

Nexus

ROLEPLAYING GAME



**Livro de Regras Básicas
versão 2.5**

Autor

João Carlos F. Lucena

Capa

João Carlos F. Lucena

Ilustrações Internas

As imagens aqui apresentadas são apenas de divulgação e são propriedade de seus autores, todos os direitos reservados. Imagens Royalty-free (<http://www.gettyimages.com/>)

Coordenação

João Carlos, Marcio Figueiredo, Dilermando Neto

Publicação

Publicada pelo Blog do Nexus e disponível para download gratuito em nexusbr.blogspot.com

Licenciamento

Este livro é de autoria de João Carlos F. Lucena; e está licenciada de acordo as seguintes condições: Creative Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma Licença 2.5 Brasil Commons.

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra



criar obras derivadas

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



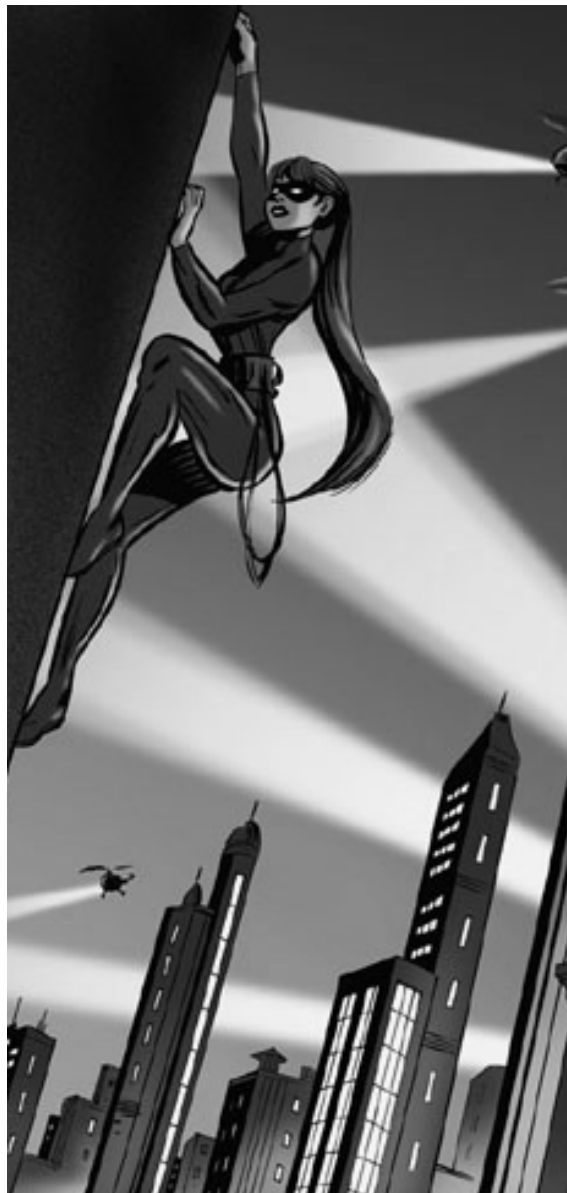
Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



ÍNDICE

Autor.....	2
Capa.....	2
Ilustrações Internas.....	2
Coordenação.....	2
Publicação.....	2
Licenciamento.....	2
Você pode:.....	2
Sob as seguintes condições:.....	2
INTRODUÇÃO - CAPÍTULO 1.....	8
O Que é RPG?.....	8
Como se Joga?.....	8
Quem é o Mestre?.....	8
Os Dados.....	8
Aventura e Campanha.....	8
O NEXUS.....	8
Interpretando.....	9
Adaptação.....	9
Exemplo de Jogo.....	9
criação de PERSONAGEM - CAPÍTULO 2.....	10
O Herói.....	10
Pontos de Personagem (pts).....	10
Status.....	10
Ficha de Personagem.....	10
1 - Nome e Características Básicas.....	10
2 - Descrição do Personagem.....	10
3 - Atributos.....	11
4 - Poderes.....	11
5 - Equipamentos.....	11
6 - Restrições.....	11
7 - Talentos.....	11
8 - Perícias de Combate.....	11
9 - Perícias Comuns.....	11
10 - Magias.....	11
11 - Armas e Ataques.....	11
12 - Defesa, Proteção, Pvs e Mana.....	11
13 - Imagem.....	11
Escolhendo um Status.....	11
Horror.....	11
Fantasia Medieval.....	11
Super-Heróis.....	11
Os Atributos.....	11
Custo.....	11
Status.....	11
Força (FOR).....	12
Destreza (DES).....	12
Agilidade (AGI).....	12
Vitalidade (VIT).....	12
Mente (MEN).....	13
REGRAS E COMBATE - CAPÍTULO 3.....	14
Teste vs. Dificuldade.....	14
Realizando um Teste.....	14
Teste = 2D + Atributo + Perícia.....	14
Teste Resistido.....	14
Teste Prolongado.....	14
Dificuldades.....	14
Ajustes em Testes.....	15
Combate.....	15
Rodada.....	15
Surpresa.....	15
Surpresa = MEN vs. Dif 12.....	15
Iniciativa.....	15
Iniciativa = 2D + AGI.....	15
Seqüência de Ataque.....	15
Manobras de Combate.....	16
Agarrar.....	16
Arremesso.....	16
Ataque à Distância.....	16

Ataque Corpo-a-Corpo.....	16
Ataque Localizado.....	16
Ataque Preparado.....	16
Correr.....	17
Defesa Total.....	17
Desarmar.....	17
Investida.....	17
Queima Roupas.....	17
Tamanho.....	17
Dano por Arma.....	17
Tamanhos.....	17
Ataque Desarmado.....	18
Dano por Energia.....	18
Dano Não-Letal.....	18
Defesa.....	18
Defesa = 7 + AGI + Esquiva.....	18
Jogando Defesa (Opcional).....	18
Vários Oponentes (Opcional).....	18
Proteção.....	18
Pontos de Vida.....	18
Arma por Categoria.....	18
Mana.....	19
Melhorar Testes.....	19
Esforço Vital.....	19
Acerto Decisivo e Falha Crítica.....	19
Acerto Decisivo (12).....	19
Falha Crítica (2).....	19
Morrendo.....	19
Prestando Socorro.....	19
Tabela de Inconsciência.....	19
Recuperando PVs e Mana.....	20
Os PODERES - CAPÍTULO 4.....	21
Ativando um Poder.....	21
Interpretando um Poder.....	21
Poderes e Magias.....	21
LISTA DE PODERES.....	21
Aderência.....	21
Arma Natural.....	21
Ataque de Energia*.....	21
Ataque Rápido.....	22
Contra-Ataque.....	22
Companheiro.....	22
Controlar (●●●).....	23
Cura.....	23
Devolver Disparos.....	23
Energizar Arma.....	23
Escudo de Energia*.....	23
Forma Alternativa (●●).....	24
Fúria.....	24
Imobilizar.....	24
Imortal.....	24
Incorpóreo (●●●).....	24
Invisível.....	24
Invocar Aliado.....	24
Ler Mente (●).....	25
Longo Alcance.....	25
Metamorfo.....	25
Oráculo.....	25
Proteção Contra Energia*.....	25
Proteção Natural.....	26
Radar.....	26
Regeneração.....	26
Riqueza.....	26
Sorte.....	26
Subtipo Energia*.....	26
Sugestão (●●).....	27
Telecinésia.....	27
Teleporte.....	27

Transmorfo.....	27
Velocidade.....	27
Vôo.....	27
EQUIPAMENTOS - CAPÍTULO 5.....	28
Criação de Personagem x Dinheiro.....	28
1pt = D\$ 2.000,00.....	28
Conversão de Dinheiro.....	28
Armas.....	28
1 mão ou 2 mãos.....	28
Exige um Talento.....	28
Duas Armas.....	28
Armas Corpo a Corpo.....	28
Armas Distância.....	28
Alcance de 2 casas.....	29
Tiro Simples ou Rajada.....	29
¼ do Alcance.....	29
Alcance 2 vezes maior.....	29
Carga.....	29
Armas Especiais.....	29
Armaduras.....	29
Armaduras Especiais.....	30
Escudos.....	30
Escudos Especiais.....	30
Artefatos.....	30
Ativando um Artefato.....	30
Acumulando com Magias.....	30
Artefatos com Cargas.....	30
Equipamento e Pontos de Personagem.....	30
BENS E VEÍCULOS - CAPÍTULO 6.....	31
Bens.....	31
Veículos.....	31
Batendo de Frente.....	31
Atacar um Alvo Dentro do Veículo.....	31
Moto Comum.....	31
Carro Comum.....	31
Moto Esportiva.....	31
Carro Comum Blindado.....	31
Carro Esportivo.....	31
Helicóptero Comum.....	31
Helicóptero Militar.....	32
Avião Comum.....	32
Avião Militar.....	32
AS RESTRIÇÕES - CAPÍTULO 7.....	33
LISTA DE RESTRIÇÕES.....	33
Alergia (Grave).....	33
Assustador (Leve).....	33
Cavalheiro (Leve).....	33
Cegueira (Grave).....	33
Cleptomania (Leve).....	33
Código da Derrota (Grave).....	33
Código da Natureza (Leve).....	33
Dependência (Grave).....	34
Devoção (Leve).....	34
Fantasia (Leve).....	34
Fiel (Grave).....	34
Fobia (Leve).....	34
Forma Frágil (Grave).....	34
Herói (Leve).....	34
Homicida (Leve).....	34
Honesto (Leve).....	34
Honrado (Leve).....	34
Inculto (Leve).....	34
Morto-Vivo (Grave).....	34
Pacífico (Grave).....	34
Ponto Fraco (Grave).....	34
Primitivo (Leve).....	34
Vulnerável (Grave).....	34
AS PERÍCIAS - CAPÍTULO 8.....	36
Custo.....	36
Perícias Iniciais.....	36
PERÍCIAS DE COMBATE.....	36
Armas Brancas.....	36
Armas de Fogo.....	36
Arquearia.....	36
Briga.....	36
Esquiva.....	36

PERÍCIAS COMUNS.....	36
Animais*.....	36
Atuação.....	36
Computação*.....	36
Condução.....	36
Crime*.....	36
Diplomacia.....	36
Erudição*.....	36
Esportes.....	37
Etiqueta*.....	37
Furtividade.....	37
Herborismo*.....	37
Idiomas*.....	37
Intimidação.....	37
Lábia.....	37
Medicina*.....	37
Montar.....	37
Música*.....	37
Ocultismo*.....	37
Percepção.....	37
Pesquisa.....	37
Pilotagem*.....	37
Rastrear*.....	37
Reparos*.....	37
Sobrevivência.....	37

OS TALENTOS - CAPÍTULO 9..... 38

LISTA DE TALENTOS.....	38
Afinidade com Arma* (Geral).....	38
Agarrar Aprimorado (Geral).....	38
Anfíbio (Racial).....	38
Aparência Frágil (Racial).....	38
Ataque Localizado Aprimorado (Geral).....	38
Auto-Suficiente (Racial).....	38
Camuflagem (Racial).....	38
Carismático (Geral).....	38
Construto (Racial).....	38
Desarmar Aprimorado (Geral).....	38
Faro (Racial).....	38
Imune a Dor (Geral).....	38
Incansável (Racial).....	38
Infravisão (Racial).....	39
Inimigo* (Geral).....	39
Investida Aprimorada (Geral).....	39
Lógica Labiríntica (Geral).....	39
Magia sem Gestos (Geral).....	39
Manipular Energia* (Geral).....	39
Memória Fotográfica (Geral).....	39
Queima-Roupa Aprimorado (Geral).....	39
Resistência a Magia (Racial).....	39
Salto Amplo (Racial).....	39
Sangue Mágico (Geral).....	39
Usar Duas Armas Médias (Geral).....	39
Usar Espada de Duas Lâminas (Geral).....	39
Usar Foice (Geral).....	39
Usar Katana (Geral).....	39
Usar Mangual (Geral).....	39
Usar Poder* em Outro (Geral).....	39
Visão Ampliada (Geral).....	39
Visão no Escuro (Racial).....	39

MAGIAS - CAPÍTULO 10..... 40

Esferas de Magia.....	40
Magia Arcana.....	40
Magia Divina.....	40
Magia Mental.....	40
Magia Natural.....	40
Magia Necromante.....	40
Comprando Magia.....	40
Efeitos Proibidos.....	40
Lançando Magias.....	40
Liberdade de Movimento.....	40
Magias Proibidas.....	40
Focus Mágico.....	41
Teste de Resistência.....	41
Resistência = Atributo Indicado vs MEN+2 do mágico.....	41
Duração da Magia.....	41
Prolongando uma Magia.....	41
Alcance.....	41

