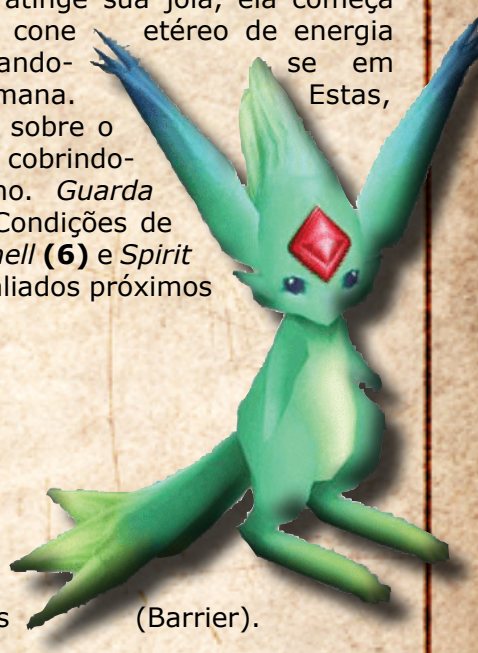
GUARDA SAGRADO*

Custo: 165 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen) e Status (Barrier).

Carbuncle se ergue sobre suas pernas traseiras, erguendo sua cabeça em direção ao sol. Conforme a luz atinge sua jóia, ela começa a iluminar-se; um cone etéreo de energia é disparado, dispersando-se em partículas ricas em mana. Estas, rapidamente descem sobre o grupo do Summoner, cobrindo-os com poder divino. *Guarda Sagrado* confere as Condições de Status *Reflect* **(6)**, *Shell* **(6)** e *Spirit Up* **(6)** em todos os aliados próximos do Summoner.



INVOCAÇÃO

LUZ DO RUBI

Custo: 107 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Barrier).

Um buraco se forma no chão na frente do Invocador e um pequeno lagarto verde com um rubi em sua testa aparece. A criatura furtivamente olha para os lados, hesita por um momento e logo salta no ar. Seu rubi brilha por todo o ambiente e sobre os aliados. *Luz do Rubi* confere a Condição de Status *Reflect* **(6)** ao Invocador e seus aliados próximos.

Tabela AIII-29: Progressão de Carbuncle.

Nível	Ataque	Luz da Jóia	Guarda Sagrado*	Magias
1 – 8	(5 x FOR) + 2d8	+ *Spirit Up* (85 MP)	--	--
9 – 16	(6 x FOR) + 2d8	--	--	*Faith*
17 – 24	(8 x FOR) + 3d8	+ *Regen* (105 MP)	--	--
25 – 32	(10 x FOR) + 3d8	--	--	*Shell*
33 – 40	(11 x FOR) + 4d8	+ *Shell* (115 MP)	--	--
41 – 48	(13 x FOR) + 4d8	--	--	*Shellga**
49 – 56	(14 x FOR) + 5d8	+ *Magic Up* (135 MP)	--	*Reflect**
57 – 64	(16 x FOR) + 5d8	--	--	--
65+	(18 x FOR) + 5d8	+ *Haste* (165 MP)	--	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Golem

A terra faz um estrondo, mas não se parte. Uma onda aparece na frente do Summoner, e uma mão feita de pedra lentamente emerge como se sendo formada do próprio solo. Outra mão segue, e o resto de um corpo de pedra surge na superfície para revelar Golem, o grande protetor da terra.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Protect*.

SUMMONER

DEFENSOR DA TERRA

Custo: 100 MP.

Alvo: Único.

Tipo: Suporte.

Golem se inclina e enfia uma mão no chão. Se um inimigo realizar um ataque Físico bem sucedido contra um aliado, a mão se ergue da terra e bloqueia o ataque; Golem sofre o dano no lugar do personagem. Assim que o ataque for bloqueado, Golem se levanta e contra-ataca, realizando uma Ação de Ataque imediatamente contra o oponente que realizou o ataque original. Depois disso, *Defensor de Terra* não possui mais nenhum efeito – e já pode ser usado novamente.

GUARDIÃO DA TERRA*

Custo: 125 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Suporte.

Golem fica firme enquanto uma grande rocha se materializa sobre sua cabeça e pequenas pedras desmoronam dela. Ao invés de arremessá-la, entretanto, a rocha simplesmente se adiciona à massa do Golem, o tornando uma presença muito maior em campo. Uma vez que *Guardião de Terra* é acionado, todo dano Físico causado aos aliados é redirecionado ao Golem. Ao contrário das demais Habilidades de Grand Summon, utilizar *Guardião de Terra* não resulta na dispensa de Golem; ao contrário, ele permanece em efeito até que o Summoner esteja incapacitado, que o Golem seja reduzido a 0 HP ou até que a batalha termine.

INVOCAÇÃO

PAREDE DE TERRA

Custo: 107 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Barrier).

O Invocador chama um gigantesco homem feito de barro e pedra do solo e inscreve uma palavra mágica em sua testa. Os olhos do Golem se iluminam quando a última letra é gravada e ele assume sua missão: defender seu mestre. O Golem estica seus enormes braços na frente do grupo, preparando-se para absorver para si todo o dano destinado ao seu mestre e seus companheiros. *Parede de Terra* confere a Condição de Status *Wall* **(6)** no Invocador e todos seus aliados próximos.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-30: Progressão de Golem.

Nível	Ataque	Defensor de Terra	Guardião de Terra*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d12	--	--	--
9 – 16	(9 x FOR) + 2d12	--	--	*Faith*
17 – 24	(11 x FOR) + 3d12	--	--	*Protect*
25 – 32	(13 x FOR) + 3d12	--	--	--
33 – 40	(15 x FOR) + 4d12	--	--	*Protectga**
41 – 48	(17 x FOR) + 4d12	--	--	--
49 – 56	(19 x FOR) + 5d2	--	--	*Wall**
57 – 64	(21 x FOR) + 5d12	--	--	--
65+	(23 x FOR) + 5d12	--	--	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Seraphim

O Summoner arqueia sua cabeça e fecha seus olhos, realizando uma prece por ajuda à sua divindade escolhida. Assim que ele o faz, um feixe de luz dourada brilha lá de cima, e uma mulher alada vestindo uma simples robe branca desce do céu para gentilmente tocar o chão na frente do Summoner.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Float* e *SOS-Regen*.

SUMMONER

CHUVA DA CURA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Recuperação.

Seraphin contempla esperançosamente o céu e canta uma única nota. Uma luz brilha dos céus e banha um único aliado, o aquecendo e curando seus ferimentos. *Chuva da Cura* restaura certa quantia de HP ao combatente alvo – veja a atabela abaixo para mais detalhes.

PENAS ANGELICAIS*

Custo: Variável.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Seraphim abre suas asas e voa alto no ar enquanto um coral angelical é ouvido do alto. Conforme suas asas batem, penas começam a lentamente cair sobre os aliados. As penas desaparecem assim que tocam os aliados, curando assim todo o grupo. *Penas Angelicais* restaura certa quantia de HP a todos os aliados ativos no campo de batalha – veja a tabela a seguir para mais detalhes.

INVOCAÇÃO

RENOVAÇÃO

Custo: 111 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Recuperação.

Uma anja desce dos céus, acompanhada por uma linda luz e coro divino. Ela se volta para o Invocador e seus aliados e abre seus seis conjuntos de asas, refletindo uma luz para eles, restaurando assim sua saúde e coragem. *Renovação* restaura **(22 x MAG) + 4d12** de HP ao Invocador e todos os aliados ativos na área ao seu redor.

Tabela AIII-31: Progressão de Seraphim.

Nível	Ataque	Chuva da Cura	Penas Angelicais*	Magias
1 – 8	(5 x FOR) + 2d8	(11 x MAG) + 3d10 (24 MP)	--	*Cure, Poisona*
9 – 16	(6 x FOR) + 2d8	(13 x MAG) + 4d10 (29 MP)	--	*Float, Stona*
17 – 24	(8 x FOR) + 3d8	(15 x MAG) + 4d10 (37 MP)	--	*Cura, Regen*
25 – 32	(10 x FOR) + 3d8	(17 x MAG) + 4d10 (49 MP)	--	*Basuna*
33 – 40	(11 x FOR) + 4d8	(18 x MAG) + 4d12 (55 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (86 MP)	*Curaga*, Raise**
41 – 48	(13 x FOR) + 4d8	(20 x MAG) + 4d12 (64 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (97 MP)	*Esuna*, Flight**
49 – 56	(14 x FOR) + 5d8	(22 x MAG) + 4d12 (73 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (100 MP)	--
57 – 64	(16 x FOR) + 5d8	(24 x MAG) + 4d12 (81 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (127 MP)	--
65+	(18 x FOR) + 5d8	(26 x MAG) + 5d10 (92 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (149 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Ark

Os céus se escurecem conforme uma lua de tom vermelho-sangue assoma-se no campo de batalha. Uma partícula de luz no meio da grande esfera rapidamente cresce tomando a forma de uma antiga aeronave de batalha com cabeça de dragão, adornada com ameaçadoras lâminas de metal, que fica a pairar sobre o campo de batalha sobre uma única e poderosa hélice. Repentinamente, alguma coisa dentro da aeronave parece ganhar vida; o convés se abre, a proa se divide em dois, e toda a estrutura começa a se abrir e girar, transformando lentamente o veículo em um elegante cavaleiro mecânico.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte (Aeronave): *Terra Imunidade*, *Ar Fraqueza*, *Auto-Flight*.

Habilidades de Suporte (Cavaleiro): *Trevas Imunidade*, *Luz Fraqueza*, *Auto-Float*.

REGRAS ESPECIAIS

Role um d% quando Ark é invocado. Com uma rolagem de 75 ou superior, Ark aparece na forma de Cavaleiro; caso contrário, ele aparecerá na forma de Aeronave. Se trazido em batalha por *Grand Summon*, Ark automaticamente aparece na forma de Cavaleiro. Ark pode transformar-se de Aeronave para Cavaleiro, e o contrário também, com o custo de uma Ação. A forma deste Summon determina quais ataques e Habilidades de Suporte que estão disponíveis para ele. Na forma de Aeronave, ele pode utilizar *Boomerang*, enquanto na forma de Cavaleiro, ele pode usar o *Photon* e as *Trevas Eternas*. Dano de ataque continua constante em ambas as formas.

SUMMONER

BOOMERANG

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

Mecanismos antigos rangem conforme duas lâminas ornamentadas surgem da parte traseira da aeronave e gira na direção do alvo, cortando através dele antes de retornar a sua posição inicial. Boomerang inflige certa quantia de dano Físico ao oponente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura.

PHOTON

Custo: 140 MP.

Alvo: Único.

Tipo: Status (Fatal).

Tubos que servem como armas surgem ao longo da carapaça da aeronave. O brilho de energia enche cada uma e abre fogo, disparando arcos de energia que giram na direção do alvo para despedaçar sua vida com um único ataque. *Photon* possui uma CdS igual a **(Precisão mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo para 1 HP, independentemente de seus valores atuais de HP, Armadura ou Armadura Mágica. Considere este efeito como sendo do tipo Near-Death.

TREVAS ETERNAS*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Trevas).

Um raio de luz vermelho é disparado da testa de Ark, traçando um complexo símbolo no solo. Assim que o símbolo é completado, suas marcas se acendem; alvos deste modo selecionados, Ark balança suas asas traseiras e dispara centenas de raios dourados e brancos que explodem e transformam o campo de batalha em um inferno. Conforme as chamas devoram e a fumaça sobe, o Summon mecânico desfere o toque final – uma lança de energia projetada do que um dia fora o núcleo de sua forma de aeronave é disparada, re-incendiando a energia residual ao redor no inimigo em forma de uma coluna de destruição que sobe até ao espaço. *Trevas Eternas* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Trevas em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguri para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

INVOCAÇÃO

Quando Invocado, Ark aparecerá em um das duas formas. Role um d% para determinar qual forma e efeito é trazido para batalha. Com um valor de 01 até 60, surge a Aeronave, que executará sua Habilidade *Hélice de Ar*. Valor de 61 ou superior invoca o Cavaleiro e sua Habilidade *Jato de Ar*.

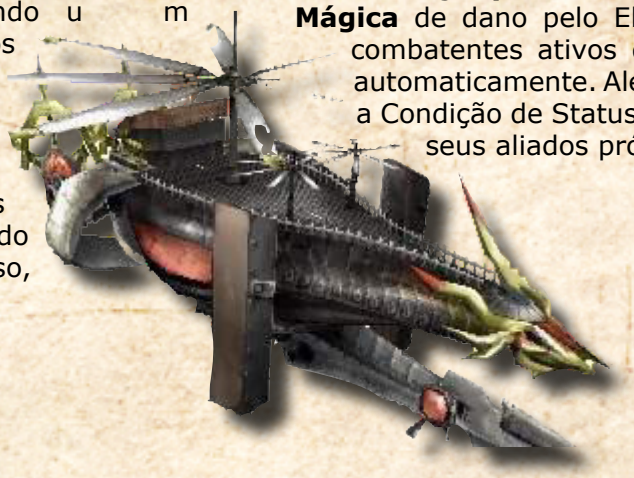
HÉLICE DE AR

Custo: 119 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Ar) e Status (Mystify).

A aeronave Ark passa através do campo de batalha, deixando um vácuo no lugar de suas hélices. Em um instante, o ar ao seu redor corre para preencher o vácuo, criando um vórtice que parte na direção dos inimigos do Invocador. *Hélice de Ar* inflige **(22 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Ar em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Confuse* **(6)** – role separadamente para cada combatente ativo no grupo alvo.



JATO DE AR

Custo: 119 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Ar) e Suporte.

O Cavaleiro Ark flutua sobre o campo de batalha com seus jatos de fogo, pousando então entre a massa dos inimigos. O resultado é devastador, quase que desintegrando seus inimigos do campo de batalha, enquanto o grupo do Invocador permanece suspenso no ar. *Jato de Ar* inflige **(26 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Ar em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também confere a Condição de Status *Float* **(6)** ao Invocador e seus aliados próximos.

Tabela AIII-32: Progressão de Ark.

Nível	Ataque	Boomerang	Trevas Eternas*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 1d10	(11 x AGI) + 3d10 (16 MP)	--	*Aero*
9 – 16	(8 x FOR) + 2d10	(13 x AGI) + 3d10 (23 MP)	--	*Dark, Float*
17 – 24	(10 x FOR) + 3d10	(15 x AGI) + 4d10 (28 MP)	--	*Aera*
25 – 32	(11 x FOR) + 3d10	(17 x AGI) + 4d10 (36 MP)	--	*Confuse*
33 – 40	(13 x FOR) + 4d10	(18 x AGI) + 4d10 (48 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	*Aeraga*, Scourge**
41 – 48	(15 x FOR) + 4d10	(20 x AGI) + 4d12 (54 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	*Flight**
49 – 56	(17 x FOR) + 5d10	(22 x AGI) + 4d12 (63 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	--
57 – 64	(19 x FOR) + 5d10	(24 x AGI) + 4d12 (72 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	--
65+	(21 x FOR) + 5d10	(26 x AGI) + 4d12 (80 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (154 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Doomtrain

Do nada, linhas de trem surgem no solo. À distância, ouve-se o apito de uma locomotiva a vapor soar. E antes que os desprevenidos combatentes possam reagir, uma antiga locomotiva aparece, carregando consigo uma longa linha de carros escuros e sombrios. Conforme o apito soa novamente, entretanto, é possível ver o trem mais nitidamente, e percebe-se o horror que ela carrega: uma criatura metade mecânica com juntas em vermelho, dourado e cobre; ele lembra o esqueleto de uma serpente com um coração de vapor e pistões. Sua face possui um fantasma de olhos rasos congelado em uma expressão de permanente desespero. Este é Doomtrain, transporte dos mortos e amaldiçoados, desviado de sua rota para apanhar os inimigos do Summoner.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Bio Aumento*, *Bio Absorção*, *Terra/Ar/Água Fraqueza*.

SUMMONER

APITO DIABÓLICO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Bio), Status (Especial).

Vapor tóxico surge da chaminé de Doomtrain quando ele solta um apito, um som assustado e alto o suficiente para atravessar pelo mundo dos vivos e pelo reino dos mortos. Como se por ordem, uma horda de espíritos malévolos emerge dos vapores do trem, gritando e gemendo conforme eles atingem o alvo. *Apito Diabólico* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Bio ao alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica. *Apito Diabólico* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Blind* **(6)**, *Confuse* **(6)**, *Immobilize* **(6)** e *Poison* **(∞)**.

EXPRESSO DA MEIA-NOITE*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Bio), Status (Especial).

O campo de batalha parece escurecer; acima das cabeças, estrelas aparecem em estranhas constelações, brilhando desconcertadamente. A grande luz acima da cabeça de Doomtrain toma vida, banhando os inimigos do Summoner em uma luz branca pálida e fraca. Repentinamente, um grande sussurrar corta o ar; inicialmente baixo e sibilante, que vai se aproximando mais e mais até que sombras começam a aparecer nas extremidades da luz. Quando eles passam pela luz do Doomtrain, as sombras assumem formas de fantasmas pálidos. De certa forma, é como se as almas dos últimos a entrarem na locomotiva estivessem partindo para cima dos inimigos do Summoner, causando grande dano em nos combatentes e então retornando para dentro de Doomtrain a fim de serem recompensados pelo trabalho. *Expresso da Meia-Noite* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Bio em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica. *Expresso da Meia-Noite* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Condemned* **(4)**, *Meltdown* **(4)**, *Toad* **(6)** e *Venom* **(4)** – role separadamente para cada combatente ativo, mas some uma vez para todas as Condições.

INVOCAÇÃO

TREM FUGITIVO

Custo: 124 MP.

Alvo: Grupo.

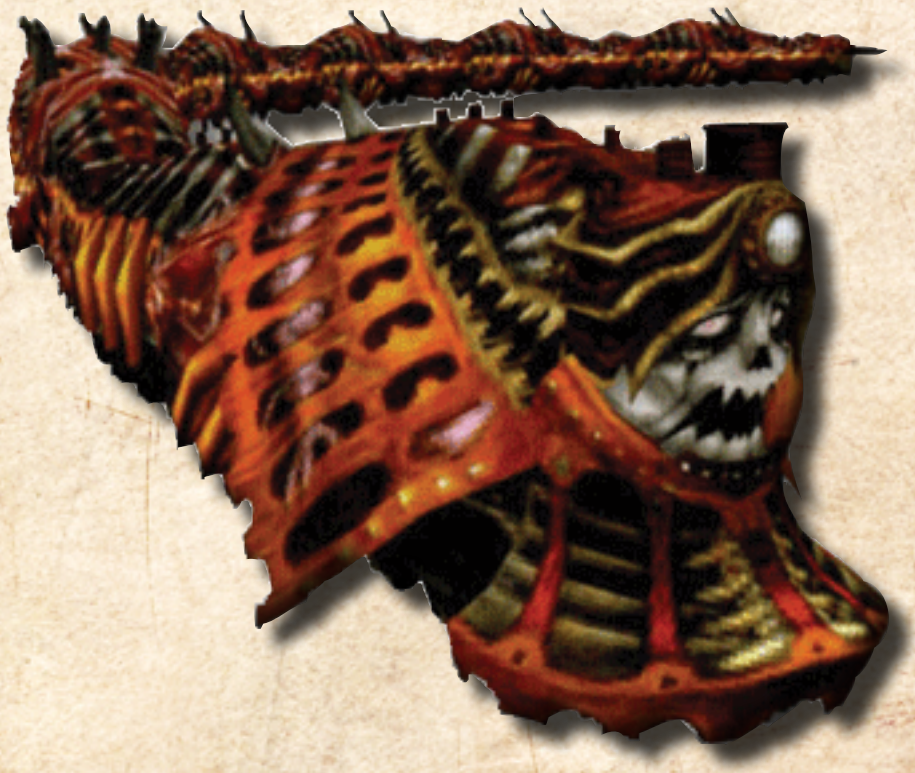
Tipo: Elemental (Bio) e Status (Especial).

No piscar de um olho, o campo de batalha é sugado para dentro de uma Fenda Dimensional. Sinos de aviso soam conforme pontes de ferrovia caem, aprisionando os inimigos do Invocador entre os trilhos. Chamas surgem no meio do vácuo, formando a sombra de uma fantasmagórica linha expressa. Uma única luz brilha nas trevas, e com o poderoso som dos pistões, Doomtrain aparece seguindo pelos trilhos dos inimigos aprisionados. *Trem Fugitivo* inflige **(22 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Bio em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Ele também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as seguintes Condições de Status: *Blind* **(6)**, *Meltdown* **(2)** e *Poison* **(∞)**. Role separadamente para cada Condição de Status e cada combatente ativo.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-33: Progressão de Doomtrain.

Nível	Ataque	Apito Diabólico	Expresso da Meia-Noite*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d10	(11 x MAG) + 3d10 (59 MP)	--	*Blind, Poison, Sleep*
9 – 16	(8 x FOR) + 2d10	(13 x MAG) + 4d10 (64 MP)	--	*Berserk, Slow*
17 – 24	(10 x FOR) + 3d10	(15 x MAG) + 4d10 (71 MP)	--	*Immobilize, Silence, Zombie*
25 – 32	(11 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d10 (84 MP)	--	*Bio, Confuse, Slowga*
33 – 40	(13 x FOR) + 4d10	(18 x MAG) + 4d12 (90 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (136 MP)	*Curse*, Disable*, Mini**
41 – 48	(15 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (99 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (147 MP)	*Stone*, Sap**
49 – 56	(17 x FOR) + 5d10	(22 x MAG) + 4d12 (108 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (150 MP)	*Pain*, Stop*, Venom**
57 – 64	(19 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (116 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (177 MP)	*Toad**
65+	(21 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (127 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (199 MP)	--



APÊNDICE 3 - SUMMONS

Hades

Um sino profundo e fúnebre é ouvido conforme uma densa névoa emana do grupo do Summoner. Conforme a névoa se dissipa, ela revela a figura de um esqueleto vestido com uma robe de tom roxo escuro atrás de um grande caldeirão. Hades olha para o grupo inimigo com um olhar profundo, como se para mostrar que a hora deles chegou.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Bio Aumento*, *Bio Absorção*, *Fogo/Gelo/Eletricidade Fraqueza*.

SUMMONER

SINO DO DEMÔNIO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Bio) e Status (Especial).

Hades mexe lentamente dentro de uma das mangas de sua robe, retirando um velho sino de ferro. Conforme ele aponta para um membro do grupo inimigo, ele toca o sino, causando o mesmo tom fúnebre e profundo ouvido durante sua invocação. O alvo afetado cai, preenchido com o desespero de saber que seu fim está próximo. *Sino do Demônio* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Bio em um alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica. Além disso, também existe uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Berserk* **(6)**, *Mini* **(6)**, *Poison* **(∞)** e *Silence* **(6)**. Role uma vez para cada Condição.

NÉVOA AMALDIÇOADA*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Bio) e Status (Especial).

Hades começa a então um cântico medonho. Conforme ele o canta, uma pálida chama aparece embaixo do caldeirão, fazendo com o que quer que ele tenha lá dentro comece a ferver. Conforme seu cântico atinge o clímax, Hades começa a espalhar uma substância desconhecida dentro do caldeirão. Quase que imediatamente, uma espessa neblina cinza começa a sair do caldeirão, cobrindo todo o grupo inimigo com suas substâncias tóxicas. *Névoa Amaldiçoada* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Bio em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente modificado pela Armadura Mágica. Além disso, também há uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Curse* **(6)**, *Petrify* **(4)**, *Venom* **(4)** e *Zombie* **(6)** em todos os combatentes ativos do grupo alvo. Role separadamente para cada combatente, mas apenas uma vez para todas as Condições.

INVOCAÇÃO

CALDEIRÃO NEGRO

Custo: 124 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Bio) e Status (Especial).

O céu escurece; e nas sombras recém criadas, uma figura indistinguível se torna visível, com sua robe vermelho-sangue balançando ao ar gelado. Um som metálico é ouvido e percebe-se Hades mexendo em seu caldeirão negro, que começa a liberar gases tóxicos que cercam os inimigos do Invocador. *Caldeirão Negro* inflige **(22 x MAG) + 4d12, Armadura Mágica** dano pelo Elemento Bio em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Além disso, também há uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir as Condições de Status *Curse* **(6)**, *Mini* **(6)** e *Silence* **(6)**. Role separadamente para cada Condição de Status.

Tabela AIII-34: Progressão de Hades.