Utilizando Energia.....	41	Radar Superior [Hora]	45
Alcance da Magia.....	41	Conexão (6) ●●●●●●●●	45
EFEITO DE ATAQUE	42	Causar Medo em Área [Turno]	45
Ataque (1) ●	42	Ler Mente em Área [Turno]	45
Arma Natural Mínima [Turno]	42	Oráculo [Hora]	45
Ataque de Energia* Mínimo [Instantânea]	42	Sentir Vida Maior [Instantâneo]	45
Contra-Ataque Mínimo [Turno]	42	Conexão (7) ●●●●●●●●	45
Ataque (2) ●●	42	Acalmar em Área [Turno]	45
Arma de Energia* [Turno]	42	Área Sagrada/Profana [Permanente]	45
Arma Natural Menor [Turno]	42	Causar Horror em Área [Turno]	45
Ataque de Energia* Menor [Instantânea]	42	Conexão (8) ●●●●●●●●	45
Drenar Mínimo [Instantânea]	42	Oráculo Maior [Hora]	45
Energizar Arma Mínimo [Turno]	42	Proteger Mente [Hora]	45
Ataque (3) ●●●	42	Sugestão de Área [Turno]	45
Arma Natural [Turno]	42	Conexão (9) ●●●●●●●●	45
Ataque de Energia* [Instantânea]	42	Anular Sentido em Área [Permanente]	45
Contra-Ataque Menor [Turno]	42	Prender Alma [Permanente]	45
Maldição [Hora]	42	Vidência Maior [Hora]	46
Ataque (4) ●●●●	42	Conexão (10) ●●●●●●●●	46
Arma Natural Maior [Turno]	42	Controlar em Área [Turno]	46
Ataque de Energia* Maior [Instantânea]	42	Elo Mental Maior [Hora]	46
Drenar Menor [Instantânea]	42	Encontrar Maior [Hora]	46
Energizar Arma Menor [Turno]	43	Oráculo Superior [Hora]	46
Ataque (5) ●●●●●	43	EFEITO DE CONJURAÇÃO.....	47
Arma Natural Superior [Turno]	43	Conjuração (1) ●	47
Ataque de Energia* Superior [Instantânea]	43	Barreira Mínima [Turno]	47
Contra-Ataque [Turno]	43	Criar Água [Permanente]	47
Maldição Maior [Hora]	43	Criar Objeto Mínimo [Permanente]	47
Ataque (6) ●●●●●●	43	Invocar Aliado [Turno]	47
Arma Natural Mínima em Área [Turno]	43	Proteção Natural Mínima [Turno]	47
Ataque de Energia* Mínimo em Área [Instantânea]	43	Conjuração (2) ●●	47
Drenar [Instantânea]	43	Barreira Menor [Turno]	47
Energizar Arma [Turno]	43	Escudo de Energia* Mínimo [Turno]	47
Ataque (7) ●●●●●●●	43	Proteção Natural Menor [Turno]	47
Arma Natural Menor em Área [Turno]	43	Conjuração (3) ●●●	47
Ataque de Energia* Menor em Área [Instantânea]	43	Barreira [Turno]	47
Contra-Ataque Maior [Turno]	43	Criar Comida [Permanente]	47
Ataque (8) ●●●●●●●●	43	Criar Objeto Menor [Permanente]	47
Arma Natural em Área [Turno]	43	Proteção Natural [Turno]	47
Ataque de Energia* em Área [Instantânea]	43	Conjuração (4) ●●●●	47
Drenar Maior [Instantânea]	43	Barreira Maior [Turno]	47
Energizar Arma Maior [Turno]	43	Escudo de Energia* Menor [Turno]	47
Maldição em Área [Hora]	43	Proteção Natural Maior [Turno]	47
Ataque (9) ●●●●●●●●	43	Conjuração (5) ●●●●●	47
Arma Natural Maior em Área [Turno]	43	Barreira Superior [Turno]	47
Ataque de Energia* Maior em Área [Instantânea]	43	Criar Objeto [Permanente]	47
Contra-Ataque Superior [Turno]	43	Invocar Aliado Maior [Turno]	47
Ataque (10) ●●●●●●●●	43	Proteção Natural Superior [Turno]	48
Arma Natural Superior em Área [Turno]	43	Conjuração (6) ●●●●●●	48
Ataque de Energia* Superior em Área [Instantânea]	43	Barreira Mínima em Área [Turno]	48
Drenar Superior [Instantânea]	43	Escudo de Energia* [Turno]	48
Energizar Arma Superior [Turno]	43	Invocar Aliado em Massa [Turno]	48
Maldição Maior em Área [Hora]	43	Proteção Natural Mínima em Área [Turno]	48
EFEITO DE CONEXÃO.....	44	Conjuração (7) ●●●●●●●	48
Conexão (1) ●.....	44	Barreira Menor em Área [Turno]	48
Acerto [Instantâneo]	44	Criar Objeto Maior [Permanente]	48
Causar Medo [Turno]	44	Proteção Natural Menor em Área [Turno]	48
Entender Língua [Hora]	44	Conjuração (8) ●●●●●●●●	48
Ler Mente [Turno]	44	Barreira em Área [Turno]	48
Conexão (2) ●●.....	44	Escudo de Energia* Maior [Turno]	48
Acalmar [Turno]	44	Proteção Natural em Área [Turno]	48
Área Protegida [Hora]	44	Conjuração (9) ●●●●●●●●	48
Causar Horror [Turno]	44	Barreira Maior em Área [Turno]	48
Oráculo Mínimo [Hora]	44	Criar Objeto Superior [Permanente]	48
Conexão (3) ●●●.....	44	Proteção Natural Maior em Área [Turno]	48
Comunicar [Hora]	44	Conjuração (10) ●●●●●●●●	48
Radar [Hora]	44	Barreira Superior em Área [Turno]	48
Sentir Vida [Instantâneo]	44	Escudo de Energia* Superior [Turno]	48
Sugestão [Turno]	44	Invocar Aliado Maior em Massa [Turno]	48
Conexão (4) ●●●●.....	44	Proteção Natural Superior em Área [Turno]	48
Anular Sentido [Permanente]	44	EFEITO DE CURA	49
Conselho [Instantânea]	45	Cura (1) ●	49
Oráculo Menor [Hora]	45	Cura Mínima [Instantâneo]	49
Radar Maior [Hora]	45	Proteger [Hora]	49
Vidência [Hora]	45	Cura (2) ●●	49
Conexão (5) ●●●●●.....	45	Cura Menor [Instantâneo]	49
Controlar [Turno]	45	Proteção contra Energia Menor [Turno]	49
Elo Mental [Hora]	45	Regeneração [Turno]	49
Encontrar [Hora]	45	Cura (3) ●●●	49

Cura [Instantâneo].....	49	Aderência Maior [Hora]	53
Proteção contra Energia [Turno].....	49	Imobilizar [Turno].....	53
Cura (4) ●●●●	49	Levitar [Turno].....	53
Cura Maior [Instantâneo].....	49	Telecinésia (Força 1) [Turno].....	53
Proteção contra Energia Maior [Turno]	49	Velocidade Mínima [Turno]	53
Regeneração Maior [Turno]	49	Movimento (3) ●●●	53
Restaurar [Instantâneo]	49	Andar sobre Líquido [Hora]	53
Cura (5) ●●●●●	49	Atrapalhar [Turno].....	53
Cura Superior [Instantâneo]	49	Telecinésia (Força 2) [Turno]	53
Ressurreição [Permanente]	49	Teleporte Menor [Instantâneo].....	53
Cura (6) ●●●●●●	49	Voo [Turno]	53
Cura Mínima de Área [Instantâneo]	49	Movimento (4) ●●●●	53
Cura Completa [Permanente]	49	Abrir Passagem Menor [Instantânea]	53
Cura (7) ●●●●●●●	50	Imobilizar Maior [Turno]	53
Cura Menor de Área [Instantâneo].....	50	Telecinésia (Força 3) [Turno]	54
Proteção contra Energia Menor em Área [Turno]	50	Velocidade Menor [Turno]	54
Regeneração em Área [Turno].....	50	Movimento (5) ●●●●●	54
Ressurreição Maior [Permanente]	50	Atrapalhar Maior [Turno]	54
Cura (8) ●●●●●●●●	50	Telecinésia (Força 4) [Turno]	54
Cura de Área [Instantâneo]	50	Teleporte [Instantâneo]	54
Proteção contra Energia em Área [Turno].....	50	Voo Prolongado [Hora]	54
Cura (9) ●●●●●●●●●	50	Movimento (6) ●●●●●●●	54
Cura Maior de Área [Instantâneo].....	50	Aderência em Área [Hora].....	54
Proteção contra Energia Maior em Área [Turno]	50	Atrapalhar Menor em Área [Turno].....	54
Regeneração Maior em Área [Turno].....	50	Expulsar Extra-Planar [Instantânea]	54
Ressurreição Superior [Permanente]	50	Planar em Área [Turno].....	54
Restaurar em Área [Instantâneo]	50	Remover Rastro em Área [Hora].....	54
Cura (10) ●●●●●●●●●●	50	Telecinésia (Força 5) [Turno]	54
Cura Superior de Área [Instantâneo]	50	Velocidade [Turno]	54
EFEITO DE FUSÃO	51	Movimento (7) ●●●●●●●●	54
Fusão (1) ●	51	Abrir Passagem [Instantânea]	54
Aumentar Tamanho Menor [Hora]	51	Andar sobre Líquido em Área [Hora]	54
Detectar Magia [Hora]	51	Imobilizar em Área [Turno].....	54
Fusão (2) ●●	51	Levitar em Área [Turno]	54
Ampliar Atributo [Turno].....	51	Telecinésia (Força 6) [Turno]	54
Metamorfose [Hora].....	51	Teleporte Maior [Instantâneo].....	54
Reduzir Tamanho [Turno]	51	Velocidade Mínima em Área [Turno]	54
Sentir Objeto [Hora]	51	Movimento (8) ●●●●●●●●●	54
Respirar na Água [Hora].....	51	Aderência Maior em Área [Hora]	54
Fusão (3) ●●●	51	Atrapalhar em Área [Turno].....	54
Anular Magia [Instantâneo].....	51	Telecinésia (Força 7) [Turno]	54
Aumentar Tamanho [Hora]	51	Teleporte Menor em Grupo [Instantâneo]	55
Mesclar-se à Terra [Hora].....	51	Velocidade Maior [Turno].....	55
Fusão (4) ●●●●	51	Voo em Área [Turno]	55
Ampliar Atributo Maior [Turno]	51	Movimento (9) ●●●●●●●●●	55
Impedir Teleporte [Turno].....	51	Imobilizar Maior em Área [Turno].....	55
Reduzir Tamanho Maior [Turno]	51	Telecinésia (Força 8) [Turno]	55
Fusão (5) ●●●●●	52	Teleporte Superior [Instantâneo]	55
Aumentar Tamanho Maior [Hora]	52	Velocidade Menor em Área [Turno]	55
Incorpóreo [Turno].....	52	Movimento (10) ●●●●●●●●●●	55
Metamorfose Maior [Hora]	52	Abrir Passagem Maior [Instantânea]	55
Transformação Forçada [Hora]	52	Atrapalhar Maior em Área [Turno].....	55
Fusão (6) ●●●●●●●	52	Parar o Tempo [Instantânea]	55
Aumentar Tamanho Menor em Área [Hora]	52	Telecinésia (Força 9) [Turno]	55
Mesclar-se à Rocha [Hora]	52	Teleporte em Grupo [Instantâneo]	55
Mudar Clima [Hora]	52	Velocidade Superior [Turno]	55
Fusão (7) ●●●●●●●●	52	EFEITO DE OFUSCAÇÃO	56
Ampliar Atributo em Área [Turno]	52	Ofuscação (1) ●	56
Reduzir Tamanho em Área [Turno]	52	Apagar [Instantâneo]	56
Fusão (8) ●●●●●●●●●	52	Aparência Ilusória Menor [Hora]	56
Anular Magia em Área [Instantâneo]	52	Brilho [Turno]	56
Aumentar Tamanho em Área [Hora]	52	Luz/Escuridão [Hora]	56
Cópia [Permanente].....	52	Ventriloquismo [Hora]	56
Mudar Clima Maior [Hora].....	52	Ofuscação (2) ●●	56
Fusão (9) ●●●●●●●●●●	52	Ilusão Menor [Hora].....	56
Ampliar Atributo Maior em Área [Turno].....	52	Invisibilidade [Turno].....	56
Reduzir Tamanho Maior em Área [Turno]	52	Névoa [Turno].....	56
Fusão (10) ●●●●●●●●●●●	52	Silêncio [Turno]	56
Aumentar Tamanho Maior em Área [Hora]	52	Visão no Escuro [Hora].....	56
Incorpóreo em Área [Turno].....	52	Ofuscação (3) ●●●	56
Transformação Forçada em Área [Hora]	52	Aparência Ilusória [Hora]	56
EFEITO DE MOVIMENTO	53	Chama Eterna [Permanente].....	56
Movimento (1) ●	53	Cópias Ilusórias [Turno].....	56
Aderência [Hora]	53	Luz/Escuridão Maior [Hora]	56
Atrapalhar Menor [Turno].....	53	Ofuscação (4) ●●●●	57
Planar [Turno].....	53	Área Ilusória [Hora]	57
Remover Rastro [Hora].....	53	Ilusão [Hora]	57
Telecinésia (Força 0) [Turno]	53	Invisibilidade Maior [Turno]	57
Movimento (2) ●●	53	Ofuscação (5) ●●●●●	57
		Aparência Ilusória Maior [Hora].....	57

Ofuscação (6) ●●●●●●	57	Orc Campeão	68
Aparência Ilusória Menor em Área [Hora]	57		
Brilho em Área [Turno]	57		
Ilusão Maior [Hora]	57		
Ofuscação (7) ●●●●●●●	57		
Despistar [Turno]	57		
Ilusão Menor Permanente [Permanente]	57		
Impedir Vidência [Hora]	57		
Invisibilidade em Área [Turno]	57		
Visão no Escuro em Área [Hora]	57		
Ofuscação (8) ●●●●●●●●	57		
Aparência Ilusória em Área [Hora]	57		
Área Ilusória Maior [Hora]	57		
Ofuscação (9) ●●●●●●●●●	57		
Ilusão Permanente [Permanente]	57		
Invisibilidade Maior em Área [Turno]	57		
Ofuscação (10) ●●●●●●●●●●	57		
Aparência Ilusória Maior em Área [Hora]	57		
RAÇAS E MODELOS - CAPÍTULO 11	58		
Atributos Diferenciados	58		
Custo Nível x4 (mais fácil)	58		
Custo Nível x6 (mais difícil)	58		
Poderes, Talentos e Restrições	58		
Como usar os Kits	58		
RAÇAS	58		
Anão	58		
Elfo	58		
Halfling	59		
Minotauro	59		
MODELOS	59		
Vampiros	59		
Lobisomens	59		
KITS	60		
Arqueiro	60		
Bárbaro	60		
Bardo	60		
Clérigo	60		
Druída	60		
Feiticeiro	61		
Guerreiro	61		
Ladrão	61		
Mago	61		
Monge	61		
Paladino	61		
Ranger	62		
EXPERIÊNCIA - CAPÍTULO 12	63		
Concedendo Pontos de Personagem	63		
Volta à Cidade	63		
Gastando Pontos Adquiridos	63		
Gastando Pontos de Personagem	63		
INIMIGOS E ALIADOS - CAPÍTULO 13	64		
ANIMAIS	64		
Águia	64		
Cachorro	64		
Cavalo	64		
Criaturas por Pontos	64		
Cobra Constrictora	65		
Cobra Venenosa	65		
Crocodilo	65		
Elefante	65		
Leão	65		
Lobo	66		
Touro	66		
Urso	66		
BESTAS	66		
Grifo	66		
Wyvern	67		
MORTOS-VIVOS	67		
Esqueleto	67		
Esqueleto Maior	67		
Zumbi	67		
HUMANÓIDES	68		
Goblin	68		
Goblin Campeão	68		
Ogro	68		
Orc	68		

INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1

O Que é RPG?

RPG é uma sigla que representa para **RolePlaying Game**, que traduzido do inglês seria algo semelhante a "Jogo de Interpretação de Papeis" ou "Jogo de Faz-de-Conta". O RPG surgiu nos Estados Unidos, quando um grupo de universitários apaixonados pelos famosos "wargames" (jogos onde cada um dos participantes controlavam exércitos e lutavam entre si pelos territórios), decidiu criar uma modalidade diferente de jogo onde cada participante jogaria com um único herói. Essa nova modalidade de jogo foi batizado de *Dungeons & Dragons* (ou simplesmente *D&D*). Mais tarde, com o sucesso do *D&D*, surgiram outros RPG e inclusive um desenho animado sobre o tema, o famoso *Caverna do Dragão*.

Apesar de ser chamado de jogo, o RPG não carrega as características de tal. Nos jogos que conhecemos é comum que haja competição e apostas (em dinheiro ou não). Normalmente apenas um sai vencedor, enquanto o outro (ou outros) são derrotados. Em jogos de RPG não há apostas nem competição, nem mesmo do Mestre com os Jogadores, apenas uma tentativa de simular a fantasia e construir uma história como nos filmes e livros.

Como se Joga?

Basicamente, um jogo de RPG terá entre 2 e 6 jogadores (pode ter mais, porém não menos), sendo que sempre um jogador fará o papel de Mestre e os outros serão Personagens.

Jogar RPG é como participar de um filme ou teatro. Cada jogador, de forma semelhante a um ator, fará o papel de um Personagem criado previamente. A grande diferença é que estes Personagens não têm que seguir um roteiro pré-definido nem necessitam decorar falas prontas, o jogador é quem define o que ele faz ou fala no momento em que está jogando.

O jogo típico se passa em volta de uma mesa (ou outro local semelhante), onde os jogadores terão os livros de regras, dados, fichas, papéis, lápis e borracha. Todo o jogo se passa na imaginação de cada jogador, o Mestre descreve uma cena verbalmente (ou com a ajuda de mapas ou desenhos) e os jogadores devem imaginar esta cena e interagir com ela.

Diferente de outros jogos, no RPG os jogadores não irão competir entre si, e sim enfrentar **juntos**, através de cooperação, os desafios propostos pelo Mestre durante a aventura (salvar alguém, enfrentar uma criatura, encontrar um item, etc.).

Quem é o Mestre?

O Mestre é um misto de autor e diretor. Ele cria a aventura que será jogada e a dirige durante o jogo inteiro, como faria um diretor de cinema ou teatro. Todas as pessoas, criaturas e coisas que os jogadores encontrarem durante uma aventura serão representadas pelo Mestre. Ele deve possuir um vasto conhecimento da regra e estar preparado para improvisar se isso for necessário (e, acredite, sempre é).

Diferente do que pode parecer em uma primeira visão, o Mestre não compete com os Jogadores. Até mesmo porque ele não está limitado como os jogadores e poderia construir qualquer personagem ou desafio. A função do Mestre é de divertir os jogadores, criando uma história que envolva e encante aqueles que jogam, caso contrário não terá mais jogadores.

Os Dados

Mas se é um jogo que se passa na mente dos jogadores, como saber se o chute de um Personagem derrubou a porta? É simples, jogam-se os dados!

No RPG os dados existem para trazer realidade ao jogo. Quando você arremessa uma bola de papel amassado em uma cesta de lixo, pode acertar ou não. Assim, durante o jogo, quando algo tem uma chance de falha, o jogador lança os dados para verificar se consegue ou não. Isso acontece para simular o caos que é uma verdade em nossas vidas.

Mas então tudo é sorte? Não. Quando constrói seu Personagem, o jogador define os pontos fortes e fracos do mesmo. Quando um teste utiliza alguma das habilidades que seu Personagem possui, o jogador será bonificado na jogada de dados para facilitar seu sucesso. Assim, um Personagem que possua uma boa destreza manual e uma mira exemplar teria muito mais facilidade de acertar a bola de papel, que falamos anteriormente, na cesta de lixo.

Aventura e Campanha

Uma aventura é um evento único com história e motivações bem definidas (pelo Mestre apenas, talvez), como acontece em um filme. Esse tipo de jogo é mais rápido, durando uma ou duas sessões (nome dado ao encontro dos jogadores, como sessão de cinema) normalmente, tendendo a ser rápida e empolgante.

Uma Campanha é uma sequência de aventuras menores onde os jogadores estarão usando os mesmos Personagens. Ela se assemelha com uma novela ou seriado que demora muito mais tempo. Em uma Campanha, como em uma novela ou seriado, as ações importantes e relevantes da história aparecem aos poucos e muitas vezes os Personagens precisam resolver problemas mais cotidianos. Esse tipo de jogo é mais demorado, levando várias sessões, mas permite uma maior evolução do Personagem que pode sair de uma pessoa comum e tornar-se um grande herói.

O NEXUS

Nossa proposta com o **NEXUS** é, através de um conjunto de regras simples, fazer com que você e seus amigos possam conhecer a emoção de jogar RPG. Por esse motivo, nosso sistema não busca ser realista ou dramático e sim **divertido**. Com o tempo, você irá conhecer outros sistemas e pode agradecer-se de algum deles, ou pode continuar usando este livro. O importante é que você jogue, porque o mais importante num jogo de RPG é a diversão e a interpretação de papéis, não as regras.

Procuramos simplificar o jogo ao máximo de forma que, se conhecer as regras, você pode escrever as informações de seu Personagem em um papel em branco rapidamente. Colocamos uma Ficha de Personagem na última página deste livro para que você possa tirar cópias (não risque esta Ficha), mas você pode jogar sem ela.

Outra coisa importante em um jogo de RPG são os dados. Na maioria dos sistemas (nome dado ao conjunto de regras próprias para jogar RPG) é exigido que o jogador possua dados multifacetados (com 8, 10, 12 faces, etc.). Alguém que esteja começando a jogar não possui estes dados, e teria que comprar para começar a jogar. As regras deste livro exigem apenas do dado de 6 lados (chamado de "D6"), facilmente encontrado em jogos comuns.

Além da ficha e dos dados, você precisará deste livro, lápis e borracha. Não anote as informações de caneta, pois muitos eventos podem mudar as características de seu Personagem durante a aventura. Mantenha também sempre alguns papéis em branco para que possam ser feitas anotações e desenhos durante o jogo.

Interpretando

O Mestre deve procurar sempre interpretar e descrever as ações dos jogadores, pois RPG é um jogo que se passa na imaginação e precisa de narrativa para se fixar na mente. Para ter uma idéia sobre isso você, Mestre, pode perguntar a um jogador quanto foi o valor que ele tirou na terceira rodada de combate com o monstro. Ele não saberá responder. Entretanto, se você descreveu o ataque que ele realizou com certeza o jogador lembrará exatamente da forma como atingiu o monstro pela terceira vez.

Adaptação

O livro NEXUS não possui um cenário próprio. Ao invés disso ele é genérico e permite jogar em qualquer cenário que o Mestre esteja disposto a utilizar. A adaptação ocorre de forma fácil, sem necessidade de modificar as regras, apenas mudando conceitos (ex: o que antes era item mágico passa a ser tecnologia avançada).

Exemplo de Jogo

Sabemos que, para alguém que tem um primeiro contato, RPG parece ser muito complicado de se entender. Entretanto basta remontar ao passado, quando você era uma criança, para perceber que representar papéis é algo quase que nato do ser humano. Crianças fingem ser os heróis dos filmes e quadrinhos, brincam de polícia e ladrão, de casinha, etc. fazendo o papel de personagens que não são elas. Além disso, a representação de papéis é algo comum em nosso cotidiano, onde atores interpretam em novelas, filmes e peças de teatro. A maioria das profissões que envolvem risco humano exigem que o estudante represente papéis para que no momento crítico não cometa erros, como acontece na medicina, enfermagem, cursos de primeiros socorros e júris simulados.

O RPG é algo fácil de se fazer, mas um pouco difícil de explicar. Vamos mostrar a seguir o trecho de uma aventura, onde os jogadores e o mestre estavam sentados à mesa conversando. A aventura se passa num mundo de fantasia medieval, povoado por seres malignos como orcs e dragões. O Mestre desta aventura era o João, enquanto o Neto e o Ricardo representavam um guerreiro elfo chamado Glorendel e um samurai humano chamado Tamashi, respectivamente.

Após dias de viagem, em meio a uma floresta densa e sombria, Glorendel chega a uma área mais elevada e com vegetação parca. Lá então, ele avista uma escura coluna de fumaça que se estende para os céus.

João: ...Glorendel (o Personagem de Neto), você avista uma aldeia improvisada de Orcs. Eles parecem estar morando ali há algum tempo devido a destruição que provocaram na natureza ao seu redor. O rastro de seu amigo Tamashi segue em direção esta aldeia.

Neto: Humm. Eu procuro ver se há alguma região onde estejam mantendo prisioneiros. Procuro por Tamashi.

João: Muito bem. Você percebe que os Orcs mantêm seus prisioneiros em uma região cercada por uma paliçada. Você percebe também que Tamashi está em uma gaiola suspensa bem no meio do lugar. Outros prisioneiros estão à sua volta.

Neto: Eu saco minha espada.

João: Ricardo! Faça um teste de Percepção (uma perícia que será explicada).

Ricardo joga os dados e relata o resultado ao Mestre. Ele conseguiu.

João: Tamashi percebe que uma figura de armadura, montada num cavalo branco muito belo, está na estrada improvisada que leva a aldeia. Você reconhece como sendo seu amigo Glorendel.

Ricardo: Agora eu sei que não estou sozinho. Eu busco dentro de mim uma força de esperança. Vou tentar quebrar a gaiola.

Mais uma vez os dados rolam para definir se é possível quebrar as barras. O Mestre, secretamente, dá um ajuste que beneficia Ricardo, já que Tamashi está mais esperançoso. Ele consegue.

João: Tamashi segura as barras com força, puxando-as contra si. Elas rompem. Glorendel percebe que o samurai está livre...

Neto: Eu vou chamar a atenção dos Orcs, dando tempo para ele fugir. Eu grito, xingando os monstros, e empino meu cavalo.

João: Muito bem. Você chama a atenção dos Orcs. Os soldados começam a pegar as armas.

Ricardo: Eu salto de cima da gaiola e procuro minha espada.

João: Um Orc está usando sua arma como vara de espancar prisioneiro. O monstro está próximo.

Neto: Eu corro para a floresta, para que os Orcs me sigam.

Ricardo: Eu vou tomar minha arma do monstro...

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

CAPÍTULO 2

O Herói

Em um jogo de RPG você representa um Herói em um mundo de aventuras, pronto para enfrentar os desafios que hão de surgir em sua jornada. O primeiro passo para começar a jogar então, é criar seu Personagem! Afinal ele será o protagonista de tudo que ainda está por vir. Os Personagens em NEXUS são construídos com pontos, chamados de **Pontos de Personagem**, que permitem quantificar cada uma de suas habilidades extraordinárias.

Pontos de Personagem (pts)

Cada Herói (ou também chamado de Personagem) começa com uma quantidade de Pontos de Personagem, determinado pelo Mestre. Esse valor é escolhido dependendo do tipo de aventura a ser vivida pelos jogadores. O Mestre decide a quantidade de Pontos de Personagem exata que os jogadores possuem para construir seus Heróis, baseado no Status que deseja que estes Heróis possuam dentro de seu jogo.

Os Pontos de Personagem podem aparecer abreviados como "pts" em vários momentos (ex: custo de 2pts, que significa 2 Pontos de Personagem).

Status

O Status define as quantidades de Pontos de Personagem que o Jogador possui para gastar nos Atributos, Poderes, Perícias e Equipamentos do Personagem. Em outras palavras, o Status é quem informa o quão poderoso é o Personagem, de forma que um Guerreiro construído com 75pts é definido como Guerreiro Veterano.

Ficha de Personagem

No final deste livro, como já foi dito, existe uma Ficha de Personagem. É uma planilha onde você pode anotar as características do seu Personagem. Iremos descrever aqui esta planilha de forma mais detalhada para facilitar seu preenchimento.

1 – Nome e Características Básicas

Este local contém as características mais básicas do Personagem como:

Nome do Personagem: é o nome atribuído ao Personagem, além de qualquer título que possua (ex: Lorde Niber, Antus – o fraco, Hogar Baur, etc.).

Nome do Jogador: é o nome do jogador que controla aquele personagem.

Pts de Personagem: aqui o jogador deve colocar a quantidade de Pontos de Personagem que gastou até o momento na construção de seu Personagem. Pontos convertidos em Dinheiro não devem ser colocados neste local.

Pts p/ Gastar: aqui o jogador deve colocar os Pontos de Personagem que ainda não gastou. Pontos recebidos no final de cada

aventura devem ser colocados aqui, até que sejam gastos em algum lugar (aí serão somados aos Pts de Personagem).

Pontos + Equipamentos: após dividir o custo em Dinheiro dos Equipamentos por 2.000 (como será visto adiante), este valor deve aparecer aqui para ser somado aos Pontos de Personagem para comparar o Status atual do mesmo.

Dinheiro Sobrando (D\$): é o valor em Dinheiro, ou na moeda utilizada, que o Personagem possui para gastar.

Raça: é a raça a que pertence o Personagem.

Conceito ou Kit: é o conceito (detetive, caçador de recompensa, joalheiro, etc) ou Kit de Personagem escolhido pelo Jogador.

Status: é a equivalência de seu personagem com relação aos outros seres do mundo. Criatura com Status maior são mais poderosas.

2 – Descrição do Personagem

Neste local o Jogador pode colocar os dados físicos que diferenciam o seu Personagem dos outros membros da sua espécie.

NEXUS ROLEPLAYING GAME

1 NOME DO PERSONAGEM JOGADOR
PTS DE PERSONAGEM PTS P/ GASTAR PONTOS DINHEIRO SOBRANDO (D\$)
2 RACIA CONCEITO STATUS
3 ALTURA / PESO COR CABELOS
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

Atributos (+5) **Defesa/Proteção/PVs/Mana**

FOR **DES** **AGI** **VIT** **MEN**

Poderes (+5)

Perícias de Combate (+2)

Perícias Comuns (+2)

Equipamentos (preço/custo/pts de compra)

Restrições

Talentos (5pts)

Arma **Magia (+5)**

Pontos a Gastar

3 – Atributos

Neste local o Jogador deve colocar o nível de seus Atributos e, ao lado de cada um, anotar os detalhes sobre cada um deles.

4 – Poderes

Neste local o Jogador deve colocar os Poderes que o Personagem possui, seguidos de seus respectivos níveis.

5 – Equipamentos

Neste local o Jogador deve colocar os Equipamentos, Bens e Veículos que o Personagem possui, seguidos de seus respectivos custos. Os custos podem ser em Dinheiro ou na moeda utilizada, o Mestre e os Jogadores devem escolher.

6 – Restrições

Neste local o Jogador deve colocar as Restrições que o Personagem possui, seguidos da letra “L” ou “G” para Restrições Leves e Graves respectivamente.

7 – Talentos

Neste local o Jogador deve colocar os Talentos que o Personagem possui.

8 – Perícias de Combate

Neste local o Jogador deve colocar os níveis das Perícias de Combate que o Personagem possui.

9 – Perícias Comuns

Neste local o Jogador deve colocar os níveis das Perícias Comuns que o Personagem possui. Normalmente o Jogador deve gastar 30pts obrigatoriamente nestas Perícias durante a criação.

10 – Magias

Neste local o Jogador deve colocar os níveis dos Efeitos Mágicos que o Personagem possui, além de riscar os Efeitos Proibidos da Magia escolhida.

11 – Armas e Ataques

Neste local o Jogador deve anotar as armas e ataques que o Personagem possui, para facilitar durante os combates. O formato deve ser: nome da arma ou ataque, ajuste de ataque e dano da arma mais quaisquer bônus (ex: *Espada +3 dano 1D+1*).

12 – Defesa, Proteção, Pvs e Mana

Neste local o Jogador deve anotar os valores da Defesa

(baseada na Agilidade e Esquiva), Proteção (baseada na Armadura), Pontos de Vida (baseado na Vitalidade) e Mana (baseado na Mente) que o Personagem possui.