Nível	Ataque	Sino do Demônio	Névoa Amaldiçoada*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d10	(11 x MAG) + 3d10 (59 MP)	--	*Blind, Poison, Sleep*
9 – 16	(8 x FOR) + 2d10	(13 x MAG) + 4d10 (64 MP)	--	*Berserk, Slow*
17 – 24	(10 x FOR) + 3d10	(15 x MAG) + 4d10 (72 MP)	--	*Immobilize, Silence, Zombie*
25 – 32	(11 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d10 (84 MP)	--	*Bio, Confuse, Slowga*
33 – 40	(13 x FOR) + 4d10	(18 x MAG) + 4d12 (90 MP)	(24 x MAG) + 4d12 (136 MP)	*Curse*, Disable*, Mini**
41 – 48	(14 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (99 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (147 MP)	*Stone*, Sap**
49 – 56	(16 x FOR) + 5d10	(22 x MAG) + 4d12 (108 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (150 MP)	*Pain*, Stop*, Venom**
57 – 64	(18 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (116 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (177 MP)	*Toad**
65+	(21 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (127 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (199 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Kujata

Conforme o Summoner entoa as palavras de invocação, a terra começa a tremer, e um rugido alto pode ser ouvido à distância. O deus varrasco Kujata chega para auxiliar o Summoner e seus aliados, com partículas quentes voando quando seus cascos clavam-se no chão. Com um ronco, o grande porco selvagem coloca-se entre o Summoner e seus inimigos.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Terra/Fogo/Gelo/Eletricidade Imunidade, Água/Ar Fraqueza.*

SUMMONER

ERUPÇÃO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Especial).

Kujata ergue suas patas e as bate no chão. Uma grande lança de rocha é arremessada contra um inimigo do Summoner, então ela explode, jorrando lava sobre o alvo. *Erupção* conta como dois ataques separados, ambos atingem automaticamente o inimigo alvo com certa quantia de dano – veja a tabela a seguir para mais detalhes. O primeiro ataque inflige dano pelo Elemento Terra, e o segundo é pelo Elemento Fogo. Ambos os ataques ignoram a Armadura Mágica.

FÚRIA DOS CÉUS*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Especial).

Kujava solta um terrível rugido e o próprio chão começa a se partir embaixo dos inimigos do Summoner. Conforme eles caem na fenda, são primeiramente queimados pela lava fervente, e então congelados em gelo cristalino, para depois serem atingidos por poderosas descargas elétricas. Finalmente, a fenda se fecha, esmagando os inimigos antes de arremessá-los de volta para a superfície. *Fúria dos Céus* conta como quatro ataques separados, ambos atingem todos os combatentes ativos do grupo alvo com certa quantia de dano – veja a tabela a seguir para mais detalhes. O primeiro ataque causa dano Elemental por Fogo, o segundo é dano Elemental por Gelo, o terceiro Elemental por Eletricidade e o último é baseado no Elemento Terra. Todos os quantro ataques ignoram a Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

TETRA-DESASTRE

Custo: 125 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Especial).

Uma explosão de chamas se ergue do chão, queimando os inimigos do Invocador. Um ar gelado começa a soprar e se transforma em uma rajada dolorosa que se solidifica em um bloco de gelo que congela os alvos para posteriormente ser quebrado por uma rajada elétrica que revela a criatura por trás disso tudo – a fera Elemental Kujata. Com o bater de seus cascos, Kujata libera um tremor final através do solo, balançando todos os oponentes antes de desaparecer. *Tetra-Desastre* conta como quatro ataques separados, cada um infligindo **(6 x MAG) + 2d10** de dano em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. O primeiro ataque causa dano Elemental por Fogo, o segundo é dano Elemental por Gelo, o terceiro Elemental por Eletricidade e o último é baseado no Elemento Terra.

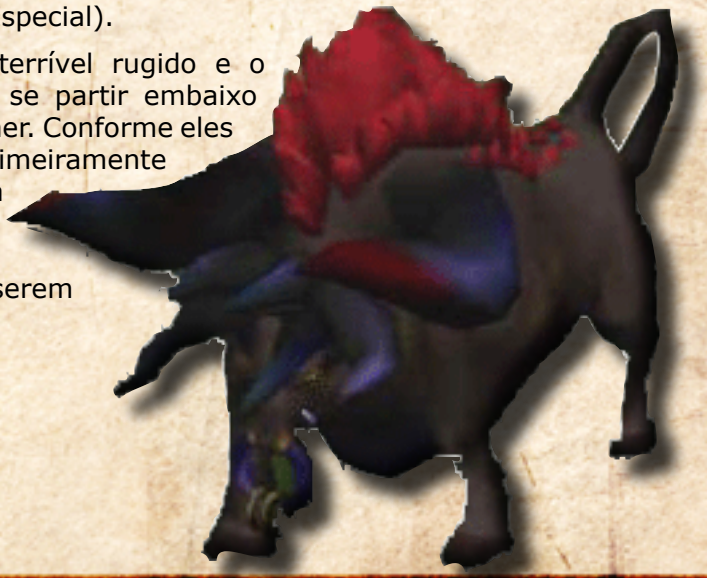


Tabela AIII-35: Progressão de Kujata.

Nível	Ataque	Erupção	Fúria dos Céus*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d12	(6 x MAG) + 2d10 (34 MP)	--	*Blizzard, Fire, Thunder*
9 – 16	(9 x FOR) + 2d12	(7 x MAG) + 2d10 (43 MP)	--	--
17 – 24	(11 x FOR) + 3d12	(8 x MAG) + 2d10 (51 MP)	--	*Blizzara, Fira, Thundara*
25 – 32	(13 x FOR) + 3d12	(9 x MAG) + 3d10 (63 MP)	--	--
33 – 40	(15 x FOR) + 4d12	(10 x MAG) + 3d10 (72 MP)	(5 x MAG) + 2d10 (78 MP)	*Blizzaga*, Firaga*, Thundaga**
41 – 48	(17 x FOR) + 4d12	(11 x MAG) + 3d10 (81 MP)	(6 x MAG) + 2d10 (95 MP)	*Null Element (Água)**
49 – 56	(19 x FOR) + 5d12	(12 x MAG) + 3d10 (89 MP)	(7 x MAG) + 2d10 (109 MP)	*Null Element (Ar)*, Quake**
57 – 64	(21 x FOR) + 5d12	(13 x MAG) + 4d10 (100 MP)	(8 x MAG) + 2d10 (151 MP)	--
65+	(23 x FOR) + 5d120	(14 x MAG) + 4d10 (103 MP)	(9 x MAG) + 3d10 (177 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Alexander

O Summoner fecha seus olhos e oferece uma pequena prece, que é respondida com uma grande criatura mecânica que surge atrás do Summoner. Alexander, o guardião sagrado, eleva-se sobre o campo de batalha, resplandecendo em sua armadura de prata brilhante e ornamentada. Ele pode ser humanóide, mas nada abaixo de sua cintura pode ser vista sobre o solo. Os braços são grandes pilares, apoiados na terra, apesar de que suas mãos não estarem visíveis. Talvez a coisa mais estranha em Alexander seja que aparenta existir um palácio sobre seus ombros, com torres erguendo-se acima de sua cabeça.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Luz Aumento*, *Luz Absorção*, *Trevas Fraqueza*.

SUMMONER

RAIO DE LUZ

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Luz).

Um fino raio de luz brilha do visor de Alexander brilhando de branco para vermelho conforme ele começa a traçar um símbolo ao redor do alvo com movimentos rápidos e precisos. Quando o último traço é feito, as intrincadas linhas brilham na cor vermelha; as duas fontes de luz se unem em uma apenas, devorando o alvo com seu ataque. *Raio de Luz* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Luz em um combatente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica.

JULGAMENTO SAGRADO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Luz).

Alexander estremece e ouve-se o tinir de correntes conforme um par de imensas asas com penas emerge de suas costas, avassalando metal e rochas. As asas batem lentamente no ar enquanto uma esfera de energia de luz se forma na frente do corpo de Alexander. Repentinamente as asas param, e a esfera se divide em milhares de finos raios de energia, espiralizando ao redor do campo de batalha até que, um por um, cada raio atinja um inimigo diferente. *Julgamento Sagrado* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Luz em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

JULGAMENTO DIVINO

Custo: 130 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Luz).

Atrás do Invocador, o chão repentinamente cede e abre-se, deixando um buraco no campo de batalha através do qual Alexander ergue-se para unir ao grupo. Uma vez acima do solo, a máquina de guerra consciente ancora-se com um assovio de vapor; duas grandes armas acumulam energia na parte superior dos ombros de Alexander, disparando então lanças de destruição sagrada no ar. Por vários segundos, nada acontece – então o ataque mortal de Alexander cai como se fosse uma chuva, vaporizando o inimigo no impacto. *Julgamento Divino* inflige **(26 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Luz em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-36 Progressão de Alexander.

Nível	Ataque	Raio de Luz	Julgamento Sagrado*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d10	(13 x MAG) + 4d10 (31 MP)	--	--
9 – 16	(8 x FOR) + 2d10	(15 x MAG) + 4d12 (39 MP)	--	*Fade*
17 – 24	(10 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d12 (51 MP)	--	*Protect*
25 – 32	(11 x FOR) + 3d10	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	--	*Shell*
33 – 40	(13 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (66 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	*Banish*, Raise**
41 – 48	(15 x FOR) + 4d10	(22 x MAG) + 4d12 (75 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	*Dispel**
49 – 56	(17 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (84 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	--
57 – 64	(19 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (94 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (154 MP)	--
65+	(21 x FOR) + 5d10	(28 x MAG) + 5d10 (97 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (173 MP)	*Holy**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Anima

Uma corrente de metal enegrecido cai do céu, mergulhando no chão com uma descarga elétrica. A corrente se retrai conforme ela lentamente puxa alguma coisa das profundezas negras da terra. Mais correntes brotam da terra, puxando consigo uma figura envolvida por elas, uma estranha criatura semelhante a peixe que ruge com fúria enquanto chora sangue fervente. Este é o espírito negro Anima.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Trevas Aumento*, *Trevas Absorção*, *Luz Fraqueza*.

SUMMONER

DESTRUIÇÃO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Trevas), Status (Fatal).

Anima chora no campo de batalha enquanto uma gota do sangue derretido salta dos seus olhos na direção do alvo. Conforme a essência negra queima o alvo, a pura ira de Anima ataca o seu espírito. *Destruição* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo para 0 HP, independentemente de seu HP atual, Armadura ou Armadura Mágica. Considere este efeito como sendo do tipo Death. Se o alvo sobreviver, *Destruição* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Trevas, atingindo automaticamente – veja na tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

ESQUECIMENTO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Trevas).

A corrente que aprisiona Anima à superfície se parte, enviando Anima de volta para a terra. As correntes arrastam os inimigos para baixo juntamente com Anima, permitindo que eles conheçam a outra face de Anima, um monstruoso esqueleto coroado, cujas correntes estão prestes a se partir. Conforme os combatentes se afundam mais nas trevas, as correntes se partem e a outra metade de Anima está livre. Com dois braços magros ela começa a expelir toda a dor e sofrimento de sua existência em seus inimigos, destruindo-os por dentro em sua essência. *Esquecimento* causa certa quantia de dano Elemental por Trevas em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente.

INVOCAÇÃO

TORTURA

Custo: 130 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Trevas).

A forma torturada de Anima surge no meio dos inimigos do Invocador, sempre aprisionado em suas correntes. Ela utiliza suas correntes para aprisionar os alvos próximos dela conforme seu uivo coloca medo até no mais puro dos corações. *Tortura* inflige **(26 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Trevas em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-37: Progressão de Anima.

Nível	Ataque	Destruição	Esquecimento*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d10	(13 x MAG) + 4d10 (64 MP)	--	--
9 – 16	(8 x FOR) + 2d10	(15 x MAG) + 4d12 (72 MP)	--	*Dark*
17 – 24	(10 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d12 (84 MP)	--	--
25 – 32	(11 x FOR) + 3d10	(18 x MAG) + 4d12 (90 MP)	--	*Debarrier*
33 – 40	(13 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (99 MP)	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	*Scourge**
41 – 48	(15 x FOR) + 4d10	(22 x MAG) + 4d12 (108 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	--
49 – 56	(16 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (116 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	*Death**
57 – 64	(18 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (127 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (157 MP)	--
65+	(21 x FOR) + 5d10	(28 x MAG) + 5d10 (130 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (173 MP)	*Scathe**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Cerberus

Névoa espessa começa a envolver o corpo do Summoner, expandido para preencher a área ao redor dele até que todo o campo de batalha esteja envolto pela neblina. Assim que a confusão e pânico começam a se espalhar entre os combatentes, a cortina começa a levantar-se, revelando um par de portões de pedra de cemitério surgindo atrás do Summoner. O portal de metal é enegrecido e corroído pelo tempo, marcado por ferrugens que são tão velhas quando sua própria criação. Repentinamente, um uivo distante atravessa o escuro; o som de algo a correr, som de passos corridos se aproximam conforme os olhos atravessam a névoa e os portões do submundo lentamente se abrem, reconhecendo o retorno de seu mestre.

Cerberus é uma coisa terrível de ser vista. Uma carapaça de osso com cor de uma lápide recobre o demônio de três cabeças tão grande que seria capaz de elevar-se facilmente sobre os meros mortais. Entre as fendas, músculos vermelhos em carne viva podem ser vistos facilmente, pulsando com todo o poder guardado do cão-demônio de três cabeças.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Haste*.

SUMMONER

ENERGIA SÔNICA

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico) e Status (Time).

Cerberus fixa um alvo com seus três pares de olhos tão frios e impiedosos quanto o coração de uma estrela morta, sugando a própria vida do corpo de sua vítima com isso. *Energia Sônica* inflige certa quantia de dano Físico no alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é modificador pela Armadura normalmente. *Energia Sônica* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Stop* **(6)**.

SOBREMARCHA*

Custo: 183 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen).

Cerberus ergue suas três cabeças para o céu e libera um uivo, desafiando a propria morte por um breve momento. Quase que imediatamente, uma energia estranha envolve o Summoner e seus companheiros, que faz parecer que o peso do tempo começa a diminuir. *Sobremarcha* confere a Condição de Status *Haste* **(6)** em todos os aliados ativos do Summoner, além de serem imediatamente alvos da Magia de Tempo *Quicken*.

INVOCAÇÃO

FOGUETES DO MEDO

Custo: 139 MP.

Alvo: Aliados.

Tipo: Status (Strengthen).

O poder infernal brilha nas mandíbulas de Cerberus, crescendo em intensidade até que a fera ergue suas cabeças aos céus e dispara toda essa energia no espaço. Por um breve momento, uma nova constelação brilha sobre os aliados do Invocador, e então desaparece, mas deixando tanto medo nos corações dos inimigos que parece conferir poder extra ao Invocador e seus aliados. *Foguetes do Medo* confere a Condição de Status *Power Up* **(6)** e *Magic Up* **(6)** no Invocador e nos seus aliados ativos próximos a ele.

Tabela AIII-38: Progressão de Cerberus.

Nível	Ataque	Energia Sônica	Sobremarche*	Magias
1 – 8	(5 x AGI) + 2d8	(13 x AGI) + 4d10 (54 MP)	--	*Burn Ray, Hold, Yawn*
9 – 16	(6 x AGI) + 2d8	(15 x AGI) + 4d12 (62 MP)	--	*Slow, Speed*
17 – 24	(8 x AGI) + 3d8	(17 x AGI) + 4d12 (74 MP)	--	*Ray Bomb, Reset*
25 – 32	(10 x AGI) + 3d8	(18 x AGI) + 4d12 (80 MP)	--	*Haste, Slowga*
33 – 40	(11 x AGI) + 4d8	(20 x AGI) + 4d12 (89 MP)	--	*Flare Star*, Time Slip**
41 – 48	(13 x AGI) + 4d8	(22 x AGI) + 4d12 (98 MP)	--	*Stop**
49 – 56	(14 x AGI) + 5d8	(24 x AGI) + 4d12 (106 MP)	--	*Hastega*, Return**
57 – 64	(16 x AGI) + 5d8	(26 x AGI) + 5d10 (117 MP)	--	*Old**
65+	(18 x AGI) + 5d8	(28 x AGI) + 5d10 (120 MP)	--	*Shockwave Pulsar*, Quicken**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Phoenix

Um ovo da cor da luz do sol cai dos céus, partindo-se quando atinge o solo. Rastros de fogo surgem, delineando o contorno de um majestoso pássaro ao redor do Summoner antes de estourar em uma explosão de inferno total. Das chamas aparece um pássaro gigante coberto por uma plumagem vibrante e gloriosa, trilhando um arco-íris conforme abre suas asas e dispara para o céu.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Reraise*.

SUMMONER

CHAMA DA VIDA

Custo: Variável.

Alvo: Todos.

Tipo: Elemental (Fogo) e Recuperação.

Phoenix começa a voar sobre o campo de batalha, com uma cascata de penas caindo a cada batida de suas poderosas asas. Onde elas tocam os aliados, elas irradiam ternura e luz; onde elas atingem o inimigo, elas explodem em chamas ferozes, queimando-os sem perdão. *Chama da Vida* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Fogo em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica. Aliados *Inconscientes* são revividos como se tivessem sido alvos da Magia *Raise*.

CHAMA DO RENASCIMENTO*

Custo: Variável.

Alvo: Todos.

Tipo: Elemental (Fogo) e Recuperação.

Phoenix voa sobre o campo de batalha novamente, cantando sua poderosa canção. Finalmente ele mergulha novamente, envolvendo todo seu corpo em chamas. Para os aliados, a chama pulsa com o calor da vida; para os inimigos do Summoner, ela queima com a intensidade de um sol em fúria. *Chama do Renascimento* inflige certa quantia de dano Elemental por Fogo em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente pela Armadura Mágica. Aliados *Inconscientes* são revividos como se tivessem sido alvo da magia *Arise*.

INVOCAÇÃO

ESPÍRITO IMORTAL

Custo: 147 MP.

Alvo: Todos.

Tipo: Elemental (Fogo) e Recuperação.

Penas, cinzas e gotas de óleo caem do céu para formar uma pequena pilha no centro do campo de batalha. Depois um momento, um pequeno pássaro vermelho emerge da pilha e balança para derrubar um pouco dos escombros, então abre suas asas e toma os céus. Circulando uma vez sobre o campo de batalha antes de partir, ele derruba trilhas de fogo que queimam os oponentes do Invocador. *Espírito Imortal* inflige **(26 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Fogo em todos os combatentes do grupo alvo. Além disso, todos aliados *Inconscientes* são revividos com **25%** de seu HP Máximo.

Tabela AIII-39: Progressão de Phoenix.

Nível	Ataque	Chama da Vida	Chama do Renascimento*	Magias
1 – 8	(8 x FOR) + 2d10	(15 x MAG) + 4d10 (62 MP)	--	*Cure, Fire*
9 – 16	(10 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d10 (74 MP)	--	--
17 – 24	(11 x FOR) + 3d10	(18 x MAG) + 4d12 (80 MP)	--	*Cura, Fira*
25 – 32	(13 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (89 MP)	--	*Raise*
33 – 40	(15 x FOR) + 4d10	(22 x MAG) + 4d12 (98 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (135 MP)	*Curaga, Firaga**
41 – 48	(17 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (106 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (162 MP)	*Reraise**
49 – 56	(19 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (117 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (184 MP)	*Nuke**
57 – 64	(21 x FOR) + 5d10	(28 x MAG) + 5d10 (120 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (203 MP)	*Arise**
65+	(22 x FOR) + 5d10	(30 x MAG) + 5d10 (147 MP)	(39 x MAG) + 5d12 (223 MP)	*Rebirth**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Typhon

Uma criatura realmente grotesca desce dos céus, com corpo gordo e violeta ondulando e agitando-se conforme ele se coloca em posição e inspeciona a batalha com olhos ganaciosos. Uma face demoníaca se encontra no topo dessa massa semelhante a de um verme, com mandíbulas grandes o suficiente para engolir um rebanho inteiro; outra cabeça, menor mas não menos feia, encontra-se na parte traseira do monstro, soprando odores obscenos de amora no Summoner. Flexionando seus curtos e grossos braços, Typhon se prepara para liberar seus vulgares poderes.

SUMMONER

ESPIRRO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Ar) e Status (Fatal).

A face medonha de Typhon enruga-se; sua boca se contrai, e sem avisar, o Summom espirra com força devastadora, criando uma explosão de correntes de ar com poder inimaginável. *Espirro* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica - 50), Evasão Mágica** de aplicar *Eject* no combatente alvo. Se ele sobreviver, *Espirro* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Ar ao combatente, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente pela Armadura Mágica.

DESINTEGRAÇÃO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Ar).

Typhon dispara uma uivante rajada de ar na direção dos inimigos, criando então um furacão malévolo que gira com os inimigos do Summoner e os devora. Conforme o inimigo cai sem ajuda, o terrível Summon vira-se para revelar sua segunda cabeça, que libera um espirro furioso. Em um instante, céu e terra são invertidos, e fragmentos do que um dia foi o solo caem dentro do furacão, chocando-se nos oponentes até que o tornado desaparece. *Desintegração* inflige certa quantia de dano baseado no Elemento Ar a todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

HORA DO LANCHE

Custo: 155 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Ar).

Typhon desce rapidamente, bocas levemente abertas e babando à espera de uma refeição fresca. Ele inala com avidez, sugando todos os oponentes próximos para as terríveis profundezas de seu estômago. Então, quase que repentinamente, ele os expele para fora novamente, como se insatisfeito com a qualidade de seu lanche improvisado. *Hora do Lanche* inflige **(30 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano baseado no Elemento Ar em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Tabela AIII-40: Progressão de Typhon.

Nível	Ataque	Espirro	Desintegração*	Magias
1 – 8	(8 x FOR) + 2d10	(15 x MAG) + 4d10 (62 MP)	--	*Aero*
9 – 16	(10 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d10 (74 MP)	--	*Float*
17 – 24	(11 x FOR) + 3d10	(18 x MAG) + 4d12 (80 MP)	--	*Aera*
25 – 32	(13 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (89 MP)	--	*Flight*
33 – 40	(15 x FOR) + 4d10	(22 x MAG) + 4d12 (98 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	*Aeraga**
41 – 48	(17 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (106 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	*Null Element (Terra)**
49 – 56	(19 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (117 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (154 MP)	*Null Element (Bio)**
57 – 64	(21 x FOR) + 5d10	(28 x MAG) + 5d10 (120 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (173 MP)	*Weaken (Ar)**
65+	(22 x FOR) + 5d10	(30 x MAG) + 5d10 (147 MP)	(39 x MAG) + 5d10 (193 MP)	*Whirlwind**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Leviathan

Um rasgo se abre no tecido da realidade, dando origem a uma longa e sinuosa coluna de água do mar que gira e vira para todos os lados, ganhando definição conforme começa a se solidificar. Aos poucos, uma espinha dorsal emerge da coluna agitada. A salmoura endurece em escamas de leve luz, estendendo-se em barbatanas e longos e finos bigodes, dando forma a uma cabeça com acentuado bico. Conforme a grande serpente do mar Leviathan completa sua metamorfose, o cheiro forte de sal preenche o ar...

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Água Aumento, Água Absorção, Eletricidade Fraqueza*.

SUMMONER

GRANDE ONDA

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Água).

Leviathan enrola-se em uma bola de escamas brilhantes. A água começa a gotejar da superfície de seu corpo, rapidamente formando um sólido casulo de líquido. Assim que a grande serpente esteja completamente envolvida, a salmoura explode, liberando furiosas ondas em todas as direções. *Grande Onda* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Água em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido normalmente da Armadura Mágica.

GRANDE QUEDA*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Água).

A terra balança e treme, liberando fragmentos cada vez maiores de rocha até que uma grande torre tenha se formado sobre o campo de batalha. Com o agito de sua cauda, Leviathan sobe no recém formado pico; em um instante, ele transfoma seu corpo em água novamente, criando uma poderosa cachoeira que cai escorrendo pela rocha seca. Essa avalanche líquida leva apenas alguns segundos até que finalmente atinja o chão e espalhe-se em uma esmagadora parede de devastação oceânica, levando tudo em seu caminho. *Grande Queda* inflige certa quantia de dano Elemental por Água em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

TSUNAMI

Custo: 155 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Água).

Leviathan se ergue e rasteja através do campo de batalha, germinando pequeninas bolhas de água ao longo de seu corpo. Conforme ele passa pela fila dos inimigos, estas gotas começam a multiplicar; atrás dele, uma grande parede de água começa a se formar, crescendo em escala e intensidade conforme ele se aproxima cada vez mais. Quando o tsunami finalmente atinge os inimigos, é com a força da fúria da natueza em sua forma mais pura – um golpe que poucos inimigos podem suportar. *Tsunami* inflige **(30 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano Elemental por Água em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Tabela AIII-41: Progressão de Leviathan.