13 – Imagem

Neste local o Jogador pode fazer um desenho de seu Personagem ou colocar algum símbolo que o identifique.

Escolhendo um Status

O Mestre é o único que pode determinar o Status inicial dos Personagens e, para isso, deve ter em mente que tipo de aventura deseja criar. Abaixo vamos citar alguns exemplos de aventuras e seus respectivos Status, mas você é livre para definir qualquer um deles em qualquer tipo de aventura.

Horror

Nas aventuras de horror os Personagens são fracos e não podem enfrentar seus inimigos diretamente, tendo normalmente que desvendar um mistério ou achar um objeto capaz de destruir o mal que o persegue.

Nestes casos, o mais indicado é que sejam usados Personagens com **Status de Comum**.

Fantasia Medieval

Na maioria das histórias de Fantasia Medieval os Personagens iniciam suas vidas de aventura ainda muito fracos, porém acima da média das pessoas comuns, e seguem evoluindo podendo tornar-se verdadeiras lendas.

Neste tipo de aventura o mais indicado é usar Personagens com o **Status de Aventureiro**.

Super-Heróis

Nas aventuras de super-heróis os Personagens possuem muito poder em comparação com as pessoas comuns. Eles são resistentes e poucas coisas representam um desafio de verdade para suas habilidades.

Nestas aventuras é indicado usar Personagens com **Status de Campeão ou Elite**.

Os Atributos

Quando está jogando RPG você é o Personagem, e este pode realizar feitos incríveis, diferente das pessoas comuns. Para poder medir cada aspecto de seu Personagem existem os Atributos, que representam em números seus pontos fortes e fracos mais básicos. Desta forma, durante o jogo, quando é preciso que seu Personagem realize ações (como arrombar uma porta, acertar uma pedra em um local específico, prender a respiração, raciocinar rápido, etc.) o jogador deve testar os Atributos deste Personagem.

Existem cinco atributos em NEXUS: **Força, Destreza, Agilidade, Vitalidade e Mente**. Todos eles são muito importantes, cada um em seu lugar específico, pois definem como seu personagem será e as coisas que ele pode fazer.

Custo

Cada nível de um Atributo custa *nível x5* em Pontos de Personagem. Desta forma, melhorar o Atributo Agilidade de nível ●● para nível ●●● vai custar 15pts. Esse valor é cumulativo, ou seja, comprar um Atributo de nível ●●● custa 30pts, uma vez que exige que o Jogador já tenha comprado o nível ●● e ● (5pts para ●, 10pts para ●● e 15pts para ●●●).

Um humano normal, como um camponês, estudante, vendedor, etc. possui Atributos variando entre o nível 0 e 2 (- a ●●) normalmente. Um nível de 3 (●●●) em um Atributo já é considerado superior, reservado apenas a pessoas que ganham destaque.

Status	
PONTOS DE PERSONAGEM	STATUS
75 a 99 pontos	Comum
100 a 124 pontos	Aventureiro
125 a 149 pontos	Veterano
150 a 199 pontos	Campeão
200 a 249 pontos	Elite
250 a 299 pontos	Herói
300 a 399 pontos	Mestre
400 a 499 pontos	Lenda
500 a 599 pontos	Épico
600 a 799 pontos	Veterano Épico
800 a 999 pontos	Campeão Épico
1.000 a 1.299 pontos	Elite Épico
1.300 a 1.699 pontos	Herói Épico
1.700 a 2.199 pontos	Mestre Épico
2.200+ pontos	Lenda Épica

Força (FOR)

A Força (ou FOR) é o Atributo que mede a capacidade de erguer peso, mover objetos, arrombar portas, entortar grades, acertar e causar dano em combate corporal, etc. Quanto maior a Força do seu personagem, mais perigoso ele se torna em combates corporais, pois ela é somada às perícias de ataque corpo-a-corpo para calcular seu valor de Ataque.

Sua Força pode derivar de qualquer coisa: músculos bem exercitados, treinamento marcial, energia chi, um artefato mágico, força extra-planar, etc. Apenas sua imaginação (e o bom senso) limita as explicações.

Ajuste de Dano: Além de ajudar no Ataque corpo-a-corpo, a Força confere um bônus ao dano causado pelas armas (igual à FOR). Adicione este valor ao dano da arma, de forma que uma arma que cause 2D de dano, utilizada por um personagem de Força ●●●, causaria 2D+3.

Peso: A Força determina o peso máximo que um personagem pode carregar consigo. Este valor, descrito em quilos (kg), indica também o peso máximo que o personagem é capaz de erguer acima de sua cabeça. Ele ainda pode tirar do chão 2x esse valor e pode arrastar 5x o peso indicado.

NÍVEL	DANO	PESO (KG)
-	-	20 kg
●	+1	50 kg
●●	+2	100 kg
●●●	+3	200 kg
●●●●	+4	350 kg
●●●●●	+5	500 kg
●●●●●●	+6	1 ton
●●●●●●●	+7	1.75 ton
●●●●●●●●	+8	2.5 ton
●●●●●●●●●	+9	5 ton
●●●●●●●●●●	+10	8.75 ton

Destreza (DES)

A Destreza (ou DES) é o Atributo que mede a capacidade de realizar ações manuais ou que exijam habilidade como mirar, abrir fechaduras, operar mecanismos delicados, disparar um arco, encontrar uma falha em uma parede ou objeto pelo tato, acertar um oponente à distância, etc. Quanto maior o valor de Destreza, mais eficiente o Personagem é em disparos e arremessos, pois ela é somada às perícias de ataque à distância para calcular seu valor de Ataque.

Sua Destreza também determina seu alcance com armas de ataque à distância, assim como aumenta o Dano causado por seus disparos.

Ajuste de Dano: Além de ajudar no Ataque à distância, a Destreza confere um bônus ao dano causado pelas armas (igual à DES). Adicione este valor ao dano da arma, de forma que uma arma que cause 1D de dano, utilizada por um Personagem de Destreza ●●, causaria 1D+2.

Alcance: A Destreza também define quão longe os disparos do Personagem podem acertar. O valor do Alcance é informado em casas (quadrados de 1,5m cada), que é a medida comum dos mapas usados em aventuras de RPG. Para facilitar, o número em parênteses indica o valor em Metros, caso o Mestre deseje utilizar.

NÍVEL	DANO	ALCANCE
-	-	10 (15m)
●	+1	20 (30m)
●●	+2	30 (45m)
●●●	+3	40 (60m)
●●●●	+4	50 (75m)
●●●●●	+5	60 (90m)
●●●●●●	+6	70 (105m)
●●●●●●●	+7	80 (120m)
●●●●●●●●	+8	90 (135m)
●●●●●●●●●	+9	100 (150m)
●●●●●●●●●●	+10	110 (165m)

Agilidade (AGI)

A Agilidade (ou AGI) é o Atributo que mede a rapidez e flexibilidade corporal do Personagem para realizar ações como esquivar, andar furtivamente, saltar, correr, escalar, nadar, equilibrar-se, etc. Quanto mais Agilidade o personagem tiver, mais difícil de ser atingido.

Sua Agilidade influencia diretamente no cálculo do valor de Defesa, a característica que define se você é acertado ou não em um combate, seja ele corpo-a-corpo ou à distância. Também é responsável pela velocidade com que o Personagem se move e é utilizada no cálculo da Iniciativa, para verificar quem age primeiro no combate.

Velocidade: A Agilidade é responsável pelo deslocamento do Personagem. O valor da Velocidade é informado em casas (quadrados de 1,5m cada), que é a medida comum dos mapas usados em aventuras de RPG. Para facilitar, o número em parênteses indica o valor em Metros, caso o Mestre deseje utilizar. Em um terreno comum (estrada, planícies, trilhas...) um Personagem pode viajar 4x o valor da Velocidade em quilômetros por dia de caminhada (ex: 24km por dia para Agilidade ●●). Além disso, ele pode Marchar ou Correr, multiplicando seu deslocamento por x2 ou x4 respectivamente (ex: um personagem com Agilidade ●●● pode correr 32 casas por rodada). O ritmo de Marcha só pode ser mantido por um número de horas igual a Vitalidade (3 horas para VIT ●●●), e o de Corrida só pode ser mantido por um número de minutos igual a Vitalidade (5 minutos para VIT ●●●●●).

NÍVEL	VELOCIDADE
-	2 (3m)
●	4 (6m)
●●	6 (9m)
●●●	8 (12m)
●●●●	10 (15m)
●●●●●	12 (18m)
●●●●●●	14 (21m)
●●●●●●●	16 (24m)
●●●●●●●●	18 (27m)
●●●●●●●●●	20 (30m)
●●●●●●●●●●	22 (33m)

Vitalidade (VIT)

A Vitalidade (ou VIT) é o Atributo que mede a resistência física do personagem para realizar ações como prender o fôlego, resistir a venenos, sobreviver a doenças, resistir a rigores climáticos, resistir à fadiga, suportar ferimentos, etc. Quanto maior a Vitalidade de seu personagem, mais Dano ele suporta e mais chances de permanecer vivo.

Pontos de Vida: A Vitalidade indica o valor de Pontos de Vida do Personagem, de onde os danos serão deduzidos. Personagens recebem um valor em PVs de acordo com sua Vitalidade e seu Tamanho (consideramos o Tamanho como Médio), o número em parênteses indica o valor que deve ser jogado para obter os PVs de uma criatura ou PDM (Personagem do Mestre). Ou seja, um PDM com Vitalidade ●●● terá que jogar 3D e multiplicar o resultado por 3 para saber sua quantidade de PVs.

NÍVEL	PVS
-	8 (3D/2)
●	15 (3D)
●●	30 (3Dx2)
●●●	45 (3Dx3)
●●●●	60 (3Dx4)
●●●●●	75 (3Dx5)
●●●●●●	90 (3Dx6)
●●●●●●●	105 (3Dx7)
●●●●●●●●	120 (3Dx8)
●●●●●●●●●	135 (3Dx9)
●●●●●●●●●●	150 (3Dx10)

Mente (MEN)

A Mente (ou MEN) é o Atributo que mede a força de vontade, capacidade de aprendizado, conhecimento, velocidade de raciocínio, concentração, memória, resistência psíquica e, em certos casos, a inteligência do personagem. Quanto maior a Mente de seu Personagem, mais força de vontade ele terá.

A Mente concede a Mana que pode ser gasto com Manobras de Combate, Poderes e Magias. Isso ocorre porque, quanto mais força de vontade um Personagem possui, maior sua habilidade para manipular a Magia e Poderes.

É interessante colocar que a Mente não é a inteligência do personagem e, portanto, um animal pode ter um valor de Mente maior que um humano, desde que ele seja uma criatura com bastante instinto e força de vontade.

Mana: A Mana é a vontade do Personagem. Ele é utilizado para ativar os Poderes, realizar Manobras de Combate e rea-

lizar Magias. O valor indicado aqui representa o valor da Mana que um Personagem possui.

NÍVEL	MANA
-	2
●	5
●●	10
●●●	15
●●●●	20
●●●●●	25
●●●●●●	30
●●●●●●●	35
●●●●●●●●	40
●●●●●●●●●	45
●●●●●●●●●●	50



REGRAS E COMBATE

CAPÍTULO 3

Teste vs. Dificuldade

Quando, durante o jogo, seu Personagem se depara com obstáculos ou adversários é necessário realizar uma jogada de dados para resolver o dilema. Nem tudo precisa dos dados. Abrir uma porta, conversar com alguém, pegar um objeto em uma bolsa, coisas desse tipo são bastante simples e não exigem que seja realizado um teste para perceber se foi bem sucedido ou não.

Mas existem momentos que as coisas apertam e há uma chance de seu Personagem falhar na tentativa, seja ela qual for. Imagine uma situação simples: Seu Herói se depara com uma porta fechada. Ele pode tentar arrombar a porta com uma gazua (instrumento de ladrão) ou botar ela abaixo com sua força, mas em ambos os casos há chances de falhar. Quando acontece uma situação assim o Mestre pede um teste ao Jogador.

Para o Mestre determinar o valor a ser atingido em um determinado teste feito pelo Personagem, ele precisa comparar a dificuldade da situação proposta com a tabela ao lado e escolher o número correspondente a ela. Assim, um Mestre pode considerar Mediana a chance de um Personagem arrombar uma porta de madeira com um chute, e jogador precisará de um 12 no resultado do teste para conseguir.

As dificuldades são conceituais, ou seja, não existe uma dificuldade para "arrombar uma porta", por exemplo, ao invés disso temos um conceito, como "Fácil" que pode se aplicar para várias situações.

Realizando um Teste

Um teste consiste em jogar 2D, somar com um Atributo e uma Perícia, e comparar o resultado com a dificuldade proposta. Se o resultado for igual ou maior a dificuldade, o jogador obteve êxito.

O Mestre determina qual o Atributo e Perícia que serão testadas, baseado no tipo de ação que o jogador deseja que o personagem realize (ex: um personagem que deseja realizar uma cirurgia para extrair uma bala de um aliado testaria DES + Medicina, para diagnosticar uma doença testaria MEN + Medicina).

Quando o jogador não possui a perícia a ser testada, o Mestre deve verificar se esta perícia pode ser testada sem níveis (perícias com um asterístico não podem ser testadas). Caso seja possível um teste, o jogador deve usar apenas o valor do Atributo relativo à perícia.

Teste = 2D + Atributo + Perícia

O jogador quer encontrar um endereço em um mapa. O Mestre determina que ele precisa passar em um teste Fácil (dificuldade 8) de Mente + Pesquisa, porém o jogador não possui nenhum nível na perícia Pesquisa. Como esta perícia pode ser testada mesmo sem

Dificuldades

VALOR	DESCRIÇÃO, EXEMPLO
8, Fácil	Ações extremamente simples, que têm grande possibilidade de sucesso, mas que pode falhar num caso extremo. Ex: notar alguém que esteja visível (Percepção); escalar um paredão utilizando uma corda com nós (Esportes);
10, Mediana	Ações comuns que exigem certo esforço para serem efetuadas. Ex: ouvir um guarda se aproximando (Percepção); fazer o cavalo saltar um obstáculo de 1m de altura (Montar);
12, Difícil	Ações que sejam difíceis de executar e exijam certa concentração. Ex: Invadir o sistema de segurança de um computador (Computação); Consertar um carro sem ter as peças necessárias (Reparos);
14, Muito Difícil	Ações que exigem conhecimento profundo e concentração absoluta para serem realizadas. Ex: construir um computador a partir de destroços de outras máquinas (Reparos); escrever uma partitura digna dos Mestres da música clássica (Música);
16, Desafiador	Ações que são praticamente impossíveis para pessoas comuns, apenas heróis tem capacidades para executá-las com mais frequência. Ex: dizer qual o tipo de criatura sobrenatural atacou uma vítima apenas com um exame superficial (Ocultismo); evitar uma guerra entre dois povos que se odeiam há séculos, sem fazer parte de nenhum deles (Diplomacia);
18, Heróico	Ações que só podem ser realizadas por indivíduos absolutamente treinados e experientes. Ex: achar uma agulha em um palheiro (Percepção); comprar um produto pela metade do preço de custo (Lábria);
20, Quase Impossível	Ações realmente impossíveis até para heróis experientes, realizadas apenas por personagens épicos. Ex: Saltar dentro de um carro a 100km/h sem se machucar (Esportes); Invadir uma base militar durante o dia sem ser visto (Furtividade);

nenhum nível (não possui asterístico) o jogador vai lançar 2D e somar apenas Mente.

Teste Resistido

Um Teste Resistido acontece quando dois oponentes usam suas perícias um contra o outro. Um exemplo dessa situação é uma queda de braço, onde cada oponente testará sua Força + Briga.

Para um Teste Resistido, cada jogador faz um Teste como citado acima e o Mestre compara os valores. Aquele que tem o valor maior vence a disputa. No caso dos valores serem iguais, o resultado é um empate e os jogadores devem esperar pela rodada seguinte.

Teste Prolongado

Algumas ações demandam muito tempo (ex: quebrar o código de acesso a um computador; alcançar um oponente que foge correndo; descobrir as informações secretas sobre um protótipo de arma; etc.) Nestes casos o Mestre pode exigir um Teste Prolongado.

O Mestre determina uma dificuldade básica para o teste e o valor que deverá ser acumulado para obter êxito (5, por exemplo). O jogador vai lançar 2D e somar o valor do Atributo mais a Perícia, o que passar da dificuldade será acumulado. Caso o valor seja suficiente, a tarefa está cumprida. Caso contrário, o jogador deve lançar novamente os dados e somar com o resultado anterior. Quando o valor acumulado igualar ou superar valor determinado pelo Mestre, o jogador obteve sucesso.

O tempo que o Personagem leva para realizar uma tentativa é definido pelo Mestre. Pode variar desde uma Rodada até uma Semana ou um Mês.

Alberto, um professor de uma universidade renomada, busca informações sobre um livro estranho que encontrou na biblioteca.

O Mestre determina que o jogador deve acumular um valor de 5 em testes de Mente + Pesquisa com dificuldade Mediana (10). Além disso, cada teste tomará 1 semana de pesquisa.

O jogador lança os dados e obtém 9. Como possui Mente 3 e Pesquisa 4, ele fica com 16 (9+3+4). Como a dificuldade é 12, ele só acumula 4, falta 1 ponto. Ou seja, após uma semana de trabalho árduo, Alberto está muito próximo de descobrir a verdade, mas ainda precisa verificar mais algumas fontes de dados.

Ajustes em Testes

O Mestre pode, devido a uma situação favorável ou desfavorável, conceder um bônus ou penalidade ao teste de um Personagem. Isso acontece porque alguns eventos e situações podem ajudar ou atrapalhar a ação do personagem. O valor deste ajuste é determinado pelo Mestre e não deve ser menor que -3 ou maior que +3.

Um personagem tenta passar furtivamente por um vigia à noite. Ele sabe que o vigia está cochilando, mas deve tomar cuidado para não fazer muito barulho. O Mestre determina que seja um teste resistido de Agilidade + Furtividade do personagem contra Mente + Percepção do vigia. Como o Vigia está dormindo, ele determina um ajuste de -3 ao teste do mesmo.

Combate

Uma das partes mais emocionantes do RPG é, sem sombra de dúvida, o combate. Você é um Herói (ou representa um) e chegará o momento em que irá se deparar com o inimigos seja na forma de uma criatura maligna, um vilão poderoso ou uma ordem cruel e sanguinária. Cabe a você derrotá-los ou prendê-los e levar os culpados a justiça.

Em um combate as habilidades do Personagem são testadas com mais frequência. Como é um momento de tensão, o Personagem fica suscetível a falhas até em coisas simples como pular um muro ou abrir uma porta. Cada criatura envolvida no combate terá direito a uma ação, seguindo uma sequência imposta pela Iniciativa, que irá durar entre 1 e 6 segundos chamada Rodada.

Rodada

Durante o combate o tempo é medido em Rodadas. Uma Rodada consiste no tempo necessário para que o Personagem realize uma ação. Ela leva aproximadamente 6 segundos em tempo de jogo e será calculada assim para todos os fins (ou seja, 5 minutos equivale a 50 Rodadas).

Outras medidas de tempo comuns são: **Turno**, que equivale a 10 Rodadas (ou 1 minuto) e **Hora**, que vale 60 Turnos. Para facilitar, o Mestre pode definir que 1 Turno equivale a um combate inteiro, de forma que um Poder ou Magia que tenha duração de 1 Turno dura até o fim do combate.

As ações que o Personagem pode realizar durante uma Rodada são:

- **Manobra de Combate:** O Personagem pode realizar qualquer uma das Manobras de Combate (descritas mais adiante).
- **Ativar um Poder:** O Personagem pode Ativar um Poder que exija gasto de Mana. O Poder passa a funcionar na mesma Rodada, já apresentando seus efeitos. Poderes como Ataque de Energia, permitem realizar um ataque na Rodada em que foram ativados, recebendo seus benefícios. O Personagem ainda precisa possuir a Mana exigida.

- **Um Passo e Atacar:** O Personagem pode dar um passo, movendo-se apenas 1 casa (1,5m), e ainda realizar uma das Manobras de Combate (descritas mais adiante) desde que possa pagar seu custo em Mana e não esteja impedido de se locomover.
- **Lançar uma Magia:** O Personagem pode realizar uma Magia, de qualquer círculo e efeito que possua desde que tenha a Mana exigida e esteja com o Focus de sua Magia.
- **Mover-se:** o Personagem pode mover-se até o limite permitido pela sua Velocidade (6 casas para AGI ●●). Se ele resolver correr ou fugir (veja em Manobras de Combate) pode aumentar esta distância.
- **Realizar Ação Simples:** O Personagem pode fazer uma ação simples, que exija pouca concentração e seja rápida de executar, como: abrir uma porta, pegar um item na mochila, beber uma poção, ler um pergaminho, esconder-se, etc.;

Surpresa

Quando um grupo de ninjas está escondido nas sombras de um beco, a espera dos heróis que caminham descuidados pelas ruas da cidade, eles podem pegar estes heróis de surpresa.

Quando um dos lados de um combate não percebe que está prestes a ser atacado (no caso exposto acima, os heróis), ocorre o chamado Ataque Surpresa. Cada membro pertencente ao lado que surpreendeu (no caso exposto acima, os ninjas) tem direito a uma Rodada livre, sem que os oponentes possam realizar ações, antes que seja jogada a Iniciativa.

Os membros que foram surpreendidos não podem esquivar ou bloquear o ataque, portanto sua Defesa é 7, a menos que passem em um Teste de Mente (apenas o atributo) contra uma dificuldade 12. Caso passem neste teste, eles podem apenas manter sua Defesa normal, mas ainda não podem realizar uma ação.

Uma vez que a Rodada Livre dos atacantes tenha terminado, os Personagens e adversários devem prosseguir o combate normalmente, jogando a Iniciativa e seguindo a sequência normal.

Surpresa = MEN vs. Dif 12

Iniciativa

A primeira coisa que deve ser feita em um combate (exceto no caso de Surpresa como citado acima) é a jogada de Iniciativa. Ela irá definir como cada Personagem reage ao perigo iminente. Cada jogador lança 2D e soma seu valor de AGI ao resultado, em seguida o Mestre repete o processo (2D + AGI) para cada criatura envolvida no combate.

Uma forma de facilitar a vida do Mestre é utilizar uma única iniciativa para um grupo de criaturas idênticas, pois diminui muito o número de resultados. Desta forma, todas as criaturas deste tipo agem na mesma Rodada, cada uma fazendo sua ação individualmente.

Quem obtiver o maior resultado agirá primeiro e segue-se em ordem decrescente até o último. Caso haja empate vence quem tiver o valor maior de AGI. Se, ainda assim for empate, eles agem no mesmo instante.

Iniciativa = 2D + AGI

Sequência de Ataque

É um conjunto de passos que explica, de forma mais detalhada, como ocorre um ataque realizado por um Personagem ou PDM (Personagem do Mestre). Uma vez que a Iniciativa está definida, cada Personagem e PDM pode realizar uma Sequência de Ataque, que dura uma Rodada. Se o Personagem ou PDM continuar vivo na rodada seguinte, pode realizar uma nova Sequência de Ataque.

- **1- Jogada de Ataque:** Verifique nas Manobras de Combate qual o teste referente ao tipo de ataque que deseja realizar (*Briga e Armas Brancas para Ataques Corpo-a-Corpo; Armas de Fogo ou Arquearia para Ataques à Distância*). Faça a jogada conforme o tipo de Ataque escolhido (ex: $2D+FOR+Briga$ para dar um soco) e, caso o resultado seja igual ou maior que a Defesa do alvo que deseja atingir, você acertou (veja 2), caso contrário errou (veja 4).
- **2- Jogada de Dano:** Uma vez que tenha acertado o ataque, você deve jogar o Dano que infligiu ao oponente. Verifique o Dano correspondente a Arma utilizada no ataque (veja em Equipamento) e jogue o dano (veja 3).
- **3- Absorção:** O oponente (atacado) subtrai seu valor de Proteção do Dano causado pelo atacante (você, neste caso). O resultado final (Dano - Proteção) é subtraído dos Pontos de Vida do oponente (veja 4). Caso o oponente chegue a 0 PVs, cai inconsciente. Caso o valor do Dano causado seja menor que a METADE (arredonde para baixo) da Proteção do oponente, ele não perde nenhum PV, caso contrário ele ainda perde 1 PV.
- **4- Fim do Turno:** Você termina seu turno e o Personagem ou PDM seguinte, seguindo a Iniciativa, começa sua própria Sequência de Ataque.

Manobras de Combate

Durante um combate é possível fazer mais que apenas atacar, e para demonstrar isso temos as Manobras de Combate. Qualquer Personagem pode realizar as Manobras de Combate, independente de qualquer coisa.

É importante notar que, uma Manobra de Combate não pode ser executada na mesma Rodada em que se Ativa um Poder. Poderes que fiquem funcionando durante um tempo ou que sejam passivos podem ser usados em conjunto com as Manobras.

A seguir apresentamos as Manobras de Combate existentes e os seus mecanismos:

Agarrar

Você abdica de causar Dano em um oponente que esteja combatendo para tentar agarrá-lo, mantendo-o imobilizado. O ataque de Agarrar é mais difícil de realizar, mas permite que seu inimigo fique imóvel e ainda possa ser ferido.

Mecânica: Você recebe -2 no Ataque e, caso acerte o oponente, ele fica preso. A cada rodada do oponente, ele tem direito a um teste de $FOR + Briga$, resistido pela sua $FOR + Briga$ para se soltar do Agarrar. Na sua rodada (depois da primeira), caso esteja usando ataques de Briga (soco, chutes, garras, mordida, etc) você pode causar automaticamente o dano no oponente agarrado.

Arremesso

Você arremessa uma Arma Branca em um oponente que esteja distante. O alcance deste tipo de ataque é bastante limitado, entretanto é uma opção bastante válida para Personagens que possuem grande Força.

A Força determina o Alcance do disparo, no entanto você pode exceder essa distância recebendo penalidades no seu teste de Ataque. Cada vez que adiciona novamente o valor de seu Alcance, o Personagem recebe -1 no Ataque.

Um Personagem com Força ●●●● (Alcance 8 casas) não recebe penalidade nenhuma para oponente que estejam entre 2 e 8 casas, recebe -1 para oponentes que estejam entre 9 e 16 casas, -2 para oponentes entre 17 e 24 casas e assim por diante até um máximo de -5 (80 casas ou 120m).

Mecânica: Você realiza um Ataque contra um oponente, que esteja a pelo menos 2 casas de distância, usando $2D +$

$DES + Armas Brancas$, caso acerte causa o dano da arma como se tivesse atacado corpo-a-corpo, incluindo o bônus de Força. O alcance deste ataque é $FOR+4$ casas (6 casas para Força ●●).

Ataque à Distância

Você realiza um ataque em oponentes que estejam distantes, usando armas de disparo. A Destreza determina o Alcance do disparo, no entanto você pode exceder essa distância recebendo penalidades no seu teste de Ataque. Cada vez que adiciona novamente o valor de seu Alcance, o Personagem recebe -1 no teste de Ataque.

Um Personagem com Destreza ●●● (Alcance 40 casas) não recebe penalidade nenhuma para oponente que estejam entre 2 e 40 casas, recebe -1 para oponentes que estejam entre 41 e 80 casas, -2 para oponentes entre 81 e 120 casas e assim por diante até um máximo de -5 (240 casas ou 360m).

Mecânica: Você realiza um Ataque contra um oponente que esteja a, pelo menos, 2 casas de distância. Ataques à Distância podem ser de Armas de Fogo ou de Arquearia.

Armas de Fogo: é usado quando você está atacando com revólver, espingarda, fuzil, metralhadora, pistola, bazuca, escopeta, arma laser, etc. Nestes casos você deve realizar o Ataque utilizando $2D + DES + Armas de Fogo$.

Arquearia: é usado quando você está atacando com arcos, bestas, balestras, fundas, zarabatanas, etc. Nestes casos você deve realizar o ataque utilizando $2D + DES + Arquearia$.

Ataque Corpo-a-Corpo

Você realiza um ataque em oponentes que estejam em uma casa adjacente a sua. A Força é fundamental em combates corpo-a-corpo, pois determina o ataque e ajuda no dano.

Mecânica: Você realiza um Ataque contra um oponente que esteja ao alcance de seu ataque Corpo-a-Corpo (1 casa para Tamanho Médio). Ataques Corpo-a-Corpo podem ser de Briga ou de Armas Brancas.

Briga: é usado quando você está atacando com socos, chutes, golpes de arte marcial, empurrão, garras, presas, caudas, etc. Nestes casos você deve realizar o ataque utilizando $2D + FOR + Briga$.

Armas Brancas: é usado quando você está atacando com espadas, lanças, machados, bastões, mangual, cassetete, pedras, etc. Nestes casos você deve realizar o ataque utilizando $2D + FOR + Armas Brancas$.

Ataque Localizado

É um golpe específico que visa um local desprotegido ou mais vulnerável do oponente. O Ataque Localizado é mais difícil de ser executado, contudo o golpe tem consequências mais agravantes. Você espera para acertar onde provocaria mais ferimento.

Mecânica: Você recebe -2 ou -4 no Ataque e o Dano causado pela arma será aumentado em 50% (soma metade do dano arredondado para baixo) ou 100% (dobro do dano causado) respectivamente (ex: o jogador escolhe realizar um Ataque Localizado contra o inimigo que aumente 50% do dano, logo terá um redutor de -2 no ataque. Ele tira 9 de dano com a arma e aumenta 50% ficando um dano de 13). Apenas o dano da arma é considerado nesta manobra, danos de Poderes como Energizar Arma devem ser jogados separadamente. Em caso de Acerto Decisivo, dobre o dano final (ex: no caso anterior ficaria 26, que é o dobro de 13).