Nível	Ataque	Grande Onda	Grande Queda*	Magias
1 – 8	(8 x FOR) + 2d10	(15 x MAG) + 4d10 (47 MP)	--	--
9 – 16	(10 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d10 (59 MP)	--	*Water*
17 – 24	(11 x FOR) + 3d10	(18 x MAG) + 4d12 (65 MP)	--	--
25 – 32	(13 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	--	*Watera*
33 – 40	(15 x FOR) + 4d10	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	*Null Element (Eletricidade)**
41 – 48	(17 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (91 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	*Null Element (Gelo)*, Waterga**
49 – 56	(19 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (102 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (154 MP)	--
57 – 64	(21 x FOR) + 5d10	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (173 MP)	*Weaken (Água)**
65+	(22 x FOR) + 5d10	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	(39 x MAG) + 5d12 (193 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Lich

Uma neblina negra envolve o Summoner, lentamente se solidificando em uma criatura aparentemente vinda de algum pesadelo: um esqueleto de face cruel vestido com restos decadentes do que um dia fora uma robe de mago, uma forma melancólica sustentada acima do solo por suas asas esqueléticas. Com um riso malévolo e assustador, o Lich move-se para frente, pronto para liberar o poder das trevas contra os inimigos do Summoner.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Trevas Aumento*, *Trevas Absorção*, *Luz Fraqueza*.

SUMMONER

CORTE DA MORTE

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Trevas) e Status (Fatal).

Um sorriso de sarcasmo parece movimentar a face de esqueleto de Lich quando ele move-se na direção do seu alvo. Seus braços esqueléticos remodelam-se em foices cruéis e curvadas que empalam o alvo sem nenhuma piedade. *Corte da Morte* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Trevas em um combatente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica. *Corte da Morte* também possui uma CdS igual à **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo para 0 HP, independentemente dos valores de seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou do Limite de Dano. Considere este efeito como sendo do tipo Death.

ESPELHO DA PERDIÇÃO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Trevas) e Status (Transform).

Com uma risada malévola, o Lich invoca um espelho de prata, aparentemente muito antigo e com runas encrustada, na frente de cada inimigo. Conforme elas capturam seus reflexos, as imagens dos espelhos começam a murchar e definhar, deixando nada além de ossos. Assim que essas imagens são mostradas, os espelhos explodem e liberam jatos de gás negro, uma podridão do mal que tenta transformar aquela ilusão do espelho em realidade. *Espelho da Perdição* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Trevas em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é reduzido da Armadura Mágica normalmente. *Espelho da Perdição* também possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de infligir a Condição de Status *Zombie* **(6)** – role separadamente para cada combatente.

INVOCAÇÃO

ESCURIDÃO DESCENDENTE

Custo: 168 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Trevas).

O vento sopra nos farrapos de sua robe conforme Lich percorre o campo de batalha, rindo de forma maníaca. Das pontas de seus dedos partem raios tão negros quando a mais profunda noite, raios do mal mais inalterado que sugam a vida de qualquer coisa que esteja em seu caminho. *Escuridão Descendente* inflige **(36 x MAG) + 5d12, Armadura Mágica** de dano pelo Elemento Trevas em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

Tabela AIII-42: Progressão de Lich.

Nível	Ataque	Corte da Morte	Espelho da Perdição*	Magias
1 – 8	(8 x FOR) + 2d10	(15 x MAG) + 4d10 (72 MP)	--	--
9 – 16	(10 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d10 (84 MP)	--	*Dark*
17 – 24	(11 x FOR) + 3d10	(18 x MAG) + 4d12 (90 MP)	--	*Zombie*
25 – 32	(13 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (99 MP)	--	--
33 – 40	(15 x FOR) + 4d10	(22 x MAG) + 4d12 (108 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (115 MP)	*Scourge**
41 – 48	(17 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (116 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (142 MP)	*Death**
49 – 56	(19 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (127 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (164 MP)	*Null Element (Luz)**
57 – 64	(21 x FOR) + 5d10	(28 x MAG) + 5d10 (130 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (183 MP)	*Weaken (Trevas)**
65+	(22 x FOR) + 5d10	(30 x MAG) + 5d10 (157 MP)	(39 x MAG) + 5d12 (203 MP)	*Scathe**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Madeen

Fissuras começam a se formar no solo abaixo do Summoner, crescendo cada vez mais conforme feixes de luz saem das aberturas recentes. No meio desta devastação, fragmentos de terra começam a subir, formando pequenas ilhas flutuantes que envolvem o Summoner em um arquipélago gravitacional. Finalmente, o último feixe de luz é disparado, partindo o próprio céu ao meio. Desta abertura emerge uma majestosa figura: um homem-leão com pele dourada de impecável físico, carregado por batidas de asas draconianas, pousando com graça e facilidade acima do maior dos fragmentos voadores para exaltar a sua chegada a todos abaixo.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Luz Aumento*, *Luz Absorção*, *Trevas Fraqueza*.

SUMMONER

REINO DOS CÉUS

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Elemental (Luz).

Madeen ergue uma de suas mãos com garras, atraindo parte dos escombros trazidos durante sua invocação para envolvê-lo. Fechando sua mão para um soco, ele transforma cada partícula em uma miniatura de explosão estelar da luz mais pura, então enviando o brilhante enxame contra o alvo em um ataque de destruição em um piscar de olhos. *Reino dos Céus* inflige certa quantia de dano pelo Elemento Luz em um combatente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes.

TERRA HOMING*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Luz).

Uma teia de luz se forma ao redor de Madeen, gradualmente se expandindo até que ela englobe todos os inimigos do Summoner em si mesma. Neste ponto, a teia abre-se em uma rajada de raios, bombardeando os alvos com raio após raio de poder divino. *Terra Homing* inflige certa quantia de dano Elemental baseado no Elemento Luz em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

INVOCAÇÃO

ESTRELA BRILHANTE

Custo: 168 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Elemental (Luz).

Uma luz pisca distantemente – mas conforme a luz se aproxima, rapidamente se torna óbvio que isso não é um simples fenômeno astrológico, mas uma esfera crescente de poder divino envolvendo Madeen, que se aproxima rapidamente. O próprio ar parece queimar conforme o homem-leão simplesmente desfere um rugido através das fileiras de inimigos e a falsa estrela brilha pela última vez, antes de desaparecer em uma explosão de pura luz. *Estrela Brilhante* inflige **(36 x MAG) + 5d12, Armadura Mágica** pelo Elemento Luz em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-43: Progressão de Madeen.

Nível	Ataque	Reino do Céus	Terra Homing*	Magias
1 – 8	(8 x FOR) + 2d10	(15 x MAG) + 4d10 (39 MP)	--	--
9 – 16	(10 x FOR) + 3d10	(17 x MAG) + 4d10 (51 MP)	--	*Fade*
17 – 24	(11 x FOR) + 3d10	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	--	*Protect*
25 – 32	(13 x FOR) + 4d10	(20 x MAG) + 4d12 (66 MP)	--	*Shell*
33 – 40	(15 x FOR) + 4d10	(22 x MAG) + 4d12 (75 MP)	(28 x MAG) + 5d10 (105 MP)	*Banish*, Life**
41 – 48	(17 x FOR) + 5d10	(24 x MAG) + 4d12 (83 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	*Protectga*, Shellga**
49 – 56	(19 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (94 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (154 MP)	*Null Element (Trevas)**
57 – 64	(21 x FOR) + 5d10	(28 x MAG) + 5d10 (97 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (173 MP)	*Weaken (Luz)**
65+	(22 x FOR) + 5d10	(30 x MAG) + 5d10 (124 MP)	(39 x MAG) + 5d12 (193 MP)	*Holy**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Odin

Um vórtice negro se abre na frente do Summoner, liberando densas faixas de fumaça de seu interior obscuro. Conforme os arrepiantes vapores envolvem os pés do Summoner, algo de metal repentinamente brilha das profundezas das trevas. Passos de cascos tornam-se audíveis, ficando cada vez mais alto conforme uma montaria de guerra de seis pernas surge. Em suas costas está um verdadeiro gigante guerreiro, coberto dos pés à cabeça em uma armadura antiga e ornamentada. Sua mão esquerda segura uma longa lança, e a direita segura uma espada tão longa quanto o homem em sua própria altura. Somente uma face dourada é visível, linda e cruel, ostentando um elmo com chifres de proveniência pré-histórica. Odin chegou, e pronto para aniquilar qualquer criatura que ouse ficar em seu caminho.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Power Up* e *Auto-Regen*.

SUMMONER

SHIN-ZANTETSUKEN

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico) e Status (Fatal).

Odin segura sua lâmina em posição, mas aqueles que conhecem os dons deste guerreiro sabem que ele segura uma arma muito especial; esta é a lendária espada Zantetsuken, a Espada que Corta Ferro que é capaz até mesmo de fatiar um diamante. O metal curvado brilha conforme o guerreiro coloca seu cavalo Sleipnir em posição; o corte da arma é tão rápido que nem é possível vê-lo se movimentar. Somente quando o inimigo começa a cair em pedaços é que se torna óbvio que ele foi cortado ao meio por Odin. *Shin-Zantetsuken* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo para 0 HP, independentemente de seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou do Limite de Dano. Trate este efeito como sendo do tipo Death. Se o alvo sobreviver, *Shin-Zantetsuken* infligirá certa quantia de dano Físico ao alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura.

OBLITERAÇÃO*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico) e Status (Fatal).

Raios caem conforme Odin olha ameaçadoramente a fileira dos inimigos; embaixo dele, Sleipnir bate na terra impacientemente, aguardando somente pelo comando de seu mestre. Finalmente, o guerreiro invocado realiza seu movimento, cavalgando na direção dos inimigos em velocidade máxima com Zantetsuken nivelada perigosamente ao nível do solo. O próprio ar é cortado pelo passar da lâmina, criando uma trilha de vapor que cresce em intensidade conforme Odin decompõem-se através de inimigo após o outro como um cometa negro de vingança. *Obliteração* posusi uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir todos combatentes do grupo alvo para 0 HP, independentemente do HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou Limite de Dano; role separadamente para cada combatente. Considere este efeito como sendo do tipo Death. Se o alvo sobreviver, *Obliteração* causa certa quanta de dano Físico a todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura.

INVOCAÇÃO

Por padrão, Odin utilizará *Zantetsuken* quando trazido em batalha por um Invocador. Entretanto, se invocado contra um Chefe, Chefe Final ou criatura com Imunidade a Death ou Fatal, Odin utilizará *Gungnir*. O custo é o mesmo, independentemente de qual efeito utilizado.

ZANTETSUKEN

Custo: 176 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

Odin desembainha sua espada e realiza três cortes econômicos através dos inimigos, separando as costelas do corpo sem derramar sangue, e retirando as cabeças dos ombros sem demonstrar nenhum esforço físico. *Zantetsuken* possui uma CdS igual a **(Precisão Mágica – 50), Evasão Mágica** de instantaneamente reduzir o alvo para 0 HP, independentemente de seu HP atual, Armadura, Armadura Mágica ou do Limite de Dano.

Trate este efeito como sendo do tipo Death. Role separadamente para cada combatente.

GUNGNIR

Custo: 176 MP.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

Odin desembainha sua poderosa lança Gungnir, a grande lança com ponta de cristal, cuja reputação é tão ameaçadora quanto da própria Zantetsuken. Com um leve movimento, ele ergue e arremessa a lança nos céus; segundos depois, ela cai novamente, perfurando e cortando o alvo do local. *Gungnir* inflige **(33 x MAG) + 5d10, Armadura Mágica** de dano Físico no alvo, atingindo autotmaticamente.

Tabela AIII-44: Progressão de Odin.

Nível	Ataque	Shin-Zantetsuken	Obliteração*	Magias
1 – 8	(9 x FOR) + 2d12	(15 x FOR) + 4d10 (72 MP)	--	--
9 – 16	(11 x FOR) + 3d12	(17 x FOR) + 4d10 (84 MP)	--	*Faith, Slow*
17 – 24	(13 x FOR) + 3d12	(18 x FOR) + 4d12 (90 MP)	--	*Might, Fear*
25 – 32	(15 x FOR) + 4d12	(20 x FOR) + 4d12 (99 MP)	--	*Despair, Dispel*
33 – 40	(17 x FOR) + 4d12	(22 x FOR) + 4d12 (108 MP)	(28 x FOR) + 5d10 (135 MP)	*Haste*, Slowga**
41 – 48	(19 x FOR) + 5d12	(24 x FOR) + 4d12 (116 MP)	(30 x FOR) + 5d10 (162 MP)	--
49 – 56	(21 x FOR) + 5d12	(26 x FOR) + 5d10 (127 MP)	(33 x FOR) + 5d10 (184 MP)	*Hastega*, Stop**
57 – 64	(23 x FOR) + 5d12	(28 x FOR) + 5d10 (130 MP)	(36 x FOR) + 5d12 (203 MP)	--
65+	(25 x FOR) + 5d12	(30 x FOR) + 5d10 (157 MP)	(39 x FOR) + 5d12 (223 MP)	--

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Bahamut

Um estouro sônico treme o campo de batalha conforme Bahamut desce dos céus com velocidade de um meteoro caindo, asas abertas para parar sua queda poucas polegadas acima do solo. Cada centímetro do rei dos dragões exala poder; suas escamas negras brilham como diamantes, suas garras tremeluzindo om pontas afiadas o suficiente para envergonhar qualquer espada. Mas é a sua inteligência fria e impiedosa que brilha em seus olhos que mais assusta os inimigos do Summoner. O Rei dos Monstros de Summon chegou, e mesmo o mais forte dos heróis deve ficar em seus joelhos em respeito e medo de tamanho poder.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Magic Up*, *Auto-Protect*, *Auto-Shell*.

SUMMONER

IMPULSO

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

Bahamut ergue suas mãos escamosas, reunindo energia mágica de suas entranhas até que suas garras queimem e estalem com tanto poder. Com um poderoso rugido, ele une suas mãos realizando um trovão momentâneo, liberando uma onda de energia explosiva para partir os inimigos do Summoner. *Impulso* inflige certa quantia de dano Mágico em todos os combatentes ativos no grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

GIGAFLARE*

Custo: Variável..

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

Invocando suas reservas mais interiores de poder, Bahamut abre suas mandíbulas e começa a reunir energia mágica bruta, criando rapidamente uma esfera que expande até o tamanho de um humano em segundos. Um ensurdecedor rugido abala o campo de batalha conforme o poder acumulado é finalmente liberado, devorando a área próxima em uma devastação arcana de poder que lança os oponentes mais fortes longe e apaga aqueles mais fracos com seu tamanho poder. *Gigaflare* inflige certa quantia de dano Mágico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica, mas ignora o Limite de Dano, podendo infligir mais do que 999 de dano.

INVOCAÇÃO

MEGAFLARE

Custo: 225 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

Trovão ecoa pelo campo de batalha, marcando a descida do lorde dragão dos céus. Planando sobre os combatentes, Bahamut abre sua mandíbula, banhando os inimigos com uma rápida barragem de energia brilhante antes de preparar um projétil mais poderoso – o lendário Megaflare, uma raio sólido de destruição que aniquila os inimigos do Invocador. *Megaflare* inflige **(39 x MAG) + 5d12** de dano Mágico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. Este dano ignora o Limite de Dano, e pode assim infligir mais do que 999 de dano.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-45: Progressão de Bahamut.

Nível	Ataque	Impulso	Gigaflare*	Magias
1 – 8	(9 x FOR) + 2d12	(17 x MAG) + 4d10 (59 MP)	--	*Blizard, Fire, Scan, Thunder*
9 – 16	(11 x FOR) + 3d12	(18 x MAG) + 4d12 (65 MP)	--	*Aero, Poison, Water*
17 – 24	(13 x FOR) + 3d12	(20 x MAG) + 4d12 (74 MP)	--	*Blizzara, Fira, Thundara*
25 – 32	(15 x FOR) + 4d12	(22 x MAG) + 4d12 (83 MP)	--	*Aera, Bio, Watera*
33 – 40	(17 x FOR) + 4d12	(24x MAG) + 4d12 (91 MP)	(30 x MAG) + 5d10 (152 MP)	*Blizaga*, Firaga*, Thundaga**
41 – 48	(19 x FOR) + 5d12	(26x MAG) + 5d10 (102 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (174 MP)	*Aeraga*, Quake*, Waterga**
49 – 56	(21 x FOR) + 5d12	(28x MAG) + 5d10 (105 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (193 MP)	*Flare*, Freeze*, Nuke*, Venom**
57 – 64	(23 x FOR) + 5d12	(30 x MAG) + 5d10 (132 MP)	(39 x MAG) + 5d12 (213 MP)	*Absorb*, Weaken**
65+	(25 x FOR) + 5d12	(33 x MAG) + 5d10 (154 MP)	(42 x MAG) + 5d12 (245 MP)	*Break*, Meltdown*, Whirlwind**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Crusader

Através da história, grandes guerreiros foram a base de incontáveis lendas, inspirando gerações com sua coragem e espírito de luta. Nenhum deles, entretanto, é tão fascinante quanto os Crusados. Indisputáveis mestres nas artes marciais, tão grande era a proeza e pureza destes treze guerreiros que nem mesmo a morte poderia intervir em seus caminhos; tendo perdido seus corpos, os Crusaders se tornaram seres de puro poder, vagando pelo universo em busca de causas verdadeiras. Seus nomes podem ter sido perdidos na história, mas tamanha é sua reputação que amigos e inimigos não podem conter sua admiração quando três destes titãs armadurados surgem ao redor do Summoner, prontos para novamente testarem suas habilidades.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Power Up*, *Auto-Protect*, *Auto-Shell*.

SUMMONER

LIMPEZA

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico).

Os Crusaders se movem para cercar os inimigos, com suas armas em punho. Acima de cada guerreiro surge um brilho de energia conforme eles começam a canalizar seus poderosos chi em seus braços, unindo-se com seus companheiros para formar um vórtice crescente de destruição vermelha que varre as linhas inimigas. *Limpeza* inflige certa quantia de dano Físico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura.

ÚLTIMO FINAL*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico).

Agindo como um, os Crusaders saltam para a briga, trazendo sua força para derrotar os oponentes do Summoner. Cada guerreiro ataca somente uma vez, mas somente uma já é o suficiente; cada ataque está imbuído com o poder de cada um dos Crusaders. *Último Final* atinge todos os combatentes do grupo alvo três vezes, causando certa quantia de dano Físico a cada ataque e ignorando a Armadura do inimigo – veja a tabela a seguir para mais detalhes.

INVOCAÇÃO

PURIFICADOR

Custo: 225 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico).

A própria realidade parece partir conforme um guerreiro armadurado em uma pesada armadura se materializa no meio da batalha, segurando uma grande espada bastarda acima de sua cabeça. Crusader nem dá atenção à carnificina ao seu redor; ele permanece congelado, ficando como uma estátua até que sua espada começa a brilhar cada vez mais. Finalmente, a visão se torna tão intensa que nem o combatente mais forte é capa zde encarar. Neste exato momento, Crusader ataca, balançando sua espada através das filas inimigas antes de desaparecer em um cataclisma de luz e calor. *Purificador* inflige **(39 x MAG) + 5d12** de dano Fisico em todos os combantetes do grupo alvo, atingindo automaticamente. Este dano ignora o Limite de Dano, podendo assim infligir mais do que 999 de dano.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-46: Progressão de Crusader.

ANível	Ataque	Limpeza	Último Final*	Magias
1 – 8	(9 x FOR) + 2d12	(17 x FOR) + 4d10 (59 MP)	--	--
9 – 16	(11 x FOR) + 3d12	(18 x FOR) + 4d10 (65 MP)	--	*Yawn*
17 – 24	(13 x FOR) + 3d12	(20 x FOR) + 4d12 (74 MP)	--	--
25 – 32	(15 x FOR) + 4d12	(22 x FOR) + 4d12 (83 MP)	--	*Fear*
33 – 40	(17 x FOR) + 4d12	(24 x FOR) + 4d12 (91 MP)	(10 x FOR) + 3d10 (153 MP)	*Despair*
41 – 48	(19 x FOR) + 5d12	(26 x FOR) + 4d12 (102 MP)	(11 x FOR) + 3d10 (175 MP)	--
49 – 56	(21 x FOR) + 5d12	(28 x FOR) + 5d10 (105 MP)	(12 x FOR) + 3d10 (194 MP)	--
57 – 64	(23 x FOR) + 5d12	(30 x FOR) + 5d10 (132 MP)	(13 x FOR) + 4d10 (214 MP)	*Old**
65+	(25 x FOR) + 5d12	(33 x FOR) + 5d10 (154 MP)	(14 x FOR) + 4d10 (245 MP)	*Meltdown**

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Magus Sisters

Um campo de flores brota ao redor dos pés do Summoner, com três das flores crescendo a um tamanho imenso. As flores se abrem, e um inseto voa para fora de cada uma, rapidamente crescendo até o tamanho humano. Sandy, Cindy e Mindy, as irmãs magas, posicionam-se na frente do Summoner, conversando e brigando amigavelmente enquanto aguardam por uma ordem.

REGRAS ESPECIAIS

Diferentemente dos demais Summons, as Magus Sisters lutam como três combatentes independentes, sempre agindo na seguinte ordem: Sandy, Cindy e depois a Mindy. As irmãs estão geralmente muito ocupadas conversando entre elas para poderem prestar atenção ao Summoner, e, além disso, somente podem ser dados alguns comando gerais, que ela acatam como sugestões apenas. Estes comandos são: *Façam O Que Quiserem*, *Mais Uma Vez*, *Lutem*, *Ajudem às Outras*, *Vai Vai* e *Combinem Seus Poderes*.

FAÇAM O QUE QUISEREM

As irmãs estão livres para lutar da maneira que quiserem. Elas estarão sob as seguintes Ações:

SANDY

Se Cindy não possui o Status *Reflect*, Sandy lançará *Reflect* nela. Se ela o possuir ou Sandy estiver incapaz de lançar *Reflect*, role um d10 para determinar qual Ação Sandy executará:

01 até 08 – *Razzia*

09 ou 10 – Sandy não faz nada.

CINDY

Se algum aliado estiver atualmente *Inconsciente*, ela lançará *Arise* nele. Se *Arise* não estiver disponível, ela lançará *Raise*. Se não houver aliados *Inconscientes* ou ela não for capaz de lançar magia, role um d10 para determinar qual Ação Cindy executará:

01 até 03 – *Reraise*

04 até 06 – *Flare*

07 até 09 – Ação de Ataque

10 – Cindy não faz nada.

MINDY

Se Cindy possui o Status *Reflect*, Mindy lançará a Magia em Cindy que refletirá contra os inimigos. Role um d10 para ver qual Magia é lançada; se *Flare* ou *Death* não forem válidas, adicione 5 a esta rolagem.

01 até 03 – *Flare*

04 até 05 – *Death*

06 – *Aeraga*

07 – *Blizzaga*

08 – *Firaga*

09 – *Thundaga*

10 – *Bio*

Se Cindy não possuir o Status *Reflect* ativo ou Mindy não puder lançar magias, role um d10 para determinar qual Ação Mindy executará:

01 até 06 – *Passado.*

07 até 09 – Ação de Ataque.

10 – Mindy não faz nada.

MAIS UMA VEZ!

As irmãs repetirão suas ações anteriores... Na maioria das vezes... Role 1d10 para cada irmã para ver o que acontece:

01 até 06 – Repetem a última Ação ralizada.

07 até 09 – Habilidade de Summon (*Razzia*, *Camisade* ou *Passado*)

10 – Não faz nada.

LUTEM!

As irmãs realizarão ataques Físicos ou utilizarão suas Habilidades de Summon. Role 1d10 para cada irmã para ver o que acontece:

01 até 04 – Ação de Ataque.

05 até 08 – Habilidade de Summons (*Razzia*, *Camisade* ou *Passado*).

09 até 10 – Não faz nada.

AJUDEM UMAS ÀS OUTRAS!

As irmãs utilizarão qualquer magia de Recuperação ou Suporte que for apropriada. Elas estão sujeitas as seguintes Ações:

APÊNDICE 3 - SUMMONS

SANDY

Sandy lançará uma Magia em todos os aliados, ou um aliado aleatoriamente determinado se Magia for de alvo único. Role um d10 para determinar qual magia é lançada.

01 até 02 – *Wall*

03 até 04 – *Shellga*

05 até 06 – *Protectga*

07 até 08 – *Hastega*

09 até 10 – *Renew*

Se qualquer uma das Magias estiver indisponível, utilize uma versão mais fraca (*Shell* no lugar de *Shellga*, *Protect* no lugar de *Protectga*, *Haste* no lugar de *Hastega*, *Curaga* no lugar de *Renew*).

CINDY

Se algum aliado estiver *Inconsciente*, ela lançará *Arise* nela. Se *Arise* não estiver disponível, ela lançará *Raise*.

Se não houver aliados *Inconscientes*, mas uma das Magus Sisters estiver com menos HP do que seu valor Máximo, ela lançará *Renew* em sua irmã. Se *Renew* não estiver válido, ela lançará *Curaga* ou uma alternativa mais fraca.

Se todas as três irmãs estiverem com seu HP no Máximo, ela lancará *Reraise* em uma de suas irmãs aleatoriamente.

Se todas as irmãs estiverem já sob o efeito de *Reraise*, ela lançará *Camisade* em um oponente aleatório.

MINDY

Se o HP de Mindy estiver abaixo de seu valor máximo, ela lançará *Syphon* em um oponente aleatório. Se *Syphon* não for uma opção válida, ela lançará *Drain*.