Ataque Preparado

Você espera o momento mais adequado para desferir um golpe certeiro. Perdendo um pouco de tempo e analisando

seu oponente você pode encontrar uma brecha temporária em sua defesa, facilitando o ataque.

Mecânica: Você perde uma, duas ou três rodadas apenas analisando o oponente para receber um bônus de +1, +2 ou +3 respectivamente. Durante estas rodadas não deve fazer nada e precisa estar vendo o adversário.

Correr

Em algumas situações lutar não é possível ou recomendável, sendo mais inteligente correr com todas as suas forças. Seja para salvar um amigo ou fugir de um dragão louco, correr pode salvar sua pele e a daqueles que você gosta.

Mecânica: Você declara que deseja correr e pode se mover até 4x o valor de sua Velocidade por Rodada. Enquanto corre o Personagem NÃO pode realizar nenhuma outra ação. Só é possível manter este ritmo durante 1 minuto por nível de Vitalidade (2 minutos para VIT ●●).

Defesa Total

Você abdica de qualquer outra ação, para apenas se concentrar na Defesa, ficando mais difícil de ser atingido pelo adversário. Essa manobra pode ser útil quando um oponente demonstra muita habilidade no ataque, você aumenta sua Defesa enquanto seus aliados descobrem uma maneira de derrotá-lo.

Mecânica: Você recebe um Bônus de +2 na Defesa, mas não pode realizar nenhuma outra ação, exceto mover-se 1 casa.

Desarmar

É um ataque que visa, ao invés de ferir seu oponente, retirar sua arma, deixando-o indefeso. É possível desarmar um oponente através de um ataque corpo-a-corpo, golpeando sua mão ou arma com força, e à distância, disparando em sua mão ou arma. Em ambos os casos o oponente pode ainda resistir segurando com força a arma e impedindo o desarme.

Um oponente que possua o Poder Arma Natural ou tenha garras, presas, chifres, etc. não pode ser desarmado se estiver lutando com essas armas, afinal elas são parte do seu corpo.

O oponente que foi desarmado pode perder uma Rodada (a próxima depois do Desarmar) para procurar e reaver sua arma. Em alguns casos o Mestre pode definir que a arma caiu em locais onde é impossível reaver (*ex: um precipício*).

Mecânica: Você realiza um Teste de Ataque com uma penalidade de -2 contra o oponente que deseja desarmar, se acertar você não causa nenhum Dano a ele, mas pode desarmá-lo. O oponente atingido faz um teste de Força, resistido pela sua Força (caso seu ataque tenha sido corpo-a-corpo) ou Destreza (caso tenha sido um ataque à distância) para tentar impedir a perda da arma e, caso ele falhe, a arma é arremessada fora do alcance.

Investida

Você corre em direção a um oponente, aproveitando o impulso, e desfere um ataque brutal. Devido à corrida o ataque é um pouco impreciso e também abre sua guarda, facilitando que outros atacantes (ou mesmo o seu alvo) lhe acertem, todavia o dano causado por este ataque é maior que o comum.

Mecânica: Você recebe -2 no Ataque e, caso acerte o oponente, recebe +2 no Dano causado. A Investida é sempre considerado um Ataque Corpo-a-Corpo (só pode ser feito com Briga ou Armas Brancas) e o alvo precisa estar no limite do seu deslocamento (o valor da sua Velocidade) para que você possa realizar esta manobra. O caminho até o alvo, em linha reta, deve estar desimpedido (sem outros oponentes, paredes, destroços, fossos, etc.) ou não será possível uma Investida.

Tamanhos

TAMANHO	PVS	AJUSTE	CASAS	ALCANCE	PESO
Minúsculo	1D	+2/-2	½	-	¼
Pequeno	2D	+1/-1	1x1	1	½
Médio	3D	-/-	1x1	1	-
Grande	4D	-1/+1	2x2	2	x2
Enorme	5D	-2/+2	3x3	3	x4
Imenso	6D	-3/+3	4x4	4	x8

Queima Roupas

Quando um oponente está muito próximo, e você só possui armas de ataque à distância, você pode realizar um ataque a Queima Roupas. Este ataque é mais fácil de acertar, já que o alvo está bastante próximo, mas ele deixa sua defesa vulnerável.

Mecânica: Você realiza um Ataque à Distância contra um oponente, que esteja a 1 casa de distância, usando seu ataque comum (Armas de Fogo ou Arquearia). Você recebe +2 no Ataque e -2 na Defesa (até o início de sua próxima rodada), devido à proximidade do alvo.

Tamanho

Personagens de NEXUS são naturalmente humanos, ou seja, se o jogador não adquirir durante a construção uma raça, seu Personagem será humano. De forma semelhante, o Tamanho dos Personagens é naturalmente Médio, ou seja, se o jogador não adquirir durante a construção um Tamanho, seu Personagem será Médio. Para pertencer a um Tamanho diferente de Médio o Personagem terá que ajustar alguns valores de sua ficha.

PVs: Ter um Tamanho diferente modifica a quantidade de Pontos de Vida do personagem. Enquanto um personagem de Tamanho Médio joga 3D e multiplica pela Vitalidade, um personagem Grande joga 4D e um Minúsculo joga 1D apenas.

Ajuste: O primeiro valor deve ser aplicado nos testes de Ataque, na Defesa e em testes de Furtividade do Personagem. O segundo valor deve ser aplicado nos testes de Intimidação e disputas de Força (apenas para testes resistidos de Força). Ou seja, um Personagem Grande receberia -1 no Ataque, -1 na Defesa, -1 em testes de Furtividade, +1 em testes de Intimidação e +1 em disputas de Força devido ao seu tamanho. Isso ocorre porque quanto maior mais lento e barulhento é o personagem e quanto menor mais rápido e silencioso.

Casas: Indica a quantidade de casas (de 1,5m) que uma criatura deste Tamanho ocupa. Criaturas Minúsculas ocupam meia casa (75cm) ou menos, de forma que podem ocupar a mesma casa que outra criatura esteja ocupando.

Alcance: Indica o número de casas que uma criatura deste tamanho pode atingir em ataques corpo-a-corpo. Por exemplo, um Ogro de Tamanho Grande pode acertar oponentes que estejam a até 2 casas de distância dele com seus ataques corpo-a-corpo. Criaturas Minúsculas não possuem Alcance CaC, ou seja, para atacar seu oponente precisam estar na mesma casa que ele ocupa.

Peso: Este ajuste deve ser aplicado ao Peso que o Personagem é capaz de erguer devido a Força, para representar a diferença de Tamanho. Ou seja, um halfling (Tamanho Pequeno) com Força ●●●, só pode erguer 100kg (metade de 200) acima de sua cabeça.

Dano por Arma

Semelhante ao Tamanho, as armas possuem uma Categoria que indica quanto de Dano em média causam de acordo com suas proporções. Quanto maior a arma, mais Dano ela

Arma por Categoria

CATEGORIA	DANO MÉDIO CORPO-A-CORPO	DANO MÉDIO DISTÂNCIA
Menor que Minúscula	0	2
Minúscula	2	1D
Pequena	1D	1D+2
Média	1D+2	2D
Grande	2D	2D+2
Enorme	2D+2	3D
Imensa	3D	3D+2
Maior que Imensa	3D+2	4D

pode causar em seus oponentes. Um Personagem utiliza uma arma de Categoria equivalente ao seu Tamanho sem penalidades ou bônus, ou seja, um Personagem de Tamanho de pode usar uma Arma Grande sem ajustes em seu Ataque.

Um Personagem pode usar armas de uma Categoria acima ou abaixo do seu Tamanho, assim, um Personagem de Tamanho Grande poderia usar Arma Média e Arma Enorme (além da Arma Grande). Um Personagem usando uma arma de Categoria menor que seu Tamanho recebe +1 em seu Ataque e se estiver usando uma arma de Categoria maior que seu Tamanho recebe -1 em seu Ataque.

Ataque Desarmado

Quando um Personagem deseja atacar seus oponentes sem usar armas, ele realiza um Ataque Desarmado. Isso acontece quando ele usa socos, chutes, chifres, garras, bico, dentes, etc. Nestes casos o Personagem recebe +1 no Ataque e causa o dano equivalente a uma arma de 2 Categorias abaixo do seu Tamanho. Desta forma um humano (tamanho Médio) recebe +1 para o ataque e causa 2 de dano (Minúsculo).

Criaturas Pequenas ou menores causam 0 de Dano em Ataques Desarmados, ou seja, apenas o bônus de Força (se houver) será usado para Dano (ex: um Halfling, de Tamanho Pequeno, com Força ● causa 1 de Dano quando dá socos ou chutes).

Dano por Energia

Alguns Poderes e Equipamentos permitem que um Personagem cause Dano por Energia. Este tipo de Dano não pode ser absorvido pela Proteção, concedida por Armaduras e alguns Poderes, Equipamentos e Magias.

Existem 7 tipos diferentes de Energia em NEXUS, abaixo mostraremos cada uma delas seguida de exemplos de armas ou ataques relacionados.

ENERGIA: DESCRIÇÃO E EXEMPLO

- **Calor/Fogo:** causado por lança-chamas, fogo, granada incendiária, sopro de dragão vermelho, temperaturas muito elevadas, etc.
- **Frio/Gelo:** causado por sopro de dragão branco, baixas temperaturas, câmaras de congelamento, mergulho em um lago gelado, etc.
- **Eletricidade:** causado por raios, equipamentos elétricos, fios de alta tensão, choques elétricos, etc.
- **Som/Vibração:** causado por grito sônico, ruídos, vibração, ondas sonoras, etc.
- **Veneno/Químico:** causado por veneno de animais e plantas, gás tóxico, radiação, esporos venenosos, drogas, etc.
- **Ácido:** causado por saliva ácida, enzimas, produtos corrosivos, etc.
- **Luz/Laser:** causado por armas laser, espadas de luz, feixe de luz, etc.

Dano Não-Letal

Você pode realizar ataques contra um oponente sem desejar realmente matá-lo. Nestes casos você escolhe causar Dano Não-Letal, ou seja, usa o lado cego da espada, não atinge

pontos vitais, etc. Quando isso acontece, você recebe -2 no Ataque e, caso o oponente chegue a 0 PVs, ele recebe um bônus de +4 no Teste de Inconsciência. Mesmo que ele levante, estará muito fraco e debilitado.

Defesa

Quando um Personagem é ágil e esquivo, é bem mais difícil de ser acertado. Isso é a Defesa, sua capacidade de evitar ser atingido por oponentes que desejem atacá-lo. A Defesa não precisa ser declarada nem testada, ela é apenas uma dificuldade que o oponente precisa igualar ou ultrapassar quando realiza um ataque contra você. Se você não estiver ciente do ataque, seja por estar surpreso, amarrado ou simplesmente não desejar evitar, sua Defesa não contará com nenhum Atributo ou Perícia, ficando com o valor de 7.

A Defesa é calculada somando a Agilidade e a Perícias Esquiva do Personagem com o valor 7 (ex: um Personagem com Agilidade ●● e Esquiva ●●●, possui Defesa 12).

Defesa = 7 + AGI + Esquiva

Jogando Defesa (Opcional)

Para tornar o jogo mais interessante e equilibrado, o Mestre pode exigir que a defesa seja jogada como o ataque. O valor de 7 da Defesa leva em conta a média de 2D, então basta que, toda vez que um Personagem for alvo de um ataque, ele deve lançar 2D e somar o valor de Agilidade e Esquiva (mais qualquer bônus ou redutor que seria dado a Defesa). Não existe Acerto Decisivo nem Falha Crítica na Defesa.

Vários Oponentes (Opcional)

Quando vários inimigos atacam um personagem fica mais difícil para ele proteger-se. Para cada defesa que o Personagem faça depois da primeira ele recebe um redutor de -1. Desta forma, se 3 orcs atacam um personagem com Defesa 13 (ou +6 se estiver jogando a Defesa), ele ficará com Defesa 13 (+6) contra o primeiro orc, 12 (+5) contra o segundo e 11 (+4) contra o terceiro.

Proteção

A Proteção é um valor que indica quão resistente a Danos seu personagem está. A Armadura é a forma mais comum de Proteção, mas alguns Poderes, Equipamentos e Magias podem oferecer Proteção. Quando recebe um Dano você deve diminuir dele o valor de Proteção do seu Personagem e debitar o restante de seus PVs.

Mesmo que o Dano recebido seja menor que sua Proteção, você ainda subtrai 1pv de seu Personagem devido à dor (ex: se o Personagem recebe 4 de Dano e possui uma Proteção 6, ele recebe apenas 1 de dano).

Pontos de Vida

Como vimos anteriormente o Tamanho do Personagem determina a quantidade de dados que serão jogados para calcular os Pontos de Vida. O Mestre pode optar por Jogar os dados ou escolher um valor fixo para cada dado. Isso ocorre com os Personagens dos Jogadores onde cada dado é considerado um valor de 5 (ex: Vitalidade ● dá 3Dpvs para um personagem de Tamanho Médio, cada dado vale 5 logo o Personagem tem 15pvs). Existem 2 possibilidades para valores fixos:

Fraco: o fraco é um tipo de Personagem que não possui grande resistência e serve apenas de "bucha de canhão" para a aventura. Eles possuem um valor de 2 para cada dado de Ponto de Vida (ex: Vitalidade ●● daria 12pvs para um Personagem de Tamanho Médio deste tipo).

Forte: o Personagem forte é um membro superior da sua raça, sendo capaz de resistir a provações físicas impensáveis para pessoas comuns. Eles possuem um valor de 5 para cada dado de Ponto de Vida (ex: *Vitalidade ●● daria 30pvs para um Personagem de Tamanho Médio deste tipo*). Todos os Jogadores são Fortes normalmente.

Mana

O Mana funciona como a força de vontade e concentração do Personagem, e é usado quando este deseja ativar Poderes ou realizar Magias. Gastar Mana simboliza exaurir sua vontade e determinação para realizar feitos extremos.

Melhorar Testes

Ainda é possível gastar o mana para melhorar as chances de sucesso em um teste (exceto de Defesa e Inconsciência), o Personagem gasta 1 Mana e recebe um bônus de +2 no teste que deseja realizar (ex: *o Personagem não consegue acertar o oponente, um goblin muito rápido, então gasta 1 Mana e recebe +2 no ataque*). O Mana gasto desta forma funciona apenas uma vez, no próximo teste seria necessário gastar outro para receber o bônus novamente.

Esforço Vital

Quando seus pontos de Mana acabam, você ainda pode utilizar os recursos que exijam gasto de Mana. Nesses casos, uma vez que a força de vontade foi totalmente drenada e está exausto, você pode extrair de seu corpo a energia necessária para substituir a Mana. Em troca, seu corpo sofre as consequências do esforço além dos limites.