Se seu HP estiver no máximo, mas o MP estiver abaixo do valor máximo, ela utilizará *Osmose* em um oponente aleatório.

Se ambos, HP e MP, estiverem em seus valores máximos, role um d10 para determinar qual Ação Mindy executará:

01 até 06 – *Passado*

07 até 09 – Ação de Ataque

10 – Mindy não faz nada.

VAI, VAI!

As Irmãs utilizarão magias ofensivas ou suas Habilidades de Summon.

SANDY

Role um d10 para determinar qual Ação Sandy executará:

01 até 04 – Ação de Ataque

05 até 08 – *Razzia*

09 até 10 – Sandy não faz nada.

CINDY

Se o HP dela não estiver no máximo, ela lançará *Drain* em um oponente determinado aleatoriamente. Se o HP dela estiver no valor máximo, mas seu MP não, ela lançará *Osmose* em um oponente aleatório. Se ambos estiverem no máximo, role um d10 para determinar a Ação de Cindy:

01 – Última

02 até 04 – *Meltdown*

05 até 07 – *Flare*

08 até 09 – *Camisade*

10 – Cindy não faz nada

MINDY

Mindy lançará uma Magia contra um oponente aleatoriamente determinado ou contra o grupo inimigo. Role um d10 para determinar qual Magia é lançada:

01 até 02 – *Meltdown*

03 até 04 – *Flare*

05 até 06 – *Death*

07 até 08 – *Quake*

09 até 10 – *Waterga*/*Watera*/*Water* (dependendo do MP disponível).

COMBINEM SEUS PODERES!*

Este comando somente estará disponível se as Irmãs foram trazidas em batalhas com *Grand Summon*, e permite que elas utilizem sua Habilidade de Grand Summon, *Delta Ataque*. Role um d10 para determinar o que acontece.

01 até 09 – *Delta Ataque*

10 – As Irmãs fazem nada.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Tabela AIII-47: Progressão de Sandy.

Nível	Ataque	Razzia	Delta Ataque*	Magias
1 – 8	(8 x FOR) + 2d10	(17 x MAG) + 4d10 (51 MP)	--	*Cure*
9 – 16	(10 x FOR) + 3d10	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	--	--
17 – 24	(11 x FOR) + 3d10	(20 x MAG) + 4d12 (66 MP)	--	*Cura, Protect*
25 – 32	(13 x FOR) + 4d10	(22 x MAG) + 4d12 (75 MP)	--	*Haste, Shell*
33 – 40	(15 x FOR) + 4d10	(24 x MAG) + 4d12 (83 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (174 MP)	*Protectga*, Curaga**
41 – 48	(17 x FOR) + 5d10	(26 x MAG) + 5d10 (94 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (193 MP)	*Hastega*, Shellga**
49 – 56	(19 x FOR) + 5d10	(28 x MAG) + 5d10 (97 MP)	(39 x MAG) + 5d12 (213 MP)	*Reflect*, Wall*
57 – 64	(21 x FOR) + 5d10	(30 x MAG) + 5d10 (124 MP)	(42 x MAG) + 5d12 (244 MP)	*Renew**
65+	(22 x FOR) + 5d10	(33 x MAG) + 5d10 (146 MP)	(44 x MAG) + 5d12 (275 MP)	--

SANDY

Uma mulher alta e curvilínea em uma armadura vermelha e verde, Sandy assemelha-se a uma libélula. Antenas e grandes olhos vermelhos compostos encontram no topo de sua cabeça, e longas asas repousam sobre suas costas. Sua fisionomia parece um pouco distante, como de uma mulher que preferiria estar em outro lugar.

Modificador de HP: x 2.

Habilidades de Suporte: *Auto-Magic Up* e *Auto-Spirit Up*.

RAZZIA

Custo: Variável

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

Um par de lâminas dentilhadas se estende debaixo dos antebraços de Sandy, coberta em chamas. Ela corre em direção ao alvo, cortando-o profundamente com dois ataques perfeitos. *Razzia* inflige certa quantia de dano Físico ao alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

CINDY

Uma figura arredondada em armadura, Cindy se assemelha a um tipo de besouro. Camadas de armadura achatadas cobrem seu corpo e membros, enquanto um escudo vermelho com bolinhas pretas repousa em suas costas. Assim como suas irmãs, ela possui um par de olhos compostos e antenas em sua cabeça. Sua face rechonchuda está presumidamente entretida, como se ela estiver tentando não rir de alguma piadinha secreta.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Magic Up* e *Auto-Spirit Up*.

CAMISADE

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

Cindy cai sentada como se fosse repousar, mas não fica assim por muito tempo. O chão começa a retumbar, e um gêiser surge embaixo dela, arremessando-a bem alto no ar. Ela cai com todo seu

peso sobre o alvo, achatando-o. *Camisade* inflige certa quantia de dano Físico ao alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

Tabela AIII-48: Progressão de Cindy.

Nível	Ataque	Camisade	Delta Ataque*	Magias
1 – 8	(9 x FOR) + 2d12	(17 x MAG) + 4d10 (51 MP)	--	*Cure*
9 – 16	(11 x FOR) + 3d12	(18 x MAG) + 4d12 (57 MP)	--	--
17 – 24	(13 x FOR) + 3d12	(20 x MAG) + 4d12 (66 MP)	--	*Cura*
25 – 32	(15 x FOR) + 4d12	(22 x MAG) + 4d12 (75 MP)	--	*Drain, Raise, Osmose*
33 – 40	(17 x FOR) + 4d12	(24 x MAG) + 4d12 (83 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (174 MP)	*Curaga*, Reraise**
41 – 48	(19 x FOR) + 5d12	(26 x MAG) + 5d10 (94 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (193 MP)	*Flare**
49 – 56	(21 x FOR) + 5d12	(28 x MAG) + 5d10 (97 MP)	(39 x MAG) + 5d12 (213 MP)	*Renew*, Arise**
57 – 64	(23 x FOR) + 5d12	(30 x MAG) + 5d10 (124 MP)	(42 x MAG) + 5d12 (244 MP)	*Meltdown**
65+	(25 x FOR) + 5d12	(33 x MAG) + 5d10 (146 MP)	(44 x MAG) + 5d12 (275 MP)	*Ultima**

MINDY

Uma figura delgada, Mindy parece uma criança vestida como um tipo de vespa. Ela veste uma roupa de malha vermelha e dourada, com um grande abdômen pendurado na parte de trás. Um elmo grande demais sustenta seus olhos azuis compostos e uma antena pendurada, ao longo de um par de rabo de cavalo listrado. Quase nunca no solo, ela paira poucos centímetros no ar graças as suas quatro asas. Sua face mostra um rancor, como uma criança petulante que está presa onde não quer estar.

Modificador de HP: x 1,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Magic Up* e *Auto-Spirit Up*.

PASSADO

Custo: Variável.

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

Virando sua face para outro lado que não o do alvo, Mindy se inclina para cima e aponta seu ferrão para ele. Quatro farpas são disparadas, uma depois da outra, para empalar o alvo. *Passado* inflige certa quantia de dano Físico ao alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica.

Tabela AIII-49: Progressão de Mindy.

Nível	Ataque	Passado	Delta Ataque*	Magias
1 – 8	(6 x FOR) + 2d8	(1 x MAG) + d10 (19 MP)	--	*Aero, Blizzard, Fire, Thunder*
9 – 16	(8 x FOR) + 3d8	(2 x MAG) + d10 (27 MP)	--	*Poison, Water*
17 – 24	(10 x FOR) + 3d8	(3 x MAG) + d10 (40 MP)	--	*Aera, Blizzara, Fira, Thundara*
25 – 32	(11 x FOR) + 4d8	(4 x MAG) + d10 (57 MP)	--	*Bio, Drain, Osmose, Watera*
33 – 40	(13 x FOR) + 4d8	(5 x MAG) + 2d10 (78 MP)	(33 x MAG) + 5d10 (174 MP)	*Aeraga*, Blizzaga*, Firaga*, Thundaga**
41 – 48	(14 x FOR) + 5d8	(6 x MAG) + 2d10 (95 MP)	(36 x MAG) + 5d12 (193 MP)	*Death*, Flare*, Quake*, Waterga**
49 – 56	(16 x FOR) + 5d8	(7 x MAG) + 2d10 (109 MP)	(39 x MAG) + 5d12 (213 MP)	*Syphon**
57 – 64	(18 x FOR) + 5d8	(8 x MAG) + 2d10 (153 MP)	(42 x MAG) + 5d12 (244 MP)	*Meltdown**
65+	(19 x FOR) + 5d8	(9 x MAG) + 3d10 (177 MP)	(44 x MAG) + 5d12 (275 MP)	--

EFEITO DE GRANDE SUMMON

DELTA ATAQUE*

Custo: Variável.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

As três irmãs se movem para envolver o inimigo em uma formação triangular e começam um encantamento. Linhas brilhantes se formam entre elas ao longo do solo, então se erguendo para formar um sólido tetraedro ao redor do grupo inimigo. O campo brilha cada vez mais intensamente até implodir. *Ataque Delta* inflige certa quantia de dano Mágico a todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura Mágica, mas ignora o Limite de Dano, podendo assim causar mais do que 999 de dano.

INVOCAÇÃO

JUSTIÇA DAS IRMÃS

Custo: 250 MP.

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Mágico).

Três luzes aparecem no horizonte: uma azul, outra vermelha e a outra amarela. Elas parecerem brilhar mais fortemente e mais próximas, até que podem ser vistas como três mulheres vestidas em estranhas fantasias de insetos. As três mulheres formam um círculo ao redor dos alvos antes de atacar. A alta em vermelho ataca com magias, a grande em azul pisa amassando e a pequena em amarelo lançando ferrões nos alvos. As irmãs completam seu ataque com uma explosão de força mágica e quando a poeira assenta nenhum inimigo parece ter permanecido vivo para contar a história. *Justiça das Irmãs* inflige **(42 x MAG) + 5d12, Armadura Mágica** de dano Mágico em todos os combatentes ativos do grupo alvo, atingindo automaticamente. O dano causado por *Justiça das Irmãs* ignora o Limite de Dano, e pode deste modo infligir mais do que apenas 999 de dano.

APÊNDICE 3 - SUMMONS

APÊNDICE 3 - SUMMONS

Yojimbo

Uma nuvem de flores de cerejeira cai do céu; o céu se torna noite e uma lua cheia aparece no alto. Um um latido profundo e gutural é ouvido à distância conforme uma estranha criatura vaga na direção do Summoner, pelos vermelhos desmanchados onde a carne do cão se solidificou em espirais de cor bronze. Atrás dele caminha um homem alto com espada, vestido em robes ornamentadas, face mascarada parcialmente escondida embaixo de um chapéu de abas largas. Yojimbo, o Summon mercenário, anda a passos largos, com uma mão descansando sobre a bainha de sua katana conforme ele se aproxima amigavelmente do Summoner e aguarda por seu pagamento – e outra oportunidade para exibir sua maestria com a lâmina.

Modificador de HP: x 2,5.

Habilidades de Suporte: *Auto-Protect*, *Auto-Regen* e *Auto-Shell*.

REGRAS ESPECIAIS

Diferentemente dos demais Summons, Yojimbo é um guerreiro contratado e nada mais. Para poder invocar pelas habilidades de Yojimbo, o Summoner deve ofertar um quantia em Gil para contratar seus serviços. Um Summoner deve pagar pelo menos **(25 x Nível)** de Gil cada vez que deseja que Yojimbo venha e utilize uma Habilidade, embora Yojimbo possa ofertar serviços melhores com quantias mais generosas, como se mostra a seguir:

Pagamento	Habilidade
Mínimo até 3.999 Gil	*Daigoro*
4.000 até 5.999 Gil	*Kozuka*
6.000 até 9.999	*Wakizashi*
10.000 e acima	*Zanmato*

DAIGORO

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

Yojimbo não fica impressionado com a quantia oferecida e envia seu cão para o trabalho. Ao comando de seu mestre, o fantasmagórico Daigoro salta em um alvo, utilizando seus dentes e garras antes de retornar para seu mestre. *Daigoro* inflige certa quantia de dano Físico em um combatente alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura.

KOZUKA

Alvo: Grupo.

Tipo: Físico.

Yojimbo fica satisfeito com o pagamento oferecido e aceita o trabalho. Ele inspeciona o campo de batalha por um breve momento, então retira um par de kunais bem trabalhadas de dentro de sua robe, que ele então habilmente arremessa em um inimigo com um único movimento de seu pulso. *Kozuka* inflige certa quantia de dano Físico em três combatentes aleatoriamente selecionados dentro do grupo alvo, atingindo-os automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura.

WAKIZASHI

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico).

Yojimbo fica contente com o pagamento e concorda com a tarefa. Em um movimento ele saca sua katana e desfere um corte tão poderoso que parte o ar em dois, criando uma onda que atinge o inimigo com força desvastadora. *Wakizashi* inflige certa quantia de dano Físico em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente – veja a tabela a seguir para mais detalhes. Este dano é normalmente reduzido da Armadura, mas ignora o Limite de Dano, podendo assim infligir mais do que apenas 999 de dano.

ZANMATO*

Alvo: Grupo.

Tipo: Status (Fatal).

Yojimbo alegra-se silenciosamente com a quantia oferecida e decide executar sua técnica mais impressionante. Estendendo um dedo, ele libera uma pequena porção de sua própria força vital para invocar uma lâmina da treva mais pura de dentro das profundezas da terra. Espíritos vingativos gemem conforme Yojimbo segura a espada e parte para a linha inimiga, deixando um rastro de pétalas de cerejeira por seu caminho. A espada brilha com uma cor branca, e por um momento os inimigos ficam completamente parados – então eles lentamente caem cortados em duas partes sem nem mesmo ter feito nenhum tipo de som. *Zanmato* automaticamente reduzirá todos os combatentes ativos do grupo alvo para 0 HP, independentemente dos valores e seu HP, Armadura ou Armadura Mágica – considere isso como sendo um efeito do tipo Death. Se algum combatente do grupo alvo possuir imunidade a *Death* ou aos efeitos do tipo fatal, Yojimbo recusa-se a executar *Zanmato*, mudando automaticamente para *Wakizashi*. Mesmo assim, o dinheiro pago a Yojimbo é gasto – o Summoner não receberá a diferença de valores.

INVOCAÇÃO

Assim como com os Summoner, os Invocadores precisam pagar para invocar Yojimbo. Os efeitos da Invocação dependem da quantia em dinheiro ofertada pelo Invocador:

Pagamento	Habilidade
Mínimo até 2.999 Gil	*Daigoro*
3.000 até 4.999 Gil	*Wakizashi*
5.000+	*Kozuka*

O menor pagamento que o Invocador pode ofertar a Yojimbo é igual a **(Nível x 10)** Gil.

DAIGORO

Alvo: Único.

Tipo: Arcano (Físico).

Como uma Invocação, *Daigoro* inflige **[(Gil Pago / 150) x MAG] + 4d12, Armadura** de dano Físico em um combatente do grupo alvo aleatóriamente determinado, atingindo automaticamente.

WAKIZASHI

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico).

Como uma Invocação, *Wakizashi* inflige **[(Gil Pago / 150) x MAG] + 5d12, Armadura** de dano Físico em todos os combatentes do grupo alvo, atingindo automaticamente.

KOZUKA

Alvo: Grupo.

Tipo: Arcano (Físico).

Como uma Invocação, *Kozuka* inflige **[(Gil Pago / 250) x MAG] + 5d10, Armadura** de dano Físico em três combatentes do grupo alvo aleatóriamente determinados, atingindo automaticamente. Cada 3.000 Gil pagos acima do mínimo de 5.000, o ataque atingirá um combatente aleatório extra.

Tabela AIII-50: Progressão de Yojimbo.

Nível	Ataque	Daigoro	Kozuka	Wakizashi
1 – 8	--	(9 x FOR) + 2d12	(7 x FOR) + 2d10	(22 x FOR) + 4d12
9 – 16	--	(11 x FOR) + 3d12	(8 x FOR) + 2d10	(24 x FOR) + 4d12
17 – 24	--	(13 x FOR) + 3d12	(9 x FOR) + 3d10	(26 x FOR) + 5d10
25 – 32	--	(15 x FOR) + 4d12	(10 x FOR) + 3d10	(28 x FOR) + 5d10
33 – 40	--	(17 x FOR) + 4d12	(11 x FOR) + 3d10	(30 x FOR) + 5d10
41 – 48	--	(19 x FOR) + 5d12	(12 x FOR) + 3d10	(33 x FOR) + 5d10
49 – 56	--	(21 x FOR) + 5d12	(13 x FOR) + 4d10	(36 x FOR) + 5d12
57 – 64	--	(23 x FOR) + 5d12	(14 x FOR) + 4d10	(39 x FOR) + 5d12
65+	--	(25 x FOR) + 5d12	(15 x FOR) + 4d10	(42 x FOR) + 5d12

APÊNDICE 3 - SUMMONS

FINAL FANTASY
RPG

APÊNDICE 4 - NARRANDO

"Seu destino está em suas mãos."

AURON – FINAL FANTASY X

Os capítulos e apêndices anteriores focalizavam os aspectos mecânicos da jogabilidade de **FFRPG** – os números que representavam as capacidades dos personagens e seus oponentes de uma maneira concreta e definitiva. Este Apêndice lida com o final oposto deste aspecto – aquele onde as ações dos personagens não serão determinadas pelas estatísticas, mas sim pela conveniência da narração.

O material apresentado aqui pode não de adequado a todos os grupos, e depende da voluntariedade de ambos os jogadores e do Mestre para criar a experiência de empenho mútua; em grupos com jogadores problemáticos ou com estilo de jogo geralmente confrontador, abrir a narrativa para intervenção do jogador pode causar mais problemas do que benefícios.

PONTOS CHAVES

O **FFRPG** é basicamente um jogo de narração cooperativa: entre as descrições do Mestre e as ações do Personagem, um enredo é criado e eventos revelados. Entretanto, o Mestre ainda direciona a maioria das ações, os poderes dos jogadores no processo de moldar a história tende a ser limitado pelas capacidades dos personagens. Os Pontos Chaves oferecem um modo de elevar o campo de interpretação, dando aos jogadores a habilidade de editar uma história em progresso com a introdução de elementos e afetando o resultado dos eventos.

GANHANDO PONTOS CHAVES

Jogadores ganham Pontos Chaves através da interpretação; certo número deles é 'assegurado', mas a maioria dependerá de como o jogador participa e molda o enredo do jogo. Fontes de Pontos Chaves incluem:

Criação de Personagem: Em situações corriqueiras, todos os personagens recém criados começam o jogo sem nenhum Ponto Chave, e deverão adquiri-los através da interpretação. O Mestre pode, porém, decidir por fornecer até 2 Pontos para os novos personagens – um para personagens detalhados com histórias interessantes criadas com cuidado e criatividade; dois para jogadores que se superam e até mesmo criam materiais suplementares para a apresentação final de seu personagem.

Peculiaridades: As Peculiaridades (descritas posteriormente nesta sessão) permitem aos jogadores definir os hábitos, lealdades, limites e traços marcantes de seus personagens. Cada personagem possui um 'pacote' de Peculiaridades baseados em sua personalidade: interpretar o personagem de acordo com eles irá fornecer ao jogador 1 Ponto Chave no final da sessão. Muitas Peculiaridades permitem aos jogadores ganhar Pontos Chaves adicionais em troca da permissão de certas complicações na vida dos personagens; como por exemplo, um personagem com a Peculiaridade "Beleza" poderia ganhar um perigoso admirador em troca de 4 Pontos Chaves. Ganhos como este podem oferecer muitas oportunidades para boas interpretações no enredo de longo tempo, mas tanto o Mestre quanto o jogador devem concordar com a troca antes da inserção no jogo. Mais detalhes de como tais situações são negociadas podem ser encontradas posteriormente neste capítulo.

Objetivos: A maioria dos jogadores irá estabelecer uma ou mais metas para seu personagem durante sua criação. Se um personagem for capaz de cumprir seu objetivo durante o decorrer de uma sessão, ele ganha um Ponto Chave no final.

Recompensas de Missões: Além do Gil, XP e equipamentos ganhos por completar uma missão ou aventura, o Mestre pode também recompensá-los com um Ponto Chave para todos os jogadores participantes.

GASTANDO PONTOS CHAVES

Os Pontos Chaves são utilizados para influenciar o curso dos eventos durante o jogo. Isto é feito dando aos jogadores uma vasta variedade

de aplicações em potencial, incluindo os seguintes:

Peculiaridades: A maioria das Peculiaridades permite aos jogadores gastar Pontos Chaves em troca de um efeito benéfico. Por exemplo, um personagem com a Peculiaridade *Face na Multidão* pode evitar ser detectado com o gasto de 1 Ponto Chave. Diferentemente dos aspectos negativos das Peculiaridades, seus benefícios podem ser utilizados sempre que o jogador desejar, desde que sua utilização seja apropriada no momento.

Realizando Atos de Heroísmo: Quebrar os limites físicos e mentais para realizar tarefas que não seria capaz de fazer em situações normais é fácil para os heróis de **Final Fantasy**. Com o gasto de 3 Pontos Chaves durante a sessão, um jogador pode fazer com que seu personagem passe em um teste de Atributo ou Perícia de sua escolha com um Sucesso Crítico (desde que este tipo de sucesso seja aplicável ao desafio em questão). A palavra-chave aqui é 'esforço heróico': heróico como desarmar uma bomba que destruiria toda a cidade em quatro segundos ou suportar toda uma casa com nada exceto sua força muscular. Porém, conseguir abaixar o preço de uma espada não apresentaria nenhuma importância para o drama da sessão.

Invocar Intervenção Divina: Existem horas em uma história quando o grupo é salvo não por suas habilidades, mas sim por pura sorte. Um carro estoura o pneu e sofre com um problema no motor, deixando os heróis em um momento crítico para realizarem sua fuga. Um íngreme e liso desfiladeiro repentinamente apresenta um galho grande o suficiente para segurar a queda de um personagem, permitindo que ele escape da morte certa. Uma masmorra que está desabando revela um antigo teleportador segundos antes de toda estrutura cair. Com um gasto total de 5 Pontos Chaves do grupo, os jogadores podem terminar a Cena com um resultado de sua escolha. Isto, entretanto, possui duas restrições importantes. Primeiramente, os personagens devem estar em um perigo real de vida para optarem por esta opção, em segundo lugar, isso só pode ser feito para auxiliar aos personagens a escaparem das circunstâncias atuais: clamar por intervenção divina para dar um coração ao Lorde Negro para atacá-lo no meio de um confronto em seu clímax está completamente fora de cogitação.

Obtendo Pistas: Se os personagens se encontrarem estagnados no meio de uma sessão sem idéia do que fazer, o gasto de 1 Ponto Chave do grupo permite a eles requisitar por uma pista de onde prosseguirem. A maneira mais fácil para o Mestre fazer isso é ter um personagem local da cidade falando sozinho algumas frases úteis como "*Don Tonberry odeia fumaça!*" ou "*Se você precisa de uma canoa para cruzar o Rio Lethe o seu lugar é aqui*". Pista dada, o personagem retorna para o lugar de onde veio.

Enganando a Morte: A Morte é um fato da vida nos mundos de **Final Fantasy**, afinal de contas, nenhuma saga estaria verdadeiramente completa sem pelo menos uma perda trágica ou um sacrifício inspirador. Entretanto, a morte de um personagem importante na história pode possuir repercussões maiores na história como um todo, particularmente para o desafortunado jogador agora deixado para ser substituído. Com o gasto de 12 Pontos Chaves, um jogador pode restaurar a vida de seu personagem morto que teve seu HP reduzido a 0 ou menos por circunstâncias normais ou anormais, ou mesmo escapar de uma situação na qual poderia ter matado o personagem. Esta "ressurreição" nunca pode ser imediata: se os personagens estiverem no meio de uma batalha, o personagem não irá reviver até que a batalha esteja terminada e vencida. Se pego em uma situação de morte certa, sua sobrevivência não será aparente até que algum tempo tenha se passado e o resto do grupo já tenha desistido do morto.

Como o personagem consegue escapar do "Cara da Foice" é deixado a cargo da explicação do personagem. É importante salientar, entretanto, que desafiar a morte não significa que a vítima saia livre. Ossos quebrados e ferimentos sérios podem deixar o personagem incapacitado por um tempo, até mesmo podem resultar em danos físicos permanentes e Desvantagens como *Cego* ou semelhantes.

Realizando um Retorno: Poucas ações são mais dramáticas do que retornar da morte para tornar a derrota uma vitória. Com o gasto de 7 Pontos Chaves, um jogador pode restaurar o HP e MP de seu personagem aos seus valores máximos e remover todas as Condições de Status negativas. Esta é somente uma opção se o personagem em questão estiver com apenas 1 ou mais HP, não com zero. Independente de quantos Pontos Chaves o personagem possuir, esta opção não pode ser utilizada mais do que uma única vez na mesma batalha.

Descomprando Desvantagens: Pontos Chaves podem ser utilizados pelos jogadores para eliminar uma Desvantagem possuída pelo seu personagem de acordo com o caso em questão. Pagando um Ponto Chave, o jogador pode ignorar uma das Desvantagens do personagem com a duração de uma Batalha ou Cena

PECULIARIDADES

Poucos personagens são idênticos. Apesar de dois Cavaleiros Humanos compartilharem a mesma Raça e Job, um poderia ser um nobre e leal servente de seu mestre, enquanto o outro seria um desafortunado ex-soldado que sobrevive como um mercenário. Em **FFRPG** muitas destas diferenças são definidas através do uso das **Peculiaridades Dramáticas**, ou apenas **Peculiaridade** para abreviar.

As Peculiaridades incorporam certas qualidades de um personagem que não podem ser representadas através das Perícias, Atributos ou Habilidades; aquelas que geralmente afetam as interações sociais do personagem e sua vida de aventureiro tanto no sentido positivo quanto no negativo. Apesar de a maioria ser definida como "boa" ou "má", algumas Peculiaridades podem funcionar em ambas as direções. Um personagem com *Beleza* pode facilmente virar cabeças, mas também atrair atenções não desejadas de um libidinoso monarca local. Um membro com *Status* no famoso grupo dos Cavaleiros Brancos poderia garantir um considerável respeito no seu reino natural, mas seria com certeza um alvo dos demais. E assim a lista prossegue.

Apesar de o jogador poder assumir qualquer número de Peculiaridades para delinear seu personagem, é aconselhável limitar cinco ou seis Peculiaridades por personagem. Além disso, o Mestre deve ter total liberdade para vetar qualquer uma que ele julgue inconsistente com o conceito ou background do personagem.

PECULIARIDADES BÁSICAS

O uso de Peculiaridade permite aos personagens de **FFRPG** desenvolverem complexos e desafiadores ganchos para futuras aventuras do grupo. Entretanto, assim como todas as coisas, é melhor começar pequeno – por esta razão, a primeira Peculiaridade que todo personagem assume é uma que define sua personalidade básica. Este é o chamado **Pacote de Peculiaridades**, e reúne 10 atributos simples (como Inocente, Argumentativo ou Valoroso) que descrevem as atitudes e respostas gerais do personagem. Estes dez, sendo 5 positivos e 5 negativos, são chamados de **Peculiaridades Chave**, e podem ser gerados tanto através da idealização mental ou definidos através da data de nascimento e tipo sanguíneo do personagem.

PECULIARIDADES ZODIACAIS

Muitas culturas acreditam que a estrela na qual alguém nasce determina sua personalidade e destino.

Decida o dia e o mês em que o personagem nasceu, então consulte a lista abaixo para descobrir a qual signo o seu personagem pertence, anotando então um ou mais das Peculiaridades Chaves oferecidas pelo perfil do signo para adicionar ao Pacote de Peculiaridades de seu personagem.

[♑] CAPRICÓRNIO (22 DEZ –19 JAN)

Peculiaridades Chaves: Ambicioso, conservador, trabalhador, escrupuloso, tirânico, egoísta, fatalista e rabugento.

Representantes: Laguna Loire, Cyan Garamonde, Strago Magus, Seifer Almasy.

[♒] AQUÁRIO (20 JAN –18 FEV)

Peculiaridades Chaves: Engenhoso, independente, lógico, compreensivo, distante, imprevisível e excêntrico.

Representantes: Aerith Gainsborough, Setzer Gabbiani.

[♓] PEIXES (19 FEV –20 MAR)

Peculiaridades Chaves: Intuitivo, compassivo, emotivo, mártir, pessimista, tagarela, emocionalmente reprimido e inepto.

Representantes: Celes Chere, Rinoa Heartilly, Zell Dincht, Cid Highwind, Ward Zabac.

APÊNDICE 4 - NARRANDO

[♈] ÁRIES (21 MAR –19 ABR)

Peculiaridades Chaves: Entusiasta, corajoso, independente, suscetível à raiva, impaciente, impulsivo e violento.

Representantes: Gau

[♉] TOURO (20 ABR – MAI 20)

Peculiaridades Chaves: Estável, prático, cauteloso, temperamento curto, cabeça dura, egoísta e materialista.

Representantes: Tifa Lockheart, Mog

[♊] GÊMEOS (21 MAI –21 JUN)

Peculiaridades Chaves: Versátil, sociável, questionador, criativo, distraído, conspirador, bagunceiro e falta de atenção.

Representantes: Marach Galthena e Construct 8.

[♋] CÂNCER (22 JUN –22 JUL)

Peculiaridades Chaves: Auxiliador, sensível, emotivo, egoísta, temperamental e manipulador.

Representantes: Kiros Seagull, Selphie Tilmitt.

[♌] LEÃO (23 JUL –22 AGO)

Peculiaridades Chaves: Orgulhoso, romântico, carismático, ambicioso, seguro de si, idealista, cruel, convencido e imaturo.

Representantes: Squall Leonhart, Cloud Strife, Edgar Roni Figaro, Sabin Rene Figaro.

[♍] VIRGEM (23 AGO –22 SET)

Peculiaridades Chaves: Perfeccionista, prático, analista, diligente, exigente, cínico, esnobe e egocêntrico.

Representantes: Relm Arrowny.

[♎] LIBRA (23 SET –23 OUT)

Peculiaridades Chaves: Sociável, discreto, persuasivo, pacifista, justo, indeciso, inconsistente e facilmente desencorajado.

Representantes: Locke Cole, Quistis Trepe, Terra Branford.

[♏] ESCORPIÃO (24 OUT –21 NOV)

Peculiaridades Chaves: Intenso, motivador, habilidoso, temperamental, intolerante, dominador, cético e sigiloso.

Representantes: Yuffie Kisaragi.

[♐] SAGITÁRIO (22 NOV –21 DEZ)

Peculiaridades Chaves: Espírito-livre, franco, mente aberta, filosófico, ético, otimista, entusiasta, insensível, impaciente, cabeça quente e auto-indulgente.

Representantes: Barret Wallace, Irvine Kinneas.

PECULIARIDADES POR TIPO SANGUÍNEO

O tipo sanguíneo de um personagem pode parecer um detalhe trivial, mas na cultura popular japonesa, isso é considerado um fator importante na determinação da personalidade e temperamento. Por esta razão, os personagens nos jogos, séries de televisão e quadrinhos terão inevitavelmente o seu Tipo Sangüíneo listado nas suas estatísticas vitais.

Selecione um Tipo Sanguíneo abaixo e anote uma ou mais Peculiaridades Chaves dadas pelo tipo escolhido para adicionar ao Pacote de Peculiaridades do personagem.

TIPO A

Peculiaridades Chaves: Conservador, reservado, paciente, conformista, pontual, introvertido, obsessivo, teimoso, auto-independente.

Representantes: Yuffie Kisaragi, Vincent Valentine, Quistis Trepe, Irvine Kinneas, Ward Zabac.

TIPO B

Peculiaridades Chaves: Criativo, apaixonado, otimista, flexível, esquecido, irresponsável e individualista.

Representantes: Tifa Lockheart, Cid Highwind, Zell Dincht, Selphie Tilmitt, Laguna Loire.

APÊNDICE 4 - NARRANDO

TIPO AB

Peculiaridades Chaves: Legal, controlado, racional, extrovertido, popular, enérgico, distante, severo, implacável e indeciso.

Representantes: Cloud Strife, Squall Leonhart

TIPO O

Peculiaridades Chaves: Ambicioso, robusto, autoconfiante, vaidoso, insensível, impiedoso, arrogante.

Representantes: Aerith Gainsborough, Barret Wallace, Kiros Seagull, Seifer Almasy.

COMPLETANDO O PACOTE DE PECULIARIDADES

Assuma o conjunto combinado de atributos que você gerou e, se necessário, adicione peculiaridades adicionais negativas ou positivas para assegura que seu personagem possua cinco de cada. Este é o Pacote de Peculiaridades final do seu personagem.

PECULIARIDADES AVANÇADAS

Assim que o Pacote de Peculiaridades do personagem estiver completo, ele pode agora designar Peculiaridades adicionais para elaborar ainda mais a personalidade e ganchos para enredo. Estas Peculiaridades Avançadas são um pouco mais complexas, já que a maioria delas são pacotes de efeitos possíveis e utilizações variadas.

Para efeitos de lucidez, estes efeitos estão divididos em duas categorias: Efeito **Ligado**, cujo uso necessita ser planejado com antecedência, e o Efeito **Espontâneo** que pode ser utilizado a qualquer momento desde que as circunstâncias sejam apropriadas. Os Efeitos Ligados são discutidos com mais detalhes posteriormente ainda neste Apêndice.

PECULIARIDADES DE ORIGEM

As peculiaridades de origem enfocam as origens do personagem e o impacto potencial que eles possuem no enredo da história.

HISTÓRIA ANTIGA

Efeito: O personagem possui uma conexão profunda com uma civilização antiga ou raça desaparecida. Em muitos casos, tal herança não será óbvia até mais tarde no jogo. Somente quando o grupo descobrir fragmentos da tal civilização que seu conhecimento e poder se manifestarão. Apesar de tais laços serem úteis ao grupo, eles também irão atrair a atenção de oponentes que anseiam por utilizá-los para seus próprios fins.

-1 Ponto (Espontâneo): Com o gasto de 1 Ponto, o personagem pode ativar uma parte de uma máquina antiga, deduzir a função de um misterioso mecanismo ou decifrar um importante trecho de texto conectado à sua herança.

-2 Pontos (Ligado): Com o gasto de 2 Pontos, o personagem revela ou adquire uma pequena relíquia ou traço físico que o liga à sua herança durante o curso do jogo.

-1 Ponto (Ligado): Com o gasto 1 Ponto, a relíquia estabelecida anteriormente ou traço ajuda o personagem, ou grupo, a superar um obstáculo encontrado durante o curso da sessão.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, a herança do personagem o coloca em sério perigo durante o decorrer da história.

LAÇOS DE FAMÍLIA

Efeito: O personagem possui um legado para a grandeza, ou notoriedade, através de seus ancestrais, parentes, irmãos e irmãs ou parentes distantes cujos nomes e feitos são amplamente conhecidos.

-2 Pontos (Espontâneo): Com o gasto de 2 Pontos, o personagem pode fazer dinheiro com o nome da família, fazendo um teste falho de *Etiqueta*, *Lábia* ou *Liderança* se tornar um sucesso contra alguém que seja familiar com a família do personagem.

-2 Pontos (Ligado): Com o gasto de 2 Pontos, as conexões da família do personagem auxiliam o personagem, ou grupo, a superar um obstáculo durante o decorrer da sessão.

+4 Pontos (Ligado): 4 Pontos são ganhos se eventos acabarem por colocar o personagem contra sua família, cortando qualquer recurso da família ou outras vantagens.

NOBREZA

Efeito: Sangue nobre corre nas veias do personagem, o deixando um pouco superior aos demais aventureiros. Personagens com este tipo de background podem nem sempre possuír um reino e outros pertences para clamarem como seus; em alguns casos, eles podem ser herdeiros ilegítimos ou banidos de seu próprio domínio.

-2 Pontos (Espontâneo): Com o gasto de 2 Pontos, o personagem pode estimular favores de um alvo leal, como abrigo para a noite, transporte, itens ou dinheiro.

-3 Pontos (Espontâneo): Com o gasto de 3 Pontos, um personagem com *Nobreza* pode estabelecer uma história anterior dele com qualquer outro monarca ou membro de família nobre antes de encontrá-lo, o tornando um velho conhecido.

PECULIARIDADES SOCIAIS

Peculiaridades Sociais enfocam os aspectos sociais do personagem, sua lealdade com os grupos assim como o modo como a sociedade como um todo o trata.

LEALDADE

Efeito: O personagem pertence a um grupo ou organização que pode ser capaz de ajudá-lo durante o curso de suas viagens, como certo grupo de mercenários, um bando de ladrões, vassalos leais de um rei ou reino.

-2 Pontos (Ligado): Com o gasto de 2 Pontos, um membro de um grupo ao qual o personagem tenha ligação aparecerá durante a sessão para oferecer conselho, pequenos serviços ou itens.

-3 Pontos (Ligado): Com o gasto de 3 Pontos, membros de um grupo ao qual o personagem possua ligação aparecerão durante a sessão o ajudando, ou ao grupo, a superar um desafio.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, o personagem será chamado para executar serviços para o seu grupo durante o desenrolar da sessão.

+5 Pontos (Ligado): Ganhando 5 Pontos, a organização do personagem se voltou contra ele, cancelando esta peculiaridade.

ALIADO

Efeito: O personagem possui um aliado (um companheiro, mentor, servo leal ou simplesmente um bom amigo) ao qual ele pode recorrer em tempos de problemas. Especifique quem é o aliado e em que tipo de relacionamento ele é baseado quando escolher esta Peculiaridade.

-1 Ponto (Ligado): Com o gasto de 1 Ponto, o aliado do personagem surge durante o decorrer de uma sessão, e está disposto a realizar um pequeno favor ou oferecer itens básicos para ajudá-lo.

-2 Pontos (Ligado): Com o gasto de 2 Pontos, o aliado do personagem surge durante o decorrer de uma sessão, e está disposto a realizar um favor maior ou oferecer itens mais importantes para ajudá-lo.

+4 Pontos (Ligado): Ganhando 4 Pontos, o aliado do personagem o traiu, e consequentemente o resto do grupo, durante o decorrer da sessão, cancelando assim esta Peculiaridade.

CONTATOS

Efeito: O personagem esteve vagando por ai tempo suficiente para coletar amizades, conhecimento e contatos em praticamente todo lugar no mundo; nem sempre das posições mais altas e privilegiadas, mas sempre útil na situação certa.

-1 Ponto (Espontâneo): Com o gasto de 1 Ponto, o personagem pode localizar um contato na localização local. O Mestre tem total liberdade para vetar isto se não houver possibilidade do personagem entrar em contato naquele local. Importante salientar que conhecer alguém não garante automaticamente qualquer ajuda ou favor; não é porque o chefe das máquinas da nova Esfera da Destruição do Império foi seu amigo de bebedeira que ele vai te entregar o cartão de segurança da instalação.

-2 Pontos (Espontâneo): Gastando 2 Pontos, o personagem pode graduar melhor um contato estabelecido anteriormente na localização atual para uma ligação mais intima, desde que ele esteja disposto suficiente a auxiliar o grupo ou realizar favores.

+1 Ponto (Espontâneo): Ganhando 1 Ponto, um contato criado anteriormente é um traidor ou algum perigo para o personagem.

LEALDADE DIVIDIDA

Efeito: Nem todo mundo é o que aparenta. Apesar de superficialmente leal ao grupo, um personagem com esta Peculiaridade é um agente duplo ou incerto de onde sua lealdade reside, um fato que os inimigos do grupo podem explorar livremente quando puderem. Determine a qual grupo ou causa o personagem possui uma lealdade adicional quando adquire esta Peculiaridade.

-2 Pontos (Espontâneo): Gastando 2 Pontos, o personagem pode ganhar acesso a uma parte útil de informação ou obter um favor do grupo ao qual secretamente ele serve.

+1 Ponto (Ligado): 1 Ponto é ganho cada vez que um personagem com *Lealdade Dividida* passa uma informação importante sobre as atividades do grupo ao inimigo ou que coloca o grupo em perigo.

+6 Pontos (Ligado): Por 6 Pontos, o personagem trai seus companheiros abertamente durante a sessão do jogo, cancelando esta Peculiaridade.

FAMA

Efeito: Não importa aonde você vá, parece que todo mundo conhece quem você é e o que você fez. Apesar de que sempre ter um aglomerado de pessoas te aguardando em toda cidade possa ser bom para o ego, estes não são os únicos que possuem algum tipo de interesse em você.

+1 Ponto (Ligado): Por 1 Ponto, o personagem encontra sérios problemas como resultado de ser tão reconhecido em público durante o curso da sessão.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode utilizar sua celebridade para conseguir um favor pequeno como direções, alguma informação ou um item baixo como um Potion.

-3 Pontos (Espontâneo): Gastando 3 Pontos, o personagem pode utilizar sua celebridade para conseguir um favor significante, transporte, guarda de honra, item médio ou dinheiro.

CAÇADO

Efeito: Alguém está atrás do personagem. Talvez seja um rei do crime tentando descontar um débito, ou um mago do mal em busca de um sacrifício aplicável. Independente das razões, o personagem gastará muito tempo que poderia lhe ser útil tentando se esquivar das ameaças e planos, dos mercenários e causadores de problemas. Jogador e Mestre devem decidir porque o personagem é procurado em primeiro lugar e depois decidir se é "morto" ou "vivo".

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, um oponente ou grupo mais fraco virá atrás do personagem durante a sessão.

+2 Pontos (Ligado): Ganhando 2 Pontos, um oponente ou grupo mais forte virá atrás do personagem durante a sessão.

+3 Pontos (Ligado): Ganhando 3 Pontos, eventos ao longo do curso da sessão deixarão o personagem procurado mais do que nunca; a partir de então, somente oponentes mais fortes ou grupos virão atrás dele.

-5 Pontos (Ligado): Gastando 5 Pontos, o personagem pode fazer alguma coisa durante o curso da sessão para assegurar que ele nunca mais será perseguido, cancelando esta Peculiaridade.

CHAMADO SUPERIOR

Efeito: Tão difícil como pode ser acreditar, salvar o mundo do mal não é a prioridade principal de todo mundo. Um personagem com *Chamado Superior* destina toda sua lealdade acima de tudo a uma religião, organização ou outra coisa como pacifismo; especifique qual será quando escolher esta Peculiaridade.

+1 Ponto (Espontâneo): 1 Ponto é ganho toda vez que as causas do personagem o forçá-lo a agir de uma maneira que vá contra a vontade do resto do grupo, como por exemplo, impedir a entrada dos personagens em um solo sagrado, recusar a lutar em uma situação que ameaça a vida de todos ou agir de modo abertamente hostil a infiéis que poderia ajudar o grupo.

+2 Pontos (Ligado): Ganhando 2 Pontos, a causa do personagem resulta em um sério conflito entre ele e outro membro do grupo durante o curso da sessão.

-4 Pontos (Ligado): Gastando 4 Pontos, o personagem se torna desiludido com sua causa durante o decorrer da sessão, resultando na quebra de sua lealdade e cancelando esta Peculiaridade.

IDENTIDADE TROCADA

Efeito: Por alguma razão, o personagem foi confundido com outra pessoa, uma famosa cantora de ópera, um criminoso conhecido, o irmão falecido de alguém, e agora pode vir a tirar algum lucro com isso, ou não.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, a identidade trocado do personagem resulta em problemas durante o decorrer das sessões.

+4 Pontos (Ligada): Ganhando 4 Pontos, a pessoa com quem o personagem é confundido surge durante o jogo, tirando sua falsa fachada e cancelando esta Peculiaridade.

-1 Ponto (Ligada): Gastando 1 Ponto, a identidade trocada do personagem inesperadamente ganha alguma ajuda durante o jogo.

NEMESIS

Efeito: Um militar de cabeça fechada com inveja ou alguém que o personagem atrapalhou muito, não importa sua identidade, mas o Nemesis do personagem sempre surge para causar problema. Decida quem é o inimigo e porque ele está atrás do personagem quando assumir esta Peculiaridade.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, o inimigo do personagem surge durante a sessão, causando uma luta ou outro tipo de confronto.

-3 Pontos (Ligado): Gastando 3 Pontos, o inimigo finalmente decide que ele já teve o suficiente e deixa o personagem sozinho, cancelando esta Peculiaridade.

-5 Pontos (Ligado): Gastando 5 Pontos, os eventos durante o curso da sessão resultam em uma mudança no coração do inimigo, o tornando um *Aliado* agora. Este efeito cancela também esta Peculiaridade.

NOTORIEDADE

Efeito: O personagem possui uma reputação ruim – como um assassino, um traidor ou um criminoso de alto calibre. Justificado ou sendo apenas um falso rumor, esta Notoriedade torna a vida muito mais interessante.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode rolar novamente qualquer Teste Social envolvendo Intimidação uma vez.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, a Notoriedade do personagem causa sérios problemas durante o jogo. Donos de estalagens recusam servi-los, autoridades locais mostram muito interesse nas ações do personagem, ou motins constantes que o levam para fora da cidade são todas consequências justas.

-5 Pontos (Ligado): Gastando 5 Pontos, o personagem pode fazer alguma coisa durante a sessão pra se redimir e cancelar esta peculiaridade.

OBRIGAÇÃO

Efeito: O personagem precisa dividir o tempo de suas atividades para salvar o mundo com alguma outra obrigação: uma irmã doente, a segurança de um pequeno vilarejo, favores pessoais a um monarca. Decida a natureza da obrigação do personagem quando escolher esta Peculiaridade.

+1 Ponto (Ligado): Por 1 Ponto, o personagem deve atender a sua obrigação durante o curso da sessão, o desviando de outras atividades.

EXILADO

Efeito: O personagem se tornou altamente indesejável em algum lugar, e como extensão disto ele foi proibido de entrar neste local, ou teria de arriscar sua vida e membros para fazer isso. Decida onde e por que o personagem adquiriu esta duvidosa distinção quando adquirir esta Peculiaridade.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, a inabilidade do personagem em entrar em um local cria complicações para ele e para o resto do grupo durante a sessão de jogo.

-3 Pontos (Ligado): Gastando 3 Pontos, o personagem pode fazer alguma coisa durante a sessão para se redimir e cancelar esta peculiaridade.

ESTIGMA

Efeito: O personagem pertence a um grupo que enfrenta uma discriminação ativa na sociedade geral. Seja por razões raciais, religiosas ou de classe, a realidade é que existem muitas pessoas dispostas a tornar a vida do personagem nada agradável.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, o personagem encontra sérios problemas como resultado de discriminação durante o decorrer da sessão.

PECULIARIDADES PESSOAIS

As Peculiaridades Pessoais abrangem todos os territórios que as outras categorias não: hábitos, habilidades e outras coisas estranhas que separa o personagem das massas.

AMNÉSIA

Efeito: Através de trauma ou magia, o

personagem possui pouca ou nenhuma memória de seu passado. Pessoas e lugares de seu passado passam irreconhecidos, e algumas vezes ele nem se lembra de seu próprio nome.

+15 Pontos (Especial): Construa o personagem com esta Peculiaridade normalmente. No início do jogo, um personagem com *Amnésia* somente terá acesso às Perícias básicas que todos os Jobs começam um jogo: uma Perícia com Arma, uma Perícia do tipo Expert (se aplicável) e uma Perícia adicional da escolha do jogador. Peculiaridade de Origem e Social não podem ser utilizados, nem pode o personagem ganhar Pontos Chaves por seus Objetivos.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode permanentemente reganhar o uso de uma Perícia adicional comprada na criação do personagem.

-2 Pontos (Espontâneo): Gastando 2 Pontos, este personagem pode restaurar seu Objetivo. Assim que isto for feito, ele ganha Pontos Chaves normalmente a partir de então.

-2 Pontos (Espontâneo): Gastando 2 Pontos, o personagem pode permanentemente reganhar o uso de uma Peculiaridade Social ou de Origem comprado na criação do personagem.

ANDROGENIA

Efeito: Independente de seu verdadeiro sexo, o personagem falta com clareza em suas linhas de gênero o suficiente para deixar qualquer um adivinhando qual seria, e algumas vezes como uma vantagem.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode com sucesso se passar por um membro do sexo oposto ou utilizar *Sedução* sem penalidades pelo gênero. Ele também pode ignorar qualquer penalidade aplicada aos testes devido ao seu sexo.

"Hmph. Eu sabia que você era lindo demais para ser um homem."

GALUF BALDEISON - FINAL FANTASY V

BELEZA

Efeito: Apesar da definição de "atração" continuar sendo discutido em bares por todo o mundo, um personagem com esta vantagem se adequa a um tipo de beleza padrão universal que nunca sai de moda.

-1 Ponto (Espontâneo): Com o gasto de 1 Ponto, o personagem pode utilizar sua beleza para obter um pequeno favor ou presente de um item de nível baixo de um admirador.

-2 Pontos (Espontâneo): Com o gasto de 2 Pontos, o personagem pode automaticamente obter um sucesso em um teste de *Sedução* contra um alvo que esteja atraído pelo personagem.

-6 Pontos (Ligado): Com o gasto de 6 Pontos, o personagem adquire um admirador simpático com um nível significante de influência ou riqueza durante o decorrer da sessão. Dependendo das circunstâncias e das ações do personagem, tal admirador pode ser capaz de assegurar favores significativos para o personagem e seus companheiros.

-1 Ponto (Ligado): Com o gasto de 1 Ponto, um admirador anteriormente estabelecido surge durante a sessão.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, a beleza do personagem atrai atenção indesejada ou o deixa em situação perigosa durante o decorrer da sessão.

+4 Pontos (Ligado): Ganhando 4 Pontos, o personagem adquire um perigoso e persistente admirador que não desistirá de tentar namorar ou subjugar o personagem durante a sessão.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, um admirador perigoso estabelecido anteriormente surgirá durante o desenrolar da sessão.