Em termos de regra, quando um Personagem não possui mais Mana (e apenas neste caso) ele pode gastar Pontos de Vida no lugar da Mana necessária. Contudo cada 2pvs gastos valem 1 Mana apenas, ou seja, para realizar uma Magia de Nível ●●● sem ter o Mana, um mágico precisaria gastar 6pvs.

O dano causado pelo Esforço Vital não pode ser curado por nenhum Poder ou Magia. Apenas descanso pode restaurar os Pontos de Vida perdidos desta forma.

Acerto Decisivo e Falha Crítica

Quando você está fazendo um teste (exceto de Defesa e Inconsciência) pode ocorrer um Acerto Decisivo ou Falha Crítica. Estas são situações extremas que podem ser emocionantes ou muito engraçadas.

Acerto Decisivo (12)

Quando você obtém 12 na jogada de dados (6 em ambos os dados lançados), antes de somar qualquer bônus, conseguiu um Acerto Decisivo. Neste caso você executou a ação com extrema perfeição, acertou um ponto vital no ataque, ou saltou o buraco com maestria.

Testes vs. Dificuldade: você obteve sucesso automaticamente, não importa qual era a dificuldade.

Teste Resistido: você vence a disputa automaticamente, exceto se o oponente obtiver um Acerto Decisivo também (neste caso é empate).

Teste Prolongado: você obteve sucesso automaticamente, não importa qual era a dificuldade.

Ataque: você acerta o oponente automaticamente, não importa a Defesa dele. Caso o resultado final (12 + Atributo + Perícia) seja igual ou maior que a Defesa do alvo você causa o **dobro** do Dano (multiplique o resultado do dano por 2).

Tabela de Inconsciência

	RESULTADO: EFEITO
2, Morte Definitiva	Morre definitivamente, não pode ser ressuscitado.
3, Morte Reversível	Morre, mas pode ser ressuscitado.
4, Coma Profundo	Se não receber cuidados médicos (dif. 12, 2 minutos) em 10 minutos morrerá. Caso receba cuidados, retornará à consciência em 1D anos.
5, Coma	Se não receber cuidados médicos (dif. 10, 10 minutos) em 1 hora morrerá. Caso receba cuidados, retornará à consciência em 1D meses.
6, Coma Leve	Se não receber cuidados médicos (dif. 8, 1 hora) em 10 horas morrerá. Caso receba cuidados, retornará à consciência em 1D semanas.
7, Inconsciente	Retornará à consciência em 1D dias.
8, Ferido Gravemente	Volta à consciência no final do combate, mas fica com -3 em todos os testes por 1D dias.
9, Ferido	Volta à consciência no final do combate, mas fica com -2 em todos os testes por 1D horas.
10, Ferido Levemente	Volta à consciência no final do combate, mas fica com -1 em todos os testes por 1D minutos.
11, Machucado	Volta à consciência no final do combate.
12, Consciente	Levanta na próxima rodada com 1pv.

Apenas o Dano da arma mais o bônus da Força devem ser dobrados dessa forma, danos adicionais devem ser aplicados normalmente depois (ex: *uma Espada +1 Flamejante causa 2D de dano +1D por fogo. No caso de Acerto Decisivo o jogador lançaria 2D, somaria a Força do Personagem e multiplicaria o resultado por 2, depois jogaria mais 1D de dano por fogo*).

Falha Crítica (2)

Uma Falha Crítica acontece quando você obtém 2 na jogada de dados (1 em ambos os dados lançados), antes de somar qualquer bônus. Nestes casos você foi extremamente azarado na ação que ia executar, esbarrou na porta que queria abrir e machucou seu ombro, tropeçou enquanto fugia de seus perseguidores.

Testes vs. Dificuldade: você fracassa automaticamente, não importa qual era a dificuldade, de forma engraçada.

Teste Resistido: você perde a disputa automaticamente, exceto se o oponente obtiver uma Falha Crítica também (neste caso é empate).

Teste Prolongado: você perde todos os sucessos que havia adquirido.

Ataque: você erra o oponente automaticamente, não importa a Defesa dele, e ainda sofre um acidente. O acidente pode significar que seu Personagem perde a arma (fica presa, emperra ou cai das mãos dele), cai inconsciente por uma rodada ou causa o dano do ataque em si mesmo. O Mestre deve decidir qual o acidente mais adequado.

Morrendo

Quando um Personagem recebe uma quantidade de Dano maior que seus Pontos de Vida ele cai inconsciente. Neste estado ele não pode fazer nada. O jogador deve lançar 2D e comparar o resultado com a Tabela de Inconsciência para ver o que acontece.

Prestando Socorro

Um Personagem com a Perícia Medicina ou Herborismo pode tentar estabilizar um alvo inconsciente que esteja entre **Coma Profundo** e **Coma Leve** (resultados de 4 a 7). O alvo não está morto ainda, mas se não forem feitos alguns procedimentos ele vai sangrar até a morte. Para prestar socorro nesses casos, é necessário acumular 5 sucessos em um teste prolongado de Mente+Medicina ou Mente+Herborismo. A dificuldade do teste e o tempo de cada nova tentativa estão detalhados entre parênteses no resultado.

Sandro, um detetive, é atingido por uma bala durante o tiroteio com os criminosos que estava caçando e cai inconsciente. O jogador de Sandro lança os dados e obtém 4, ou seja, se Sandro não receber cuidados médicos em 10 minutos ele morrerá.

A parceira de Sandro, Sofia, chega ao local onde ele se encontra 4 minutos depois do ocorrido. Ela possui algum conhecimento em medicina (Mente 2, Medicina 2) e tentará ajudá-lo. Como o estado de Sandro é Coma Profundo, os testes têm dificuldade 12 e cada tentativa leva 2 minutos.

A jogadora de Sofia lança os dados e obtém 10, totalizando 14 (10+2+2). Ela demora 2 minutos tentando conter a hemorragia e consegue acumular 2 sucessos, mas ainda faltam 3 para estabilizar Sandro e ele só tem mais 4 minutos de vida. Ela joga novamente e obtém 7, totalizando 11. Dessa vez Sofia não consegue melhorar em nada a situação de Sandro e percebe que ele está por um fio e só lhe resta mais 2 minutos de vida. Ela joga pela última vez os dados e obtém 11, totalizando 15. Nos últimos momentos, Sofia consegue estabilizar Sandro e esse apenas entra em coma profundo.

Recuperando PVs e Mana

Você pode recuperar os Pontos de Vida e Mana perdidos durante a aventura. Para isso é necessário descansar e deixar que seu corpo se cure normalmente. Cada noite inteira de descanso (8 horas sem interrupções) recupera toda a Mana perdido e uma quantidade igual a sua Vitalidade em PVs (2 PVs para VIT ●●, por exemplo).

Se estiver sobre cuidados médicos (um Personagem com Medicina) e em locais apropriados (tavernas, casas, templos, etc.) você recupera o 2x Vitalidade (6 PVs para VIT ●●●, por exemplo).

Personagens que estejam sobre tensão, sendo perseguidos, assustados, doentes, etc. não conseguem recuperar seus Pontos de Vida e Mana com descanso até que cheguem a um lugar seguro.



OS PODERES

CAPÍTULO 4

Poderes são características especiais que seu Personagem pode possuir. Não é necessário que um Personagem tenha um Poder, ele pode ser construído sem nenhum deles, todavia os Poderes concedem habilidades extraordinárias que tornam o herói mais interessante, à medida que fornecem novas possibilidades (voar, ficar invisível, golpes mais poderosos, etc.).

Cada nível de um Poder custa *nível x5* em Pontos de Personagem. Desta forma, melhorar o Poder Vão de nível ●● para nível ●●● vai custar 15pts. Esse valor é cumulativo, ou seja, comprar um Poder de nível ●●● custa 30pts, uma vez que exige que o Jogador já tenha comprado o nível ●● e ● (5pts para ●, 10pts para ●● e 15pts para ●●●).

Um Personagem com nível maior que ● em um Poder ainda tem acesso a todos os níveis abaixo do seu também. Desta forma, um Personagem que possua Invocar Aliado ●●●, mas deseja invocar um aliado mais fraco, pode utilizar o nível ● ou ●● do Poder.

Alguns Poderes necessitam que você escolha se ele será corpo-a-corpo ou à distância. Quando isso ocorre você deve anotar na ficha, junto do poder a letra "C", para corpo-a-corpo, ou "D", para distância. Por exemplo, um personagem com o Poder Energizar Arma ● de uso corpo-a-corpo anotaria assim: *Energizar Arma (C) ●*.

Ativando um Poder

Alguns Poderes exigem a concentração e esforço do Personagem, enquanto outros apenas fluem como se fizessem parte da essência do mesmo. Existem 2 tipos de Poder: Ativos e Passivos. Abaixo do título do Poder, escrito entre colchetes, está a indicação de qual tipo é este Poder.

Poderes Ativos: Exigem o gasto de Mana para funcionar e possuem uma duração que pode variar desde instantâneo (finda logo após ser utilizado) até 1 hora. Para cada nível do Poder que o Personagem deseja ativar, é necessário gastar 1 de Mana.

Poderes Passivos: Não exigem gasto de Mana, ficando ativos pelo tempo que o jogador desejar. Eles podem iniciar e cessar o funcionamento livremente, apenas pela vontade do jogador.

Interpretando um Poder

Um Poder lhe confere uma habilidade, e essa habilidade é igual para todos que possuem esse Poder. Entretanto cabe a você interpretar cada um de seus Poderes, determinando como eles são e como funcionam. A interpretação não pode mudar as características do Poder, mas podem torná-lo mais interessante, emocionante e único.

Paula deseja construir um Personagem que tenha o Poder Arma Natural. Ela gasta 6pts e compra Arma Natural (C) ●●. Túlio, outro jogador, possui um Monge que têm Arma Natural (C) ●, o qual ele representou como seu treinamento marcial (que torna seu corpo uma arma). Paula deseja fazer algo diferente e decide que sua Personagem perdeu um braço numa guerra e cientistas colocaram um braço biônico muito mais forte.

Poderes e Magias

Os Poderes são, em sua maioria, versões de efeitos mágicos. Quando um Personagem possui um Poder que simula o

efeito de uma Magia os dois não se acumulam, fica o maior benefício (ex: uma arma sobre o efeito do Poder Energizar Arma ●● e da Magia Energizar Arma Maior, causará +3D de dano por energia e não +5D). Um Poder que simula uma Magia sempre possui o nome da Magia em seu nível.

LISTA DE PODERES

Aderência

[Passivo]

Você pode mover-se sobre superfícies verticais e até mesmo pelo teto sem cair.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Aderência. Você precisa de todos os membros para se manter grudado e não pode atacar, usar magias ou ativar Poderes.
●●	Aderência Maior. Você não precisa de todos os membros para se manter grudado, e ainda pode atacar, usar magias ou ativar Poderes.

Arma Natural

[Passivo]

Você possui ou cria armas no seu próprio corpo (ex: artes marciais, garras, chifres, uma espada de ossos, etc.). Você usa sua Arma Natural como se fosse seu ataque desarmado. Este Poder não pode criar armas de ataque à distância.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Arma Natural Mínima. Você causa, em combate desarmado, o Dano de uma arma 1 Categoria inferior ao seu Tamanho. Ex: um Personagem Médio causa 1D de Dano.
●●	Arma Natural Menor. Você causa, em combate desarmado, o Dano de uma arma com Categoria equivalente ao seu Tamanho. Ex: um Personagem Médio causa 1D+2 de Dano.
●●●	Arma Natural. Você causa, em combate desarmado, o Dano de uma arma 1 Categoria acima do seu Tamanho. Ex: um Personagem Médio causa 2D de Dano.
●●●●	Arma Natural Maior. Você causa, em combate desarmado, o Dano de uma arma 2 Categorias acima do seu Tamanho. Ex: um Personagem Médio causa 2D+2 de Dano.
●●●●●	Arma Natural Superior. Você causa, em combate desarmado, o Dano de uma arma 3 Categorias acima do seu Tamanho. Ex: um Personagem Médio causa 3D de Dano.

Ataque de Energia*

* ESCOLHA UM TIPO DE ENERGIA

[Ativo/Instantâneo]

Você pode realizar um ataque que causa dano por Energia (fogo, gelo, eletricidade, som, etc.). O alvo deste Poder deve obter sucesso em um teste de Agilidade resistido contra Força+2 (para corpo-a-corpo) ou Destreza+2 (para distância) do atacante, para reduzir o dano à metade (arredondado para baixo). No caso do efeito de área, o atacante faz apenas um teste e cada alvo deve fazer o teste individualmente para superar o valor.

Você precisa definir, no momento que adquire este Poder, se ele será de uso corpo-a-corpo ou à distância e qual é o tipo de Energia.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Ataque de Energia Menor: O ataque causa 2D de Dano da Energia escolhida.
●●	Ataque de Energia Maior: O ataque causa 4D de Dano da Energia escolhida.
●●●	Ataque de Energia Mínimo em Área: O ataque causa 1D de Dano da Energia escolhida em todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).
●●●●	Ataque de Energia em Área: O ataque causa 3D de Dano da Energia escolhida em todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).
●●●●●	Ataque de Energia Superior em Área: O ataque causa 5D de Dano da Energia escolhida em todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ataque Rápido

[Passivo]

Você pode realizar mais de um ataque por rodada. Todos os ataques recebem uma penalidade. Este Poder concede apenas ataques adicionais, de forma que você não pode realizar mais de uma ação.

Você precisa definir, no momento que adquire este Poder, se ela será de uso corpo-a-corpo ou à distância.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Ataque Rápido Mínimo. Você pode realizar 2 ataques por Rodada. Os ataques recebem -2 e -3 de penalidade respectivamente.
●●	Ataque Rápido Menor. Você pode realizar 3 ataques por Rodada. Os ataques recebem -2, -2 e -3 de penalidade respectivamente.
●●●	Ataque Rápido. Você pode realizar 4 ataques por Rodada. Os ataques recebem -1, -2, -2 e -3 de penalidade respectivamente.

- **Ataque Rápido Maior.** Você pode realizar 5 ataques por Rodada. Os ataques recebem -1, -1, -2, -2 e -3 de penalidade respectivamente.
- **Ataque Rápido Superior.** Você pode realizar 6 ataques por Rodada. Os ataques recebem -1, -1, -1, -2, -2 e -3 de penalidade respectivamente.

Contra-Ataque

[Ativo/Turno]

Quando um adversário acerta um ataque contra você, durante um combate Corpo-a-Corpo, ele leva um Dano por energia (fogo, gelo, eletricidade, som, etc.) em retribuição. O atacante deve passar em um teste de Agilidade resistido contra Vitalidade+2 do atacante, para não ser atingido.

Você precisa definir, no momento que adquire este Poder, qual é o tipo de Energia.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Contra-Ataque Mínimo. O atacante recebe 2 de Dano da Energia escolhida.
●●	Contra-Ataque Menor. O atacante recebe 1D de Dano da Energia escolhida.
●●●	Contra-Ataque. O atacante recebe 1D+2 de Dano da Energia escolhida.
●●●●	Contra-Ataque Maior. O atacante recebe 2D de Dano da Energia escolhida.
●●●●●	Contra-Ataque Superior. O atacante recebe 2D+2 de Dano da Energia escolhida.