BOLSOS SEM FUNDO

Efeito: Você nunca sabe quão valioso um pedaço de arame pode ser até você ficar preso dentro de uma prisão com a porta trancada. Adotando esta filosofia, o personagem possui um tipo estranho de ajuda para cada situação.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode "conjurar" um item mundano desde que seja pequeno o suficiente para que ele possa ser esquecido dentro de um dos bolsos do personagem. Mesmo se não houver uma razão lógica, como um grande suplemento de polidor de armaduras, alguns metros de corda e outras coisas pequenas que farão o grupo descansarem seguros sabendo que aquilo estará lá quando necessitarem.

CARISMÁTICO

Efeito: Seja devido a uma boa aparência, uma fluente oratória ou um magnetismo animal,

um personagem carismático possui a habilidade sobrenatural de envolver as pessoas ao seu redor de modo muito rápido.

-1 Ponto (Espontâneo): Com o gasto de 1 Ponto, o personagem pode rolar novamente qualquer teste que envolva uma das seguintes Perícias: *Atuação*, *Etiqueta*, *Investigação*, *Lábia*, *Sedução*, *Manha* e *Ensinar*.

-2 Pontos (Espontâneo): Com o gasto de 2 Pontos, o personagem tem um sucesso automático em qualquer teste que envolva uma das seguintes Perícias: *Atuação*, *Etiqueta*, *Investigação*, *Lábia*, *Sedução*.

COMPULSÃO

Efeito: O personagem possui uma compulsiva necessidade de alguma coisa, seja ela uma substância física (como chá de ervas, café, cigarros baratos), ou uma atividade particular (como apostar em corridas ou por jogos de azar). Como resultado, ele passará pelo inferno e pelos oceanos mais bravos para conseguir saciar sua necessidade.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, a obtenção de seu prazer causa problemas ao personagem ou ao resto do grupo durante o decorrer de uma sessão.

-4 Pontos (Ligado): Gastando 4 Pontos, o personagem abandona seus hábitos durante a sessão, cancelando esta peculiaridade.

OBSCURO

Efeito: Quem é aquele misterioso homem mascarado? Um personagem com Obscuro parece operar em um diferente nível da realidade que o resto do mundo ao seu redor, sabendo de coisas que ninguém mais sabe.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode pedir em particular ao Mestre por uma informação atual independente da situação do grupo. Esta informação deve sempre ser alguma que nenhum dos demais personagens poderia saber, mesmo com um sucesso em um teste de *Conhecimento*.

ADIVINHO

Efeito: O personagem pode prever pequenos fragmentos do futuro ou avisos de um destino ainda por vir. Como o personagem consegue este conhecimento varia de pessoa para pessoa: alguns utilizam cartas de Tarô ou leitura de mão, outros utilizam fumaça e folhas de chá, ainda há aqueles que vêem o futuro através de talentos naturais.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode obter uma vaga visão de um futuro não tão distante, referente a ele, a outro personagem ou a todo o grupo. Quanto à precisão, a visão é vaga o bastante para permitir várias interpretações diferentes.

-3 Pontos (Espontâneo): Gastando 3 Pontos, o personagem pode obter uma visão clara e exata de um futuro não tão distante, referente a ele, a outro personagem ou a todo o grupo. Esta visão é lúcida o suficiente para não haver dúvida do que vai acontecer, mas ainda não confere nenhum contexto.

"Seja cuidadoso com o esquecimento. Sua cor da sorte é... azul?... Esqueça isso!"

CLOUD STRIFE - FINAL FANTASY VII

MEMÓRIA EIDÉTICA

Efeito: O personagem é abençoado com uma memória aguçada fora do normal, sendo capaz de relembrar qualquer coisa lida, vista ou ouvida durante o decorrer de sua vida; os detalhes são retidos precisamente e completamente.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o jogador do personagem pode solicitar ao Mestre para repetir qualquer informação que o personagem tenha aprendido anteriormente.

FACE NA MULTIDÃO

Efeito: O personagem possui os tipos de traços que não ficam na memória; quem o vê uma vez raramente irá se lembrar dele cinco minutos depois.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, as anormalidades do personagem resultam em aliados sendo incapazes de reconhecê-lo durante o decorrer da sessão.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode automaticamente escapar de ser reconhecido e detectado em uma situação em que ele esteja sob investigação.

-5 Pontos (Ligado): Gastando 5 Pontos, o personagem pode se assegurar que nenhuma recordação permanente confiável exista sobre ele;

fotografias e descrições físicas são vagas demais para garantir que alguém seja capaz de reconhecê-lo nas ruas.

FLASHBACKS

Efeito: O personagem é atormentado por flashbacks intensos de um passado que ele não se lembra completamente. Tão poderosas são estas visões que ele essencialmente "revive" a experiência, perdendo toda a conexão com o mundo de fora.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem prova um flashback conferindo parte de uma informação útil para o personagem ou grupo, seja ela para o imediato ou para um futuro próximo.

+1 Ponto (Espontâneo): Ganhando 1 Ponto, o personagem prova um flashback de junção crítica, o deixando absorto do resto do mundo até o final da Cena. Durante este tempo, ele não pode agir, e automaticamente falha em qualquer teste que teria de realizar.

REI DA FUGA

Efeito: Carros, trens, aviões e aeronaves: sempre que houver uma necessidade de fugir para algum lugar rapidamente, o personagem sabe exatamente onde obter transporte.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode encontrar um veículo apropriado ou montaria durante uma perseguição ou cena de fuga. Atente que isto não influencia em nada a habilidade de pilotar ou dirigir seu "achado".

-2 Pontos (Espontâneo): Gastando 2 Pontos, um veículo que o personagem apropriadamente dirija miraculosamente permanecerá inteiro até o final da perseguição ou da tentativa de fuga, independente de quanto dano ele obtenha no processo. Entretanto, o veículo imediatamente quebrará após o final da ação, e necessitará de reparos, ou ser substituído, antes de ser utilizado novamente.

GRANDE ENTRADA

Efeito: Alguns personagens possuem a habilidade de chegar sempre no momento exato.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode instantaneamente se unir a um grupo em qualquer ponto durante uma sessão, seja no meio do deserto, no campo de batalha, no alto do pico de uma montanha. Como e por que o personagem consegue chegar lá é deixado a cargo da imaginação do grupo.

SENTIDOS AGUÇADOS

Efeito: O personagem possui a audição, olfato ou visão aguçada, permitindo que ele marque coisas que normalmente não seriam óbvias.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode rolar novamente qualquer teste de *Prontidão* ou *Percepção*.

-1 Ponto (Ligado): Gastando 1 Ponto, os sentidos do personagem revelam um segredo ou ajuda ao grupo a superar um obstáculo durante o decorrer da sessão.

INOCENTE SOBRE O MUNDO

Efeito: Alguns personagens são tão vívidos que nada mais pode surpreendê-los. Outros caem na vida de aventureiro com certo grau de inocência e uma credulidade natural.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, o personagem irá cair em situações de astúcia no decorrer da sessão: falsas caridades, itens lendários de autenticidade duvidosa, ou estranhos pedindo ajuda para recuperar o Livro da Destruição para que eles possam curar a vovó doente.

LOBO SOLITÁRIO

Efeito: O personagem está doente se aceitar facilmente a companhia dos outros; sua pobre habilidade de decidir responsabilidades costuma causar mais ofensas do que se tivesse vindo de outra pessoa.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, todo teste falho envolvendo Perícias Sociais durante o decorrer de uma sessão se torna uma Falha Crítica. Qualquer Acerto Crítico nestes testes também é ignorado.

"Então vá conversar com uma parede."

SQUALL LEONHART - FINAL FANTASY VIII

INABILIDADE COM MÁQUINAS

Efeito: Alguns personagens não se dão bem com tecnologia, preferindo não se envolver com elas

a menos que não haja outra alternativa; mesmo assim, sua falta de jeito com estes aparelhos complexos indica que os demais não podem confiar nele para isso.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, todo teste envolvendo máquinas e equipamentos complexos durante a sessão se tornam Falhas Críticas. Qualquer Acerto Crítico nestes testes é ignorado.

DOENÇA CRÔNICA

Efeito: O personagem possui uma doença menor que costuma incapacitá-lo nos momentos mais inoportunos, como cãibras, doença do sono, ou geralmente saúde fraca.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, a doença do personagem se manifesta sozinha durante a sessão, o deixando fora de ação pelo resto da Cena.

+3 Pontos (Ligado): Ganhando 3 Pontos, a doença do personagem o deixará incapacitado pela maior parte da sessão.

FOBIA

Efeito: O personagem sofre algum medo patológico ou alguma coisa assim – altura, insetos, fogo, escuro, vegetais, etc. Decida o objeto que causa este medo no momento da aquisição desta peculiaridade. O personagem não irá expor de boa vontade seu pavor a menos que a situação não deixe outra alternativa.

+1 Ponto (Ligada): Ganhando 1 Ponto, a fobia do personagem evita que ele realize um teste de Atributo, Perícia ou outra ação de importância durante do decorrer da sessão.

-3 Pontos (Ligado): Gastando 3 Pontos, o personagem pode sobrepujar sua fobia durante a sessão e assim cancelar esta peculiaridade.

LUGAR SECRETO

Efeito: O personagem conhece a localização de um local cujo paradeiro não seja conhecido para a maioria do mundo, um esconderijo secreto do tesouro, uma vila secreta, um templo antigo. Este lugar deve possuir um significado na história principalmente do personagem, ou simplesmente manter tesouros importantes; defina qual o lugar e porque é secreto quando adquirir esta Peculiaridade.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode aprender uma coisa importante sobre uma armadilha, quebra-cabeça, aparelho, tesouro ou monstro no lugar em questão.

-2 Pontos (Ligado): Gastando 2 Pontos, o personagem pode guiar outros personagens para o local em questão durante o decorrer de uma sessão. Nenhum teste de *Navegação* é necessário.

+1 Ponto (Ligado): 1 Ponto é ganho se um oponente ou poder hostíl começar ativamente a buscar pelo lugar em questão durante o decorrer da sessão.

MÚLTIPLAS PERSONALIDADES

Efeito: A personalidade do personagem é fraturada, dividida em um número de identidades distintas entre si que lutam pelo controle do personagem. Determine o número e o tipo das personalidades que o personagem possua no momento em que adquirir esta Peculiaridade.

-1 Ponto (Espontâneo): Com o gasto de 1 Ponto, o personagem é tomado por outra personalidade capaz de auxiliar o grupo a superar um desafio ou obstáculo que eles estiverem encarando no momento.

+1 Ponto (Ligado): Ganhando 1 Ponto, uma das personalidades do personagem assume controle "fora das câmeras" durante o decorrer da sessão. A personalidade em questão poderia terminar arrumando briga com um guarda local, roubar vendedores locais ou mesmo trair os interesses do grupo com mercenários inimigos.

FLECHA CORRETA

Efeito: O personagem possui um forte valor moral fora do comum e uma honestidade apaziguadora, o tipo de homem que se orgulha por ser capaz de ser permitir que alguém leia suas bases com um simples aperto de mãos.

-1 Ponto (Espontâneo): Gastando 1 Ponto, o personagem pode instantaneamente determinar a veracidade de qualquer afirmação ou pessoa.

+1 Ponto (Espontâneo): Ganhando 1 Ponto, a honestidade exagerada do personagem causa problemas ao grupo durante o decorrer da sessão.

DOENÇA DA VIAGEM

Efeito: Navios. Trens. Carros. Aeronaves.

Coloque um personagem com esta peculiaridade em um veículo móvel e veja que o que acontece em seguida está longe de ser bonito.

+1 Ponto (Espontâneo): 1 Ponto é ganho toda vez que o personagem sofrer náusea severa e incapacitante por estar a bordo de um veículo em movimento, a menos com uma ajuda médica antecipada (o item Tranquilizer funciona bem aqui).

VINGANÇA

Efeito: O personagem jurou vingança contra alguém ou alguma coisa e não descansará até ele conseguir. Determine qual o tipo de vingança e porque quando escolher esta peculiaridade.

+1 Ponto (ligado): Ganhando 1 Ponto, a irracional busca por vingança do personagem o deixa em uma situação perigosa ou que ameace sua vida durante o decorrer da sessão.

DESASTRE AMBULANTE

Efeito: "Desastre Ambulante" é apropriadamente a descrição das atividades do personagem como um todo; ele parece literalmente incapaz de realizar qualquer coisa sem causar uma catástrofe espetacular.

+2 Pontos (Ligado): Ganhando 2 Pontos, cada teste falho durante o decorrer de uma seção é considerado como uma Falha Crítica.

NASCIDO NA ÁGUA

Efeito: Através de treino ou da própria seleção natural, o personagem é capaz de permanecer longos períodos de tempo embaixo da água sem sérios efeitos para sua saúde, mesmo sem nenhum aparato para respirar.

-2 Pontos: Gastando 2 Pontos, o personagem pode passar uma cena, Teste de Habilidade ou de Perícia submergido embaixo da água sem nenhum efeito nocivo para ele.

TROCANDO AS PECULIARIDADES

Peculiaridades não são necessariamente permanentes; um personagem pode perder ou adquirir qualquer número delas durante o decorrer das suas aventuras, mesmo se ele tiver começado com apenas o Pacote de Peculiaridades básico. Remover e adicionar Peculiaridades somente deve ser realizado se tanto o Mestre quanto o jogador concordarem se as mudanças forem apropriadas; algumas também permitem aos personagens tirar de sua própria vontade. A única exceção para isso é o Pacote de Peculiaridades do personagem; mudanças na personalidade do personagem podem fazer com que alguma das indicações não mais seja aplicável. Por esta razão, um jogador tem a liberdade de mudar seu Pacote de Peculiaridades no início ou final da sessão, desde que tenha motivo concreto para mudar a personalidade e que também informe a todos sobre as mudanças realizadas.

PLANEJANDO

A maioria dos mais complexos efeitos das Peculiaridades introduzidas neste capítulo é do tipo *Ligado* e não *Espontâneo* – devido ao seu impacto potencial no enredo, é importante permitir que o Mestre tenha um tempo para preparar o seu uso e aliviar o possível impacto. Por esta razão, o uso dos efeitos *Ligado* devem ser planejado antes que a sessão inicie; tome uns quinze minutos com o grupo e reveja as aplicáveis Peculiaridades, conferindo para cada possível Peculiaridade um modo de entrar na ação sem moldá-la ou influenciar o curso que ela deveria tomar.

Com os efeitos das Peculiaridades "Ligadas" em uma sessão, o jogador pode declarar o uso de Pontos Chaves em troca de um tipo de complicação durante a sessão – um jogador cujo personagem sofra com *Estigma*, por exemplo, pode optar por criar uma situação na aventura no qual seu Estigma crie problemas para o personagem. Pontos ganhos desta maneira podem ser utilizados para superar tais desafios, ou possivelmente salvá-lo de problemas mais sérios encontrados mais adiante na aventura.

Cada personagem pode se utilizar de até três

de suas peculiaridades em uma sessão, apesar do Mestre poder diminuir para uma ou duas apenas, dependendo da extensão da sessão. Também é importante que os personagens trabalhem juntos para assegurar que efeitos combinados não devastem a sessão – ter um *Aliado* se tornando um traidor, atrapalhar os *Laços de Família*, um *Nemesis* ressurgindo e um personagem assombrado repentinamente tendo seus ataques, tudo isso na mesma sessão só irá produzir uma grande bagunça e o enredo da história irá permanecer parado.

Mesmo com um mínimo de interrupção por parte das Peculiaridades, pode não ser possível encaixar todo efeito delas no tempo da sessão. Se o Mestre não tiver oportunidade adequada para trabalhar o efeito Ligado, o jogador do personagem deve então devolver os pontos ganhos ou, no caso já ter utilizado eles, considerá-los como um tipo de "débito". No caso do débito, o efeito em questão permanece ligado até ser utilizado no jogo e não pode ser acionado novamente até lá. Efeitos de peculiaridade do tipo Ligado também podem ser "desligados" durante o decorrer da sessão por um jogador antes dele ter de devolver os Pontos Chaves ganhos pela ligação que agora não mais irá acontecer.

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO

A lista a seguir relembra alguns dos termos mais importantes apresentados neste capítulo para rápida referência. Como este é o glossário final deste livro, a lista de termos é menor do que nos demais capítulos anteriores.

Espontâneo: Utilizado para descrever um efeito de Peculiaridade que pode ser utilizado a qualquer momento.

Ligado: Utilizado para descrever um efeito de Peculiaridade que requer um planejamento antes de ser utilizado.

Pacote de Peculiaridades: O "pacote" de atributos de personalidades que todo personagem possui.

Peculiaridades Chaves: Palavras positivas e negativas utilizadas para descrever a personalidade do personagem.

Peculiaridades Dramáticas: Ou apenas Peculiaridades, são certas qualidades de um personagem que não são representadas através de Perícias, Atributos ou Habilidades.

Pontos Chaves: "Moeda" utilizada para moldar o progresso da história.

FINAL FANTASY
RPG

ÍNDICE

NOTAS DA AUTORA 3

NOTAS DA NOVA VERSÃO 4

AGRADECIMENTOS 5

CAPÍTULO 0

COMO UTILIZAR ESTE LIVRO 6
CONTEÚDOS E ORGANIZAÇÃO 7
ABRANGÊNCIA DO JOGO 7
NOMES 7

O QUE É FINAL FANTASY? 8
A MAGIA DO MITO 8
O CENTRO DA ATENÇÃO 8
OS HERÓIS 8
PODER EXTREMO 9
JORNADA PARA O MISTÉRIO 9
CHOQUE CULTURAL 9
CONSOLO LÓGICO 9
SUMMONING 10
ELEMENTOS REPETITIVOS 10
CENSURA 13 ANOS 10
AMEAÇA SINGULAR 10

A HISTÓRIA 11
1987 11
1988 11
1990 11
1991 11
1992 12
1993 12
1994 12
1995 12
1996 12
1997 13
1998 13
1999 13
2000 13
2001 14
2002 14
2003 14
2004 15
2005 15
2006 15
2007 15

OS JOGOS 16
FINAL FANTASY 16
FINAL FANTASY II 16
FINAL FANTASY III 16
FINAL FANTASY IV 16
FINAL FANTASY V 17
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST 17
FINAL FANTASY VI 17
FINAL FANTASY VII 17
FINAL FANTASY TACTICS 17
FINAL FANTASY VIII 17
FINAL FANTASY IX 18
FINAL FANTASY X 18
FINAL FANTASY XI 18
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE 18
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES 18
FINAL FANTASY XII 18
FINAL FANTASY XIII 18

AS BASES DA INTERPRETAÇÃO 19
O MESTRE 19
OS JOGADORES 19
JOGANDO O JOGO 19
AVENTURAS E CAMPANHAS 20

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 21

CAPÍTULO I

DADOS PARA OS JOGOS 23
ROLAGEM DE PORCENTAGEM 23
ACERTOS E FALHAS CRÍTICAS 23

ÍNDICE

ESTATÍSTICAS 24
ATRIBUTOS 24
ESTATÍSTICAS DE COMBATE 24

PERÍCIAS 25

VERIFICAÇÃO DE TAREFAS 25
O PREÇO DA FALHA 27
VERIFICAÇÃO DE TAREFA RESISTIDA 27

CENAS 29
FASE DA INICIATIVA 29
FASE DA AÇÃO 29
FASE DE STATUS 29
TEMPO DAS CONDIÇÕES DE STATUS 29

CLASSES E JOBS 30
HABILIDADES 30
TIPOS DE HABILIDADES 30
ALVOS 31
CHANCE DE SUCESSO 32
PORCENTAGENS 32

COMBATE 32
CAUSANDO DANO 33
CÓDIGO DE DANO 33
TIPOS DE DANO 33
LIMITE DE DANO 34
DEPOIS DA BATALHA 34

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 35

CAPÍTULO II

CONCEITO 38
RAÇA 39
CLASSE E JOB 40
ATRIBUTOS 40
VERIFICAÇÃO DOS ATRIBUTOS 40
PECULIARIDADES 41
VANTAGENS E DESVANTAGENS 41
VANTAGENS 41
DESVANTAGENS 45
EQUIPAMENTOS 49
ESTATÍSTICAS DE COMBATE 49
PERÍCIAS 51
APTIDÃO COM PERÍCIAS 51
CONHECIMENTOS E LÍNGUAS 51
ADIANDO A SELEÇÃO DE PERÍCIAS 52
MAGIA INICIAL 52
INVENÇÕES INICIAIS 52
TOQUES FINAIS 53

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM 53
APRENDENDO NOVAS HABILIDADES 55
GANHANDO NOVAS MAGIAS 55
MAGIA AZUL E SUMMON 55
AUMENTANDO HP E MP 55
AUMENTANDO ATRIBUTOS 55
AUMENTANDO PERÍCIAS 55
APRENDENDO PERÍCIAS 56

PERSONAGENS EXPERIENTES 57
ATRIBUTOS 57
ESTATÍSTICAS DE COMBATE 57
PERÍCIAS 58
EQUIPAMENTOS 58
ENGENHEIROS EXPERIENTES 58
MAGIA 59
MAGIA AZUL 59
MAGIA DOS INVOCADORES 59
MAGIA SUMMON 59

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 60

CAPÍTULO III

ATRIBUTOS RACIAIS 62

ÍNDICE

HUMANO 63
SOCIEDADE 63
INTERPRETAÇÃO 63

BANGAA 64
SOCIEDADE 64
INTERPRETAÇÃO 65

CREIMIRE 65
SOCIEDADE 66
INTERPRETAÇÃO 66

ANÃO 67
SOCIEDADE 67
INTERPRETAÇÃO 68

ELFO 69
SOCIEDADE 69
INTERPRETAÇÃO 70

GALKA 70
SOCIEDADE 71
INTERPRETAÇÃO 71

MITHRA 72
SOCIEDADE 72
INTERPRETAÇÃO 73

MOOGLE 73
SOCIEDADE 74
INTERPRETAÇÃO 74

NU MOU 75
SOCIEDADE 75
INTERPRETAÇÃO 76

QU 77
SOCIEDADE 77
INTERPRETAÇÃO 78

RONSO 78
SOCIEDADE 79
INTERPRETAÇÃO 79

TARUTARU 80
SOCIEDADE 80
INTERPRETAÇÃO 81

VARG 81
SOCIEDADE 82
INTERPRETAÇÃO 83

VIERA 83
SOCIEDADE 84
INTERPRETAÇÃO 84

YETI 85
SOCIEDADE 85
INTERPRETAÇÃO 85

DIFERENCIANDO AS RAÇAS 86
HABILIDADES 86
CREIMIRE 86
ANÃO 86
MOOGLE 87
QU 87
RONSO 87
TARUTARU 87
YETI 87
SENTIDOS 87
PECULIARIDADES 88
MOOGLE 88
YETI 88
VIERA 88

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 88

CAPÍTULO IV

FORMATO 90

CLASSE GUERREIROS 91

ARQUEIROS 91

ÍNDICE

PERFIL DO JOB 91
ATIRADOR 91

CAVALEIRO 93
PERFIL DO JOB 93
ARTE DA GUERRA 93

DRAGOON 95
PERFIL DO JOB 95
ARTE DOS DRAGÕES 95

ESGRIMISTA 97
PERFIL DO JOB 97
ESGRIMA 97

GUERREIRO 99
PERFIL DO JOB 99
HABILIDADE DE BATALHA 99

MESTRE DAS ESPADAS 101
PERFIL DO JOB 101
TÉCNICAS COM ESPADAS 101

MONGE 103
PERFIL DO JOB 103
ARTES MARCIAIS 103

SAMURAI 105
PERFIL DO JOB 105
BUSHIDO 105

CLASSE EXPERTS 109

BARDO 109
PERFIL DO JOB 109
CANÇÃO DE BARDO 110

ALQUIMISTA 113
PERFIL DO JOB 114
AZOTH 114

DANÇARINA 116
PERFIL DO JOB 116
DANÇA 116

ENGENHEIRO 120
PERFIL DO JOB 120
FERRAMENTAS 120

APOSTADOR 122
PERFIL DO JOB 122
FORTUNA 122
ROLETAS 125

LADRÃO 131
PERFIL DO JOB 131
FURTIVIDADE 131

MEDIADOR 133
PERFIL DO JOB 133
HABILIDADE DE CONVERSA 134

MÍMICO 136
PERFIL DO JOB 136
MÍMICA 136

CLASSE MAGOS 138

INVOCADOR NEGRO 138
PERFIL DO JOB 138
MAGIA NEGRA 138

MAGO NEGRO 139
PERFIL DO JOB 139
MAGIA NEGRA 139

MAGO VERMELHO 140
PERFIL DO JOB 140
MAGIA VERMELHA 140

SÁBIO 141
PERFIL DO JOB 141
MAGIA VERMELHA 141

SUMMONER 142

ÍNDICE

PERFIL DO JOB 142
MAGIA SUMMON 142

MAGO DO TEMPO 143
PERFIL DO JOB 143
MAGIA DO TEMPO 143

INVOCADOR BRANCO 143
PERFIL DO JOB 144
MAGIA BRANCA 144
MAGIA DE INVOCAÇÃO 144

MAGO BRANCO 145
PERFIL DO JOB 145
MAGIA BRANCA 145

CLASSE ADEPTOS 146

CAVALEIRO DAS RUNAS 146
PERFIL DO JOB 146
MAGIA DE OPOSIÇÃO 146
ESPADA INFLEXÍVEL 147

CAVALEIRO MÁGICO 148
PERFIL DO JOB 148
MAGIA DE ENCANTAMENTO DE LÂMINA 149
HABILIDADE SOS 149

CAVALEIRO NEGRO 150
PERFIL DO JOB 150
ESPADA NEGRA 150

Geomancer 152
PERFIL DO JOB 152
GAIA 153
TERRENOS E EFEITOS 155
PLANÍCIE 155
FLORESTA 155
MONTANHA 156
DESERTO 157
PÂNTANO 157
ÁGUA 158
SUBTERRÂNEO 159
CIDADE 159
LAVA 160
NEVE 160

MAGO AZUL 161
PERFIL DO JOB 161
MAGIA AZUL 162

Ninja 162
PERFIL DO JOB 163
NINJUTSU 163

Paladino 165
PERFIL DO JOB 165
ESPADA SAGRADA 165

CAPÍTULO V

REGRAS EXPANDIDAS 169
PERÍCIAS ESPECIALIZADAS 169
FALTA DE UMA PERÍCIA 169
SINERGIA 170

TRABALHO EM GRUPO 171

LISTA DE PERÍCIAS 171

PERÍCIAS ARTÍSTICAS 172
ATUAÇÃO 172
ARTES 173
DANÇA 173
INSTRUMENTO 173
CANTO 173

PERÍCIAS GERAIS 174
ACROBACIA 174
PRONTIDÃO 174
CULINÁRIA 174
NEGOCIAR 175

PERÍCIAS DE SABER 175

ÍNDICE

INVESTIGAÇÃO 175
LÍNGUA* 175
CONHECIMENTO* 176
ENSINAR 177

PERÍCIAS SOCIAIS 177
ETIQUETA 177
INTIMIDAÇÃO 177
LIDERANÇA 177
LÁBIA 178
SEDUÇÃO 178

PERÍCIAS TÉCNICAS 178
ALQUIMIA 178
OFÍCIOS* 178
EXPLOSIVOS 179
CURA 179
INVENTAR 179
REPAROS 179
SISTEMAS 179
VEÍCULOS* 180

PERÍCIAS LADINAS 180
DISFARCES 180
FUGA 180
JOGOS 180
ABRIR FECHADURAS 181
PUNGA 181
FURTIVIDADE 181
MANHA 182
ARMADILHAS 182

PERÍCIAS COM ARMAS 182
MACHADOS 182
ARCOS 182
BRIGA 182
CAJADOS 182
CHICOTES 182
ARMAS DE FOGO 183
FACAS 183
ARMAS DE HASTE 183
ESPADAS 183
ARMAS DE ARREMESSO 183
DUAS ARMAS 183
SISTEMA DE ARMAS 183

PERÍCIAS SELVAGENS 184
TREINAR ANIMAIS 184
ESCALADA 184
NAVEGAÇÃO 184
PILHAGEM 185
CAVALGAR 185
SOBREVIVÊNCIA 185
NATAÇÃO 185
RASTREAMENTO 185

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 186

CAPÍTULO VI

ELEMENTOS FUNDAMENTAIS 188
MOEDA CORRENTE 188
COMPRANDO EQUIPAMENTOS 188
ARTEFATOS E LENDÁRIOS 189
TIERS DOS EQUIPAMENTOS 189
VENDENDO EQUIPAMENTOS 189
CARREGANDO EQUIPAMENTOS 189

FORMATO DAS LISTAS 190
HABILIDADES DE EQUIPAMENTOS 190

SLOT PARA ARMAS 193
ARCOS 193
ARMAS DE HASTE 194
BASTARDAS 195
BASTÕES 196
BESTAS 197
BOOMERANGS 198
CAJADOS 199
CHICOTES 200
ESPADAS 201
ESPADAS LEVES 202

ÍNDICE

FACAS 203
FACAS NINJA 204
GARRAS 205
INSTRUMENTOS 206
KATANA 207
LUVAS 208
MACHADOS 209
RIFLES 210
SWALLOWS 211

SLOT PARA ESCUDO 212

SLOT PARA CORPO 212
AS ARMADURAS 213
AS VESTES 214
AS ROBES 215

SLOT PARA CABEÇA 216
OS CHAPÉUS 216
OS ELMOS 217

SLOT PARA MÃOS 218
OS BRACELETES 218
AS MANOPLAS 219

SLOT PARA ACESSÓRIOS 220
ACESSÓRIOS DE STATUS 220
ACESSÓRIOS MÁGICOS 223
ACESSÓRIOS PARA ATRIBUTOS 223
IMPULSIONADORES DE ESTATÍSTICAS 224
ACESSÓRIOS DE AÇÃO 224

SLOT PARA INVENTÁRIO 226
ITENS DE RECUPERAÇÃO 226
MUNIÇÃO 227
BALAS 227
FLECHAS 228
SETAS 228
ARMAS DE ARREMESSO 229
BOMBAS 229
DARDOS 229
PERGAMINHOS 230
SHURIKEN 230
ITENS DE SUPORTE 230
ITENS DE BATALHA 231

EQUIPAMENTO MISTO 232

MATERIAIS 233
PONTOS DE OFÍCIOS 233
TIERS DOS MATERIAIS 233
TIPOS DE MATERIAIS 233
MATERIAIS BÁSICOS 234
MATERIAIS ESPECIAIS 234
MATERIAIS DE ALQUIMIA 234
COMPRANDO MATERIAIS 234
TECIDO 234
MATERIAIS DE TIER 1 235
MATERIAIS DE TIER 2 235
MATERIAIS DE TIER 3 235
MATERIAIS DE TIER 4 235
MATERIAIS DE TIER 5 235
MATERIAIS DE TIER 6 235
MATERIAIS DE TIER 7 235
MATERIAIS DE TIER 8 235
GEMAS 236
MATERIAIS DE TIER 1 236
MATERIAIS DE TIER 2 236
MATERIAIS DE TIER 3 236
MATERIAIS DE TIER 4 237
MATERIAIS DE TIER 5 237
MATERIAIS DE TIER 6 237
MATERIAIS DE TIER 7 238
MATERIAIS DE TIER 8 238
METAIS 238
MATERIAIS DE TIER 1 238
MATERIAIS DE TIER 2 238
MATERIAIS DE TIER 3 239
MATERIAIS DE TIER 4 239
MATERIAIS DE TIER 5 239
MATERIAIS DE TIER 6 239
MATERIAIS DE TIER 7 239

ÍNDICE

MATERIAIS DE TIER 8 239
MATERIAIS DE TIER 9 240
MATERIAIS DE TIER 10 240
MADEIRA 240
MATERIAIS DE TIER 1 240
MATERIAIS DE TIER 2 240
MATERIAIS DE TIER 3 241
MATERIAIS DE TIER 4 241
MATERIAIS DE TIER 5 241
MATERIAIS DE TIER 6 241
MATERIAIS DE TIER 7 241
MATERIAIS DE TIER 8 241
MATERIAIS DE TIER 9 241
MATERIAIS DE TIER 10 241
ESPÓLIOS 241

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 242

CAPÍTULO VII

AS BASES DO COMBATE 244
RODADAS E TURNOS 244
ACERTO CRÍTICO E FALHA CRÍTICA 244
OS ALVOS 244
DECLARANDO O ALVO 245
FOGO AMIGO 245
TROCANDO DE LADOS 245
ALVOS ALEATÓRIOS 246
ALCANCES 246
CORPORAL 246
ALCANCE 246
EFEITO MULTI-ALVOS 246
ALVO: TODOS 246
MOVIMENTOS 246
MOVIMENTAÇÃO LIVRE 247
MOVIMENTO COMPLETO 247
EFEITOS DE TERRENOS 247
COMBATENTES VOADORES E FLUTUANTES 247
CAUSANDO DANO 247
ALVOS E APLICAÇÃO DE DANO 247
VALOR MÁXIMO E ATUAL 248
CHEGANDO A 0 HP 248

A FASE DA INICIATIVA 248
INICIATIVAS CONFLITANTES 249

A FASE DA AÇÃO 249
AÇÕES 249
AÇÕES ZERO 249
AÇÕES NORMAIS 250
AÇÕES LENTAS E INICIATIVA 250
INICIATIVAS EXTREMAS 250

AÇÕES DE ATAQUE 251
MUNIÇÃO 252
BRIGANDO 252
ATACANDO COM A OUTRA MÃO 252
ATACANDO COM DUAS ARMAS 252
REDUZINDO DANO 253
ARMAS IMPROVISADAS 253

AÇÕES DE HABILIDADE 253

AÇÕES TRIGGER 255

AÇÕES DE ITENS 255

AÇÃO DE MOVIMENTAÇÃO 256
AÇÕES DE MOVIMENTO COMPLETO 256
AÇÕES DE DEFESA 256
AGUARDANDO 256
AÇÕES DE FUGA 256

A FASE DE STATUS 257
CONDIÇÕES DE STATUS 257
IMUNIDADE A STATUS 258
FATAL 258
CONDEMNED 258
DEATH 258

ÍNDICE

EJECT 258
FROZEN 258
GRAVITY 258
HEAT 258
NEAR-FATAL 258
MYSTIFY 258
BERSERK 258
CHARM 259
CONFUSE 259
UNAWARE 259
TOXIN 259
POISON 259
VENOM 260
SEAL 260
BLIND 260
CURSE 260
PETRIFY 260
SILENCE 260
SLEEP 260
STONE 260
TIME 261
DISABLE 261
IMMOBILIZE 261
SAP 261
SLOW 261
STOP 261
TRANSFORM 261
MINI 261
TOAD 261
ZOMBIE 262
WEAK 262
AGILITY BREAK 262
AGILITY DOWN 262
ARMOR BREAK 262
ARMOR DOWN 262
[ELEMENTO] FRAQUEZA 262
LOCK 262
MAGIC BREAK 263
MAGIC DOWN 263
MELTDOWN 263
MENTAL BREAK 263
MENTAL DOWN 263
POWER BREAK 263
POWER DOWN 263
SPIRIT BREAK 263
SPIRIT DOWN 263
BARRIER 263
ELEMENTO ABSORÇÃO 264
ELEMENTO IMUNIDADE 264
ELEMENTO RESISTÊNCIA 264
ELEMENTO ESPINHOS 264
PROTECT 264
REFLECT 264
SHELL 264
SHIELD 264
STATUS IMUNIDADE 264
WALL 265
STRENGTHEN 265
ACCELERATE 265
ACCURACY UP 265
AGILITY UP 265
ARMOR UP 265
AURA 265
BLINK 265
CRITICAL UP 265
FLIGHT 265
FLOAT 265
HASTE 266
MAGIC UP 266
MENTAL UP 266
MP HALF 266
MP QUARTER 266
POWER UP 266
REGEN 266
RERAISE 266
RESIST 266
RUSE 267
SPIRIT UP 267
VANISH 267

OS ESPÓLIOS DA BATALHA 267

CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS 268
EMBOSCADAS E SURPRESAS 268
REFORÇOS 269
ATAQUE PINCER 269
BATALHAS COM TEMPO 270

ÍNDICE

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 271

CAPÍTULO VIII

MAGICITE 273
ITENS DE BATALHA 273
ECOLOGIA DA MAGIA 273
LANÇADORES DE MAGIA 273
OS ELEMENTOS DA MAGIA 274

CLASSIFICAÇÃO DAS MAGIAS 275
FORMATO 275

MAGIA NEGRA 276
NÍVEL 1 276
BLIND - 5 MP 276
BLIZZARD - 7 MP 276
FIRE 7 - MP 276
POISON 9 - MP 276
SLEEP 5 - MP 276
THUNDER - 7 MP 276
NÍVEL 2 276
DARK - 18 MP 276
ELEMENTO ESPINHOS - 16 MP 276
LOCK - 10 MP 277
RASP - 15 MP 277
WATER - 18 MP 277
NÍVEL 3 277
BLIZZARA - 22 MP 277
FEAR - 30 MP 277
FIRA - 22 MP 277
THUNDARA - 22 MP 277
ZOMBIE - 30 MP 277
NÍVEL 4 278
BIO - 44 MP 278
DEBARRIER - 30 MP 278
DESPAIR - 35 MP 278
DRAIN - 34 MP 278
OSMOSE - 38 MP 278
WATERA - 38 MP 278
NÍVEL 5 278
BLIZZAGA - 60 MP 278
CURSE - 55 MP 279
FIRAGA - 60 MP 279
SCOURGE - 65 MP 279
STONE - 65 MP 279
THUNDAGA - 60 MP 279
NÍVEL 6 279
DEATH - 80 MP 279
FLARE - 86 MP 279
ALVO: ÚNICO. 279
QUAKE - 70 MP 279
SIPHON - 70 MP 280
WATERGA - 78 MP 280
NÍVEL 7 280
FREEZE - 115 MP 280
NUKE - 115 MP 280
PAIN - 85 MP 280
TOAD - 75 MP 280
VENOM - 100 MP 280
NÍVEL 8 281
BREAK - 150 MP 281
SCATHE - 175 MP 281
DOOMSDAY - 175 MP 281
MELTDOWN - 150 MP 281
ULTIMA - 250 MP 281

MAGIA BRANCA 282
NÍVEL 1 282
AERO - 7 MP 282
CURE - 5 MP 282
ELEMENT GUARD - 10 MP 282
POISONA - 3 MP 282
SCAN - 3 MP 282
SIGHT - 3 MP 282
NÍVEL 2 282
BERSERK - 12 MP 282
BLINK - 10 MP 283
FADE - 18 MP 283
FAITH - 15 MP 283
STONA - 10 MP 283
NÍVEL 3 283
AERA - 22 MP 283
CURA - 20 MP 283

ÍNDICE

BRAVERY - 30 MP 283
NULL ELEMENT - 30 MP 283
PROTECT - 20 MP 283
SILENCE - 22 MP 284
NÍVEL 4 284
BASUNA - 36 MP 284
CONFUSE - 32 MP 284
DISPEL - 43 MP 284
RAISE - 38 MP 284
RUSE - 35 MP 284
SHELL - 35 MP 284
NÍVEL 5 284
AERAGA - 60 MP 284
BANISH - 65 MP 285
PROTECTGA - 50 MP 285
CURAGA - 57 MP 285
MINI - 55 MP 285
RERAISE - 65 MP 285
NÍVEL 6 285
ABSORB - 80 MP 285
AURA - 75 MP 285
CHARM - 77 MP 285
ESUNA - 67 MP 286
SHELLGA - 65 MP 286
VANISH - 77 MP 286
NÍVEL 7 286
ARISE - 100 MP 286
REFLECT - 85 MP 286
RENEW - 110 MP 286
RESIST - 85 MP 286
WALL - 85 MP 287
WEAKEN - 120 MP 287
NÍVEL 8 287
HOLY - 150 MP 287
REBIRTH - 175 MP 287
SHIELD - 200 MP 287
WHIRLWIND - 150 MP 287
VACCINE - 115 MP 287

MAGIA DO TEMPO 288
NÍVEL 1 288
BURN RAY - 7 MP 288
HOLD - 7 MP 288
SPRINT - 5 MP 288
ESCAPE - 8 MP 288
TRACTOR - 10 MP 288
YAWN - 6 MP 288
NÍVEL 2 288
FLOAT - 15 MP 288
GRAVITY - 25 MP 288
METEORITE - 18 MP 289
SLOW - 12 MP 289
SPEED - 13 MP 289
NÍVEL 3 289
IMMOBILIZE - 20 MP 289
RAY BOMB - 22 MP 289
REGEN - 25 MP 289
RESET - 30 MP 289
TELEPORT - 10 MP 289
NÍVEL 4 290
COMET - 44 MP 290
DEMI - 50 MP 290
FLIGHT - 40 MP 290
HASTE - 35 MP 290
SLOWGA - 50 MP 290
NÍVEL 5 290
DISABLE - 50 MP 290
EXIT - 55 MP 291
FLARE STAR - 65 MP 291
REMOVE - 50 MP 291
TIME SLIP - 45 MP 291
NÍVEL 6 291
HASTEGA - 80 MP 291
QUARTER - 75 MP 291
QUASAR - 82 MP 291
STOP - 67 MP 292
TEMPORAL SHIFT - 75 MP 292
NÍVEL 7 292
WARP - 100 MP 292
QUICKEN - 103 MP 292
RETURN - 85 MP 292
SHOCKWAVE PULSAR - 100 MP 293
X-ZONE - 125 MP 293
NÍVEL 8 293
BLACK HOLE - 150 MP 293

ÍNDICE

CELESTIAL STASIS - 125 MP 293
METEOR - 200 MP 293
OLD - 100 MP 293
QUICK - 200 MP 294

MAGIA VERMELHA 294

MAGIA AZUL 295

GOBLIN PUNCH - 1 MP 295
TRANSFUSION - 1 MP 295
REFLECT-NULL - 1 MP 295
SELF DESTRUCT - 1 MP 295
LASER EYES 4 - MP 295
CHOCO BALL - 6 MP 295
RED FEAST - 6 MP 296
LEAP - 8 MP 296
HASTEBREAK - 10 MP 296
NIGHT - 13 MP 296
FLAME THROWER - 15 MP 296
FLASH - 15 MP 296
POISON GAS - 16 MP 296
BLASTER - 17 MP 297
ULTRA WAVES - 19 MP 297
DEATH FORCE - 20 MP 297
DRAGON FORCE - 20 MP 297
1000 NEEDLES - 24 MP 297
MAGIC HAMMER - 25 MP 297
DRILL SHOT - 27 MP 297
FORCE FIELD - 27 MP 297
REVENGE BLAST - 30 MP 298
ROULETTE - 30 MP 298
LIMIT GLOBE - 32 MP 298
HOMING LASER - 33 MP 298
SEED CANNON - 34 MP 298
CONDEMNED - 35 MP 298
FROST - 36 MP 298
MATRA MAGIC - 36 MP 299
STARE - 36 MP 299
THRUST KICK - 37 MP 299
ACID - 38 MP 299
MUSTARD BOMB - 39 MP 299
LILLIPUTIAN LYRIC - 40 MP 299
LEVEL 4 HOLY - 41 MP 299
AQUA BREATH - 42 MP 299
ELECTROCUTE - 42 MP 300
FIRE BREATH - 42 MP 300
LEVEL 3 CONFUSE - 43 MP 300
WHITE WIND - 45 MP 300
LEVEL 3 DEF-LESS - 48 MP 300
DISCHORD - 50 MP 300
POND'S CHORUS - 50 MP 300
LEVEL 4 FLARE - 50 MP 300
DEGENERATOR - 57 MP 300
EARTH SHAKE - 59 MP 301
ANGEL'S SNACK - 60 MP 301
TWISTER - 62 MP 301
BAD BREATH - 63 MP 301
RIPPLER - 65 MP 301
CRY IN THE NIGHT - 67 MP 301
GATLING GUN - 68 MP 302
WALL CHANGE - 75 MP 302
LEVEL 5 DOOM - 80 MP 302
LEVEL 2 OLD - 84 MP 302
ANGEL WHISPER - 90 MP 302
MAGIC BREATH - 90 MP 302
LEVEL 4 SUICIDE - 91 MP 303
HEAVEN'S CATARACT - 94 MP 303
STONE BREATH - 96 MP 303
SHADOW FLARE - 100 MP 303
MIGHTY GUARD - 120 MP 303
ANNIHILATOR - 125 MP 303
MORTAR - 125 MP 303
DEATH CLAW - 140 MP 304
GRAND TRAIN - 175 MP 304
STORM CANNON - 200 MP 304

MAGIA DE ENCANTAMENTO DE LÂMINA 304

LINHA ELEMENTAL 304

ENBLIZZARD - 5 MP 304
ENFIRE - 5 MP 304
ENHOLY - 5 MP 305
ENSTONE - 5 MP 305
ENSHADOW - 5 MP 305
ENTHUNDER - 5 MP 305
ENVENOM - 5 MP 305
ENWATER - 5 MP 305

ÍNDICE

ENWIND - 5 MP 305

LINHA DE STATUS 305

BLIND STRIKE - 10 MP 306
POISON STRIKE - 10 MP 306
SLEEP STRIKE - 10 MP 306
BERSERK STRIKE - 15 MP 306
SLOW STRIKE - 15 MP 306
SILENCE STRIKE - 15 MP 306
ZOMBIE STRIKE - 30 MP 306
CONFUSE STRIKE - 30 MP 306
CURSE STRIKE - 30 MP 307
MINI STRIKE - 45 MP 307
STONE STRIKE - 60 MP 307
STOP STRIKE - 50 MP 307
TOAD STRIKE - 70 MP 307
FROZEN STRIKE - 80 MP 307
HEAT STRIKE - 80 MP 307
PAIN STRIKE - 70 MP 307
VENOM STRIKE - 70 MP 308

LINHA DE EFEITOS 308

DRAIN STRIKE - 30 MP 308
MELTDOWN STRIKE - 30 MP 308
OSMOSE STRIKE - 1 MP 308
DISPEL STRIKE - 40 MP 308
GRAVITY STRIKE - 50 MP 308
RASP STRIKE - 30 MP 308
SIPHON STRIKE - 55 MP 309
SIGNET - 75 MP 309
DEATH STRIKE - 95 MP 309

LINHA SUPREMA 309

QUAKE STRIKE - 75 MP 309
WHIRLWIND STRIKE - 85 MP 309
BLACK HOLE STRIKE - 150 MP 310
FLARE STRIKE - 100 MP 310
ULTIMA STRIKE - 250 MP 310

MAGIA INTUITIVA 310

REGRAS BÁSICAS 310
CRIANDO UM EFEITO INTUITIVO 311
DESCREVA O EFEITO 311
DETERMINE O CUSTO DE MP 311
DETERMINE O MODIFICADOR 311
FAZENDO O TESTE 311
LANÇANDO CÍRCULOS 312
MODELO DE EFEITO INTUITIVO 312

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 312

CAPÍTULO IX

DESCANSO E RECUPERAÇÃO 314

DESCANSO 314

DESCANSO INTENSIVO 314
DESCANSO COMPLETO 314
DESCANSO DE VIAGEM 314
DESCANSO CONVENIENTE 314
PAUSA 315
FÔLEGO 315

A PERÍCIA CURA 315
ACESSÓRIOS PARA CURA 315
FONTES DE CURA 315
SAVE CRYSTALS 316
OUTROS MODOS 316
ÁREAS SAGRADAS 316
RECUPERANDO CONDIÇÕES DE STATUS 316
FERIMENTOS CRÍTICOS 316

CIDADES 317

EXPLORAÇÃO 317
BUSCANDO POR INFORMAÇÃO 317
COMPRANDO 317
TIPOS DE LOJAS 317
OUTRAS AQUISIÇÕES 318
PUBS E CAFÉS 318
OFÍCIOS 319
INNS E HOTÉIS 319

NA ESTRADA 320

NAVEGAÇÃO 320
PILHAGEM 320

CLIMA 321

ÍNDICE

ASPECTOS DO AMBIENTE 322
MANIPULANDO O AMBIENTE. 323
ABRIGOS 323

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 324

CAPÍTULO X

AS BASES PARA MESTRAR 326
O PAPEL DO MESTRE 326
OS SETE HÁBITOS 327
1 - CONHECER AS REGRAS 327
2 - CONHEÇA SEUS JOGADORES 327
3 - OBSERVE O RELÓGIO 328
4 - SEJA FIRME, MAS JUSTO. 329
5 - SEJA DESCRITIVO 330
6 - SEJA MEMORÁVEL 330
7 - SE DIVIRTA! 330
REGRAS DA CASA 330
JOGADOR VS PERSONAGEM 331
SUPLEMENTOS DE JOGO 331

CONSTRUINDO UMA AVENTURA 332
O OBJETIVO 332
AS COMPLICAÇÕES 333
BATALHA 333
CRIANDO O INTERESSE 334
INFORMAÇÕES VITAIS 335
DESAFIOS FÍSICOS 335
DESAFIOS SOCIAIS 335
SUBORNO 336
INTERPRETANDO NPCS 336
ARMADILHAS E AMEAÇAS 337
CONCEITO E NÍVEL DE ARMADILHAS 337
EFEITO 337
DURAÇÃO 339
DETECÇÃO 340
DESARMAR 340
COMPLETANDO A ARMADILHA 341
CRIANDO AMEAÇAS 341
MODELOS DE ARMADILHAS 341
ENIGMAS E QUEBRA-CABEÇAS 342
CRIAÇÃO DE UM QUEBRA-CABEÇA 342
COISAS PARA SE LEMBRAR 343
VIAGEM 344
CIDADES 344
VAGANDO PELA CIDADE 344
COMPRANDO 344
BAZARES 345
CASAS DE LEILÕES 345
INNS 345
BUSCANDO POR INFORMAÇÕES 345
TAVERNAS E BARES 345
RECOMPENSAS 345
RECOMPENSA EM EXPERIÊNCIA 346
RECOMPENSA EM GIL 346
AVANÇO ALTERNATIVO 347
RECOMPENSAS EM EQUIPAMENTO 347
RECOMPENSAS EM MAGIA 348
ITENS CHAVES 349
INTANGÍVEIS 349

CONSTRUINDO UMA CAMPANHA 349
COMEÇANDO 349
QUEM? – OS JOGADORES 349
O QUE? – O GANCHO 350
ONDE? – O LUGAR 350
QUANDO? – O TEMPO 351
POR QUÊ? - OS GRILHÕES COMUNS 351
OUTRAS CONSIDERAÇÕES 351
CONTANDO A HISTÓRIA 351
ENREDO E META-ENREDO 351
ESTOQUE DE ENREDOS 352
NO MEIO DA AÇÃO 353
UNINDO OS PERSONAGENS 353
O CATALISADOR 353
DESCASCANDO UMA CEBOLA 354
CONTINUIDADE 354
MOMENTOS DOS PERSONAGENS 355
BOA INTERPRETAÇÃO 355

ÍNDICE

MORTE E SACRIFÍCIO 356
ENGANANDO A MORTE 356
SUBSTITUINDO JOGADORES 356
SACRIFÍCIO 357
PROBLEMAS COM A CAMPANHA 357
PERSONAGENS DE ESTIMAÇÃO 357
JOGO NOS TRILHOS 357
FATOR DESAFIO 357
FRUSTRANDO JOGADORES 358
PERDENDO JOGADORES 358

CRIANDO NOVAS RAÇAS 358
MÁXIMOS RACIAIS 359
APARÊNCIA 359
PESO E ALTURA 359
SOCIEDADE 359
INTERPRETAÇÃO 360

CRIANDO EQUIPAMENTOS 360
CRIANDO ARMAS 360
DADO DE DANO 360
ATRIBUTO 360
TIER DO EQUIPAMENTO 361
SLOTS 361
PROPRIEDADES ESPECIAIS PARA ARMAS 363
CRIANDO ARMADURAS 369

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 378

APÊNDICE I

O BÁSICO DE PERÍCIA TÉCNICA 380
TEMPO 380
TRABALHO EM GRUPO 380
MATERIAIS 381
SEPARANDO MATERIAIS 381
TESTE DE PERÍCIA 381

INVENÇÕES 382
TEMPO 382
MATERIAIS 382
PEÇAS DE ALVO 383
PEÇAS DE ATIVAÇÃO 383
PEÇAS DE DANO 383
PEÇAS DE ESCALA DE DANO 383
PEÇAS DE ATRIBUTO BASE 384
PEÇAS DE EFEITO ADICIONAIS 384
PEÇAS DE STATUS 384
PEÇAS DE STATUS POSITIVAS 384
PEÇAS DE STATUS NEGATIVAS 386
PEÇAS DE DURAÇÃO 387
PEÇAS ESPECIAIS 388
PEÇA ELEMENTAL 388
DEFEITOS 389

DISPOSITIVOS 391
MODELOS DE DISPOSITIVOS 391

REPAROS 391
ITENS DANIFICADOS 391
ITENS QUEBRADOS 392
REPAROS DIÁRIOS 392

CRIANDO ARMAS E ARMADURAS 392
PROJETO BASE 392
CUSTO E MATERIAIS 393
TEMPO 393
ADICIONANDO HABILIDADES DE EQUIPAMENTO 393
TESTE DA PERÍCIA 394
SEPARANDO HABILIDADES DE EQUIPAMENTO 395

CRIAÇÕES PRÁTICAS 395
MATERIAIS 395
TAMANHO 395
COMPLEXIDADE 396
TEMPO 396
TESTE DA PERÍCIA 396
VENDENDO ITENS FORJADOS 396
FERRAMENTAS 397

CULINÁRIA 397

ÍNDICE

BASES DO PROJETO 397
MATERIAIS 398
TEMPO 398
TESTE DE PERÍCIA 398
EXEMPLOS DE COMIDA 398

EXPLOSIVOS 399

ALQUIMIA 400
PROJETO BASE 400
CUSTO E MATERIAL 400
TESTE DE PERÍCIA 400
TEMPO 401
PREPARADOS 401

MISTURAS 402

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 417

APÊNDICE II

PERFIL DOS MONSTROS 419
CATEGORIA 419
FAMÍLIA DO MONSTRO 421
LOCALIZAÇÃO 421
APARÊNCIA 421
TAMANHO 422
INTELIGÊNCIA 422
REAÇÃO 422
COMPORTAMENTO 423
FREQUÊNCIA 423
MEDIDA DE ENCONTRO 423
SENTIDOS 424

ATRIBUTOS E ESTATÍSTICAS 424
TIPO 424
NÍVEL 425
ATRIBUTOS 425
ESTATÍSTICAS DE COMBATE 426
PONTOS DE VIDA 426
PONTOS DE MAGIA 426
PRECISÃO 426
PRECISÃO MÁGICA 426
DESTREZA 427
MENTE 427
ARMADURA 427
ARMADURA MÁGICA 427
EVASÃO 427
EVASÃO MÁGICA 427

ATAQUES 428
NOMEIE O ATAQUE 428
DETERMINE O TIPO DE ATAQUE 428
ATAQUE NORMAL 428
SEM DANO 428
DETERMINE O ALVO 428
ÚNICO 428
GRUPO 428
ALVO ALEATÓRIO 428
SEM FOCO 429
ADICIONE MODIFICADORES 429
AUTO-ACERTO 429
ANULADOR DE ATAQUE 429
CONTAGEM REGRESSIVA 429
DELTA ATAQUE 429
ATAQUE DE ATRASO 429
GOLPE DE ATRASO 430
TOQUE DE ATRASO 430
ATAQUE DISPEL 430
GOLPE DISPEL 430
TOQUE DISPEL 430
AFINIDADE ELEMENTAL 430
BASEADO NO SOLO 430
HP DRENO 430
HP SIPHON 430
DERRETEDOR 431
PERFURANTE 431
CUSTO DE MP 431
DANO DE MP 431
MP DRENO 431
MP SIPHON 431
ATAQUE QUASE-FATAL 431

ÍNDICE

GOLPE QUASE-FATAL 431
TOQUE QUASE-FATAL 431
ATAQUE PODEROSO 432
À DISTÂNCIA 432
LENTO 432
SOS-GANHO 432
SOS-PERDA 432
DANO DIVIDIDO 432
STATUS ATAQUE 432
STATUS GOLPE 432
STATUS TOQUE 433
NÃO-SELÁVEL 433
DETERMINE O ATRIBUTO 433
SELECIONE O TIPO DE DANO 433
CALCULE O DANO 433
DETERMINE A CHANDE DE SUCESSO 434
TOQUES FINAIS 434
CALCULE O PREÇO TOTAL 434
EXEMPLOS DE ATAQUE 435

HABILIDADES DE AÇÃO 435
NOMEIE A HABILIDADE 435
SELECIONE EFEITOS 435
ADICIONAR STATUS 435
ALARME 436
CANIBALISMO 436
CLONE 436
FUGA 437
APRISIONAR 437
UTILIZAÇÃO DE ITEM 437
RESTAURAÇÃO 437
STATUS ROUBO 437
SELECIONE OS MODIFICADORES 438
CALCULE O PREÇO TOTAL 438

MAGIAS 438

HABILIDADES DOS JOBS 439

HABILIDADES DE MOVIMENTO 440
MOVIMENTO-ESCAVAÇÃO 440
MOVIMENTO-VÔO 440
MOVIMENTO-FLUTUAR 440
MOVIMENTO-SOLO 440
MOVIMENTO-TELEPORTE 440
MOVIMENTO-ÁGUA 440

HABILIDADES DE SUPORTE 441
AUTO-STATUS 441
SCAN RUIM 441
SCAN SEM EFEITO 441
RETORNO 441
ACERTO CRÍTICO 442
ELEMENTO ABSORÇÃO 442
ELEMENTO IMUNIDADE 442
ELEMENTO EM POTENCIAL 442
ELEMENTO RESISTÊNCIA 442
ELEMENTO FRAQUEZA 442
EVASÃO SOBRENATURAL 442
EVASÃO+ 443
ARMADURA PESADA 443
EVASÃO BAIXA 443
EVASÃO MÁGICA BAIXA 443
EVASÃO MÁGICA+ 443
MOVIDO À MANA 443
SERVO 443
RESISTÊNCIA MÍSTICA 443
DRAIN IMUNIDADE 444
DRAIN RESISTÊNCIA 444
SOS-STATUS 444
STATUS RESISTÊNCIA (CATEGORIA) 444
STATUS RESISTÊNCIA (ÚNICA) 444
STATUS IMUNIDADE (CATEGORIA) 445
STATUS IMUNIDADE (ÚNICA) 445
PONTO FRACO 445
X-ATAQUE 445

HABILIDADES DE REAÇÃO 446
CONTRA-ATAQUE 446
CONTRA-MAGIA 446
CONTRA-ATITUDE 446
ATAQUE FINAL 446
FISSÃO 446
DEVOLVER DANO 447
FRAQUEZA ROTACIONAL 447
EXEMPLOS DE REAÇÕES 447

ÍNDICE

EFEITOS DE CAMPO 448
TRAVA DE ATAQUE 448
ENFRAQUECEDOR DE HP 448
TRAVA DE ITEM 448
TRAVA DE HABILIDADE MÁGICA 448
CAMPO MAGNÉTICO 448
ENFRAQUECEDOR DE MP 448
TRAVA DE MAGIA 448
TRAVA DE TÉCNICA 449

HABILIDADES DOS CHEFES 449
ISCA 449
IMUNIDADE-TODAS 449
PARTE ESCRAVA 449
X-AÇÂO 450

RECOMPENSAS 450
VALOR EM EXPERIÊNCIA 450
VALOR EM GIL 450
ITENS 450

CONVERTENDO MONSTROS 452

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 453

APÊNDICE III

AS BASES DO SUMMON 455
RESTRIÇÕES 455

USANDO MAGIA DE INVOCAÇÃO 456

USANDO MAGIA SUMMON 456
ALVO 456
ATRIBUTOS 456
ESTATÍSTICAS DE COMBATE 456
HABILIDADES DE SUPORTE E EQUIPAMENTO 457
AÇÕES 457
CONDIÇÕES DE STATUS 457
LIBERAÇÃO 457
CURANDO SUMMONS 458
PROGREDINDO 458

PERFIS DOS SUMMONS 458

Lakshmi 460
SUMMONER 460
INVOCAÇÃO 460

Valefor 461
SUMMONER 461
INVOCAÇÃO 461

Remora 463
SUMMONER 463
INVOCAÇÃO 463

Ifrit 464
SUMMONER 464
INVOCAÇÃO 464

Ramuh 466
SUMMONER 466
INVOCAÇÃO 466

Shiva 468
SUMMONER 468
INVOCAÇÃO 468

Sylph 470
SUMMONER 470
INVOCAÇÃO 470

Siren 472
SUMMONER 472
INVOCAÇÃO 472

Titan 474
SUMMONER 474
INVOCAÇÃO 474

Kirin 476
SUMMONER 476

ÍNDICE

INVOCAÇÃO 476

Cait Sith 477
SUMMONER 477
INVOCAÇÃO 477

Fairy 479
SUMMONER 479
INVOCAÇÃO 479

Atomos 480
SUMMONER 480
INVOCAÇÃO 480

Fenrir 482
SUMMONER 482
INVOCAÇÃO 482

Diabolos 484
SUMMONER 484
INVOCAÇÃO 484

Bismark 486
SUMMONER 486
INVOCAÇÃO 486

Pandemonium 487
SUMMONER 487
INVOCAÇÃO 487

Syldra 489
SUMMONER 489
INVOCAÇÃO 489

Asura 491
REGRAS ESPECIAIS 491
FACE DE YANG 491
FACE DE YIN 491
FACE DE ASURA 491

Mist Dragon 493
REGRAS ESPECIAIS 493
SUMMONER 493
INVOCAÇÃO 493

Quetzalcoatl 495
REGRAS ESPECIAIS 495
SUMMONER 495
INVOCAÇÃO 495

Salamander 497
REGRAS ESPECIAIS 497
SUMMONER 497
INVOCAÇÃO 497

Catoblepas 499
SUMMONER 499
INVOCAÇÃO 499

Jormungand 501
SUMMONER 501
INVOCAÇÃO 501

Valigarmanda 503
SUMMONER 503
INVOCAÇÃO 503

Phantom 505
SUMMONER 505
INVOCAÇÃO 505

Unicorn 507
SUMMONER 507
INVOCAÇÃO 507

Carbuncle 508
SUMMONER 508
INVOCAÇÃO 508

Golem 509
SUMMONER 509
INVOCAÇÃO 509

Seraphim 511

ÍNDICE

SUMMONER 511
INVOCAÇÃO 511

Ark 513
REGRAS ESPECIAIS 513
SUMMONER 513
INVOCAÇÃO 514

Doomtrain 515
SUMMONER 515
INVOCAÇÃO 515

Hades 517
SUMMONER 517
INVOCAÇÃO 517

Kujata 519
SUMMONER 519
INVOCAÇÃO 519

Alexander 521
SUMMONER 521
INVOCAÇÃO 521

Anima 523
SUMMONER 523
INVOCAÇÃO 523

Cerberus 525
SUMMONER 525
INVOCAÇÃO 525

Phoenix 527
SUMMONER 527
INVOCAÇÃO 527

Typhon 529
SUMMONER 529
INVOCAÇÃO 529

Leviathan 531
SUMMONER 531
INVOCAÇÃO 531

Lich 533
SUMMONER 533
INVOCAÇÃO 533

Madeen 535
SUMMONER 535
INVOCAÇÃO 535

Odin 537
SUMMONER 537
INVOCAÇÃO 537

Bahamut 539
SUMMONER 539
INVOCAÇÃO 539

Crusader 541
SUMMONER 541
INVOCAÇÃO 541

Magus Sisters 543
FAÇAM O QUE QUISEREM 543
MAIS UMA VEZ! 543
LUTEM! 543
AJUDEM UMAS ÀS OUTRAS! 543
VAI, VAI! 544
COMBINEM SEUS PODERES!* 544
SANDY 545
CINDY 545
MINDY 546
EFEITO DE GRANDE SUMMON 547
INVOCAÇÃO 547

Yojimbo 549
INVOCAÇÃO 550

APÊNDICE IV

PONTOS CHAVES 553
GANHANDO PONTOS CHAVES 553
GASTANDO PONTOS CHAVES 553

ÍNDICE

PECULIARIDADES 555
PECULIARIDADES BÁSICAS 555
PECULIARIDADES ZODIACAIS 555
[♑] CAPRICÓRNIO (22 DEZ –19 JAN) 555
[♒] AQUÁRIO (20 JAN –18 FEV) 555
[♓] PEIXES (19 FEV –20 MAR) 555
[♈] ÁRIES (21 MAR –19 ABR) 556
[♉] TOURO (20 ABR – MAI 20) 556
[♊] GÊMEOS (21 MAI –21 JUN) 556
[♋] CÂNCER (22 JUN –22 JUL) 556
[♌] LEÃO (23 JUL –22 AGO) 556
[♍] VIRGEM (23 AGO –22 SET) 556
[♎] LIBRA (23 SET –23 OUT) 556
[♏] ESCORPIÃO (24 OUT –21 NOV) 556
[♐] SAGITÁRIO (22 NOV –21 DEZ) 556
PECULIARIDADES POR TIPO SANGUE 556
TIPO A 556
TIPO B 556
TIPO AB 557
TIPO O 557
COMPLETANDO PECULIARIDADES 557
PECULIARIDADES AVANÇADAS 557
PECULIARIDADES DE ORIGEM 557
HISTÓRIA ANTIGA 557
LAÇOS DE FAMÍLIA 557
NOBREZA 558
PECULIARIDADES SOCIAIS 558
LEALDADE 558
ALIADO 558
CONTATOS 558
LEALDADE DIVIDIDA 559
FAMA 559
CAÇADO 559
CHAMADO SUPERIOR 559
IDENTIDADE TROCADA 559
NEMESIS 560
NOTORIEDADE 560
OBRIGAÇÃO 560
EXILADO 560
ESTIGMA 560
PECULIARIDADES PESSOAIS 560
AMNÉSIA 560
ANDROGENIA 561
BELEZA 561
BOLSOS SEM FUNDO 561
CARISMÁTICO 561
COMPULSÃO 562
OBSCURO 562
ADIVINHO 562
MEMÓRIA EIDÉTICA 562
FACE NA MULTIDÃO 562
FLASHBACKS 563
REI DA FUGA 563
GRANDE ENTRADA 563
SENTIDOS AGUÇADOS 563
INOCENTE SOBRE O MUNDO 563
LOBO SOLITÁRIO 563
INABILIDADE COM MÁQUINAS 563
DOENÇA CRÔNICA 564
FOBIA 564
LUGAR SECRETO 564
MÚLTIPLAS PERSONALIDADES 564
FLECHA CORRETA 564
DOENÇA DA VIAGEM 564
VINGANÇA 565
DESASTRE AMBULANTE 565
NASCIDO NA ÁGUA 565
TROCANDO AS PECULIARIDADES 565

PLANEJANDO 565

GLOSSÁRIO DO CAPÍTULO 566

Ficha Personagem 589

Ficha Personagem Modelo 593

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: **JOGADOR:** **RAÇA:**
CLASSE: **JOB:** **NÍVEL:**
SEXO: **CABELO:** **OLHOS:**
PESO: **ALTURA:** **SIGNO:**

ATRIBUTOS

	BÔNUS	MÁX	VALOR	TESTE
FORÇA (FOR)				
VITALIDADE (VIT)				
AGILIDADE (AGI)				
VELOCIDADE (VEL)				
MAGIA (MAG)				
ESPÍRITO (ESP)				

3.5 By Fernanda Parker

ESTATÍSTICAS

Bônus Ataque do Job:
Evasão (EVA):
Evasão Mágica (EVA. M.):
Armadura(ARM.)
Armadura Mágica (ARM. M.):
Precisão (PREC.):
Precisão Mágica (PREC. M.):
Destreza (DEX):
Mente (MNT):
Expert (EXP):
Dado de Vida (DV):
Dado de Magia (DM):

	ATUAL	MÁXIMO
HP		
MP		

	ATUAL	PRÓX NÍVEL
XP		

GIL:

ARMAS E ARMADURAS

ARMAS					
SLOT	NOME	PERÍCIA	ATAQUE	DANO	HABILIDADE
Mão					
Escudo					

ARMADURAS						
SLOT	NOME	ARM.	ARM.M.	EVA.	EVA.M.	HABILIDADE
Cabeça						
Corpo						
Mãos						
Acessór.						
Acessór.						

FICHA DE PERSONAGEM

PERÍCIAS

PERÍCIA	PONTOS	TOTAL
Prontidão		

PERÍCIA	PONTOS	TOTAL
Língua Comum		

INVENTÁRIO

INVENTÁRIO

FICHA DE PERSONAGEM

HABILIDADES

NOME	NÍVEL	TIPO.	MP / TC	ALVO	EFEITO

FICHA DE PERSONAGEM

BACKGROUND

Nome:
Data Nascimento:
Local Nascimento:
Família:
Olhos:
Cabelo:
Peso:
Altura:
Signo:
Tipo Sanguíneo:
Peculiaridades Chaves:

Citação:

Aparência:

Aliados:

Inimigos:

Objetivo:

Resumo Background:

ANOTAÇÕES

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Anne Star
CLASSE: Expert
SEXO: Feminino
PESO: 68 Quilos

JOGADOR: Fernanda
JOB: Dançarina
CABELO: Ruivo
ALTURA: 1,77 m

RAÇA: Humana
NÍVEL: 1
OLHOS: Verdes
SIGNO: Touro

ATRIBUTOS

	BÔNUS	MÁX	VALOR	TESTE
FORÇA (FOR)	0	20	**6**	28
VITALIDADE (VIT)	0	15	**8**	34
AGILIDADE (AGI)	0	24	**8**	34
VELOCIDADE (VEL)	0	24	**7**	31
MAGIA (MAG)	0	19	**6**	28
ESPÍRITO (ESP)	0	18	**6**	28

ESTATÍSTICAS

Bônus Ataque do Job: +20
Evasão (EVA): 20
Evasão Mágica (EVA. M.): 12
Armadura(ARM.): 7
Armadura Mágica (ARM. M.): 11
Precisão (PREC.): 37 + Perícia
Precisão Mágica (PREC. M.): 113
Destreza (DEX): 67
Mente (MNT): 63
Expert (EXP): Dança = 37
Dado de Vida (DV): d8
Dado de Magia (DM): -

	ATUAL	MÁXIMO
HP	46	46
MP	-	-

	ATUAL	PRÓX NÍVEL
XP	0	500

GIL: 4

ARMAS E ARMADURAS

ARMAS					
SLOT	**NOME**	**PERÍCIA**	**ATAQUE**	**DANO**	**HABILIDADE**
Mão	Leather Whip	Chicote = 50	87	12 + 1d8	-
Escudo	Dirk	Facas = 30	67	16 + 1d6	-

ARMADURAS						
SLOT	**NOME**	**ARM.**	**ARM.M.**	**EVA.**	**EVA.M.**	**HABILIDADE**
Cabeça	Cap	1	3	0	0	-
Corpo	Leather Outfit	4	4	0	0	-
Mãos	Chocobracelet	1	2	5	0	-
Acessór.						
Acessór.						

FICHA DE PERSONAGEM

PERÍCIAS

PERÍCIA	PONTOS	TOTAL
Prontidão	0	30
Dança	50	50
Natação	20	20
Escalada	20	20
Chicotes	50	50
Sedução	50	50
Etiqueta	20	20
Furtividade	20	20
Facas	30	30

PERÍCIA	PONTOS	TOTAL
Língua Comum	0	50
Conhec. História Kregania	30	30
Conhec. Monstro Insetos	30	30
Conhec. Monstro Planta	20	20
Conhec. Área Floresta	30	30
Conhec. Música	20	20
Conhec. Dança	30	30

INVENTÁRIO

INVENTÁRIO

FICHA DE PERSONAGEM

HABILIDADES

NOME	NÍVEL	TIPO.	MP / TC	ALVO	EFEITO
Flerte	1	Ação Rápida	0	Único	**CdS = MNT, EVA. M.** de não ser alvo do inimigo **(4)**.
Performance	1	Ação Rápida	0	Varia	Permite Danças de Rank 1

FICHA DE PERSONAGEM

BACKGROUND

Nome: Anne Star
Data Nascimento: 13 de Maio
Local Nascimento: Miza, Kregania
Família: Orfã
Olhos: Verdes
Cabelo: Ruivos
Peso: 68 quilos
Altura: 1,77 m
Signo: Touro
Tipo Sanguíneo: B
Peculiaridades Chaves: Criativo, otimista, individualista, estável, prático.

Citação: "Não sou a culpa, nem a solução, apenas um meio."

Aparência: Veste tecidos brancos soltos, cabelo adornado com enfeites naturais, maquiagem pesada.

Aliados: -

Inimigos: -

Objetivo: Percorrer o mundo para estudar mais sua paixão, a dança.

Resumo Background: Nascida no pequeno vilarejo de Miza, no meio de uma floresta, Anne perdeu seus pais ainda pequena, atacados por animais selvagens. Criada então com ajuda dos aldeões, Anne cresceu com seu coração chorando, embora ela sempre estivesse alegre quando alguém estivesse por perto. Logo percebeu que sua vocação para dança e animação não era apenas para os eventos festivos da vila, mas que podia ser sempre a fonte de entretenimento para os corações tristes, especialmente das crianças, que sofriam como ela.
A Floresta de Miza era tão perigosa que todos por alí ja cresciam sendo instruídos a lutar, até mesmo Anne com seu jeito gracioso aprendeu a utilizar sua fúria, empunhar uma arma e defender seus amigos.
Mas o destino era cruel com o vilarejo, que rapidamente ia murchando, com pessoas partindo para as cidades e outras sendo vítimas dos animais da floresta que ficavam cada vez mais violentos. Até que o dia em que o vilarejo, com cerca de vinte pessoas agora, decidiu morrer. Todos partiriam para a cidade grande em busca de chances de vida melhor. Anne viu então sua chance de conhecer o mundo e espalhar seus movimentos aos quatro ventos, de aprender mais sua paixão. Era hora de botar o pé na estrada, numa viagem de descobertas, aventuras e música. Nasceu assim Anne Star!

ANOTAÇÕES

FINAL FANTASY
RPG

FINAL FANTASY
RPG

FINAL FANTASY
RPG

FINAL FANTASY
RPG