Companheiro

[Passivo]

Você possui um companheiro que o segue e é extremamente fiel. Seu Companheiro é um NPC controlado pelo Mestre e tem vontade própria, mas fará qualquer coisa que esteja ao alcance para ajudar você. Você possui um elo mental com seu Companheiro e pode sentir a direção onde ele se encontra assim como sentir algumas emoções dele. Caso seu Companheiro morra você recebe -2 em **todos** os seus testes.





Após 1D semanas, que deve estar de luto, você pode chamar outro Companheiro para ocupar o lugar do anterior.

Personagens criados através deste Poder não podem possuir Equipamentos, Magias nem os Poderes Companheiro e Invocar Aliado.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Companheiro. Seu companheiro possui metade da quantidade de Pontos de Personagem que você possui.
●●●	Companheiro Maior. Seu companheiro possui a mesma quantidade de Pontos de Personagem que você possui.

Controlar (●●●●)

[Ativo/Turno]

Você pode invadir a mente de um alvo e controlar todas as ações dele, caso o alvo não passe num Teste de Mente resistido pela Mente+2 do atacante. A cada rodada o alvo pode refazer esse teste levando em consideração o resultado inicial obtido pelo atacante. O alvo ainda tem lembrança de tudo que aconteceu e sabe que havia alguém “dentro da sua cabeça”. Durante o tempo que controla o alvo, o mágico não pode realizar nenhuma outra ação.

Cura

[Ativo/Instantâneo]

Você pode restaurar sua saúde apenas concentrando-se. Quanto usa esse Poder você cura instantaneamente uma quantidade de Pontos de Vida perdidos.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Cura Menor. Você cura 2Dpvs em si mesmo.
●●	Cura Maior. Você cura 4Dpvs em si mesmo.

Devolver Disparos

[Ativo/Turno]

Você pode devolver disparos feitos por inimigos contra você. Enquanto o Poder estiver Ativo, quando um oponente

erra-o em um ataque à distância, você pode devolver o disparo (como uma ação livre) contra ele, usando Agilidade + Armas de Fogo ou Agilidade + Arquearia (dependendo do ataque que foi usado contra você).

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Devolver Disparos Mínimo. O ataque causa 2 de Dano.
●●	Devolver Disparos Menor. O ataque causa 1D de Dano.
●●●	Devolver Disparos. O ataque causa 1D+2 de Dano.
●●●●	Devolver Disparos Maior. O ataque causa 2D de Dano.
●●●●●	Devolver Disparos Superior. O ataque causa 2D+2 de Dano.

Energizar Arma

[Ativo/Turno]

Você pode imbuir sua arma com um tipo de Energia (fogo, gelo, eletricidade, som, etc.) aumentando o dano causado pela mesma durante um curto tempo. Se a arma cair de suas mãos, o efeito cessa de funcionar até que a pegue de volta ou a duração termine. É possível imbuir suas armas naturais com energia também (ex: suas mãos ficam em chamas).

Você precisa definir, no momento que adquire este Poder, se ele será de uso corpo-a-corpo ou à distância e qual é o tipo de Energia.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Energizar Arma Mínimo. Sua arma recebe +1D no Dano da energia escolhida.
●●	Energizar Arma Menor. Sua arma recebe +2D no Dano da energia escolhida.
●●●	Energizar Arma. Sua arma recebe +3D no Dano da energia escolhida.
●●●●	Energizar Arma Maior. Sua arma recebe +4D no Dano da energia escolhida.
●●●●●	Energizar Arma Superior. Sua arma recebe +5D no Dano da energia escolhida.

Escudo de Energia*

* ESCOLHA UM TIPO DE ENERGIA

[Ativo/Turno]

Você pode gerar um escudo protetor feito de um tipo de Energia (ex: fogo, gelo, eletricidade, som, etc.) para ampliar sua capacidade defensiva. Quando ativa este Poder você recebe um bônus na Proteção contra ataques físicos e do tipo de Energia escolhida. Esse bônus de Proteção não acumula com Proteção contra Energia, Proteção Natural, Subtipo Energia, nem Armadura.

Você precisa definir, no momento que adquire este Poder, qual é o tipo de Energia do escudo.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Escudo de Energia Mínimo. O escudo concede Proteção 2 contra ataques físicos e da energia escolhida.
●●	Escudo de Energia Menor. O escudo concede Proteção 4 contra ataques físicos e da energia escolhida.
●●●	Escudo de Energia. O escudo concede Proteção 6 contra ataques físicos e da energia escolhida.
●●●●	Escudo de Energia Maior. O escudo concede Proteção 8 contra ataques físicos e da energia escolhida.
●●●●●	Escudo de Energia Superior. O escudo concede Proteção 10 contra ataques físicos e da energia escolhida.

Forma Alternativa (●●●)

[Passivo]

Você pode transformar-se em outra criatura, e apenas nela. Em termos de regra você constrói dois Personagens, com a mesma quantidade de Pontos de Personagem cada, e pode alternar entre eles. Cada forma deve possuir o Poder **Forma Alternativa** individualmente. O equipamento não sofre a transformação, logo pode cair ou rasgar dependendo da forma assumida.

Os Pontos de Vida e Mana perdidos em uma forma são debitados da outra. Caso o dano seja maior do que a nova forma assumida consegue suportar, o Personagem cai inconsciente (terá que testar a Tabela de Inconsciência). Caso a quantidade de Mana gasto seja maior do que a nova forma assumida possui, simplesmente considere o Mana gasto (fica com 0 de Mana).

A nova forma não pode possuir Equipamentos ou Magias. Ela ainda pode usar o Equipamento da forma anterior, desde que não possua a Restrição **Primitivo**.

Fúria

[Ativo/Turno]

Você pode entrar em fúria (ou uma técnica secreta) quando está em combate, tornando-se mais forte e resistente, porém descuidado.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Fúria Mínima. Você recebe +2 no Dano corpo-a-corpo, +1 na Proteção e +2 para Testes de Força (exceto ataque), contudo fica desatento e recebe -1 na Defesa.
●●	Fúria Menor. Você recebe +3 no Dano corpo-a-corpo, +1 na Proteção e +3 para Testes de Força (exceto ataque), contudo fica desatento e recebe -1 na Defesa.
●●●	Fúria. Você recebe +4 no Dano corpo-a-corpo, +2 na Proteção e +4 para Testes de Força (exceto ataque).
●●●●	Fúria Maior. Você recebe +5 no Dano corpo-a-corpo, +2 na Proteção e +5 para Testes de Força (exceto ataque).
●●●●●	Fúria Superior. Você recebe +6 no Dano corpo-a-corpo, +3 na Proteção e +6 para Testes de Força (exceto ataque).

Imobilizar

[Ativo/Turno]

Você pode imobilizar parcialmente ou completamente uma criatura. O alvo deste Poder deve obter sucesso em um teste de Agilidade, resistido contra Força+2 (para corpo-a-corpo) ou Destreza+2 (para distância) do atacante, para anular o efeito do Poder. A cada rodada o alvo pode refazer esse teste levando em consideração o resultado inicial obtido pelo atacante. O alvo imobilizado **parcialmente** não pode mover-se, todavia ele ainda pode falar, atacar, usar Poderes e Magias. O alvo imobilizado **completamente** não pode fazer absolutamente nada (mover-se, falar, atacar, usar Poderes, etc.). Qualquer ataque feito à vítima imobilizada acerta automaticamente.

Você precisa definir, no momento que adquire este Poder, se ele será de uso corpo-a-corpo ou à distância.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Imobilizar. Você imobiliza parcialmente um alvo.
●●	Imobilizar Maior. Você imobiliza completamente um alvo.

●●●● **Imobilizar em Área.** Você imobiliza parcialmente todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

●●●●● **Imobilizar Maior em Área.** Você imobiliza completamente todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Imortal

[Passivo]

Você não pode morrer, sempre voltando à vida pouco tempo depois de cair inconsciente. Este Poder concede um bônus de +3 no Teste de Inconsciência e não precisa de cuidados médicos, além de levar o tempo mínimo para recuperar-se (*ex: com um resultado de 7 no Teste de Inconsciência, você retornaria à consciência em 1 dia, que é o mínimo de 1D dias*).

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●●●	Imortal. Você não morre por meios normais, mas pode ser morto por decapitação.
●●●●●	Imortal Maior. Você não pode ser morto.

Incorpóreo (●●●●)

[Ativo/Turno]

Você pode tornar-se incorpóreo enquanto o Poder estiver ativo. Neste estado você pode atravessar qualquer obstáculo (não-mágico), mover-se em qualquer direção e não pode ser ferido por ataques físicos, contudo ainda pode ser ferido por Magias. Uma criatura incorpórea não pode atacar criaturas físicas nem pode utilizar magias ou poderes.

Invisível

[Ativo/Turno]

Você pode ficar invisível parcial ou completamente. O alvo **parcialmente** invisível pode se mover normalmente, mas não pode realizar ações que exijam esforço (atacar, usar Magia, ativar um Poder, etc.). O alvo **completamente** invisível pode realizar qualquer ação. Ser ferido sempre cancela o Poder. A invisibilidade não é completa, você parece uma imagem trêmula no ar e ainda emite ruídos e move objetos. Enquanto está invisível qualquer Poder, Magia ou Ataque que vise você tem 50% de chance de errar (*ex: o mestre lança 1D e um resultado de 1, 2 ou 3 significa que falhou*). Ataques feitos na área afetam o alvo normalmente. Você ainda recebe um bônus de +4 em testes de Furtividade.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Invisibilidade. Você pode ficar parcialmente invisível.
●●	Invisibilidade Maior. Você pode ficar completamente invisível.

Invocar Aliado

[Ativo/Turno]

Você conjura uma ou mais criaturas para auxiliá-lo. Os aliados conjurados lutam ao lado do mágico até o fim da magia.

Criaturas invocadas através deste Poder não podem possuir Equipamentos, Magias nem os Poderes Companheiro e Invocar Aliado. A criatura invocada não pode utilizar Poderes em você e seus aliados, apenas lutará em seu auxílio.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Invocar Aliado. Você conjura uma criatura que possua metade da quantidade de Pontos de Personagem que você possui ou menos.
●●●	Invocar Aliado Maior. Você conjura uma criatura que possua a mesma quantidade de Pontos de Per-

sonagem que você possui ou menos. **Invocar Aliado em Massa.** Você conjura 5 criaturas que possuam metade da quantidade de Pontos de Personagem que você possui ou menos.

- **Invocar Aliado Maior em Massa.** Você conjura 5 criaturas que possuam a mesma quantidade de Pontos de Personagem que você possui ou menos.

Ler Mente (●)

[Ativo/Turno]

Você pode entrar na mente subconsciente de um alvo, sendo capaz de ler seus pensamentos e lembranças como se estas fossem suas, caso o alvo não passe num Teste de Mente resistido contra Mente+2 do atacante. A cada rodada o alvo pode refazer esse teste levando em consideração o resultado inicial obtido pelo atacante. Extrair informações que o alvo não deseja compartilhar através desse Poder exige que você passe em um teste resistido de Mente + Pesquisa contra Mente + Lábia do alvo.

Longo Alcance

[Passivo]

Você pode realizar ataques corpo-a-corpo com alcance muito maior que o comum. Além disso, você pode usar este Poder para realizar as Manobras de Combate Agarrar e Desarmar em um oponente que esteja distante (até o alcance do Poder).

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Longo Alcance Mínimo. Você possui um alcance 5 casas maior para ataques corpo a corpo (ex: um humano possui alcance 1, logo fica com alcance 6).
●●	Longo Alcance Menor. Você possui um alcance 10 casas maior para ataques corpo a corpo (ex: um humano possui alcance 1, logo fica com alcance 11).



- **Longo Alcance.** Você possui um alcance 15 casas maior para ataques corpo a corpo (ex: um humano possui alcance 1, logo fica com alcance 16).

- **Longo Alcance Maior.** Você possui um alcance 20 casas maior para ataques corpo a corpo (ex: um humano possui alcance 1, logo fica com alcance 21).

- **Longo Alcance Superior.** Você possui um alcance 25 casas maior para ataques corpo a corpo (ex: um humano possui alcance 1, logo fica com alcance 26).

Metamorfo

[Ativo/Hora]

Você pode transformar-se em outra criatura. Você precisa ter tocado, pelo menos uma vez na vida, um exemplar da raça em que deseja se transformar. Seus equipamentos desaparecem quando assume a nova forma e retornam quando volta à sua forma normal. Os Pontos de Vida e Mana perdidos em uma forma são debitados da outra. Caso o dano seja maior do que a nova forma assumida consegue suportar, você volta para a forma normal e cai inconsciente (terá que testar a Tabela de Inconsciência). Caso a quantidade de Mana gasto seja maior do que a nova forma assumida possui, simplesmente considere o Mana gasto (fica com 0 de Mana). A nova forma não pode possuir Equipamentos, Magias nem os Poderes Companheiro e Invocar Aliado. Também não pode utilizar Poderes em que tenham seus aliados como alvo, apenas contra inimigos (ex: não é possível tornar-se um Paladino para usar o Poder Cura em seus aliados, mas pode virar um dragão vermelho para usar o Ataque de Fogo dele).

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Metamorfose. Você pode assumir a forma de uma criatura com metade da quantidade de Pontos de Personagem que você possui ou menos.
●●●	Metamorfose Maior. Você pode assumir a forma de uma criatura com a mesma quantidade de Pontos de Personagem que você possui ou menos.

Oráculo

[Ativo/Hora]

Você pode, se concentrando em um objeto, pessoa ou lugar, ter sensações ou visões de coisas que aconteceram. A critério do Mestre, você também pode sentir coisas que ainda vão acontecer. O mágico precisa estar no local ou estar tocando o objeto ou a pessoa para ter as visões.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Oráculo Mínimo. Você pode perceber as sensações (ex: dor, medo, fome, felicidade, fúria, amor, etc.) que aconteceram há até 5 dias.
●●	Oráculo Menor. Você pode ver imagens borradas (não é possível reconhecer rostos) do que aconteceu há até 5 semanas.
●●●	Oráculo. Você pode ver imagens estáticas do que aconteceu há até 5 meses.
●●●●	Oráculo Maior. Você pode ver cenas como num filme de coisas que aconteceram há até 5 anos.
●●●●●	Oráculo Superior. Você pode ver e interagir (atravessando portas, andar pelo corredor, etc.) com cenas que ocorreram há até 100 anos.

Proteção Contra Energia*

* ESCOLHA UM TIPO DE ENERGIA

[Passivo]

Você possui certa resistência ou até mesmo é imune a um tipo de Energia (ex: fogo, gelo, eletricidade, som, etc.). Essa resistência não acumula com Escudo de Energia e Subtipo Energia.

Você precisa definir, no momento que adquire este Poder, qual é o tipo de Energia que possui resistência.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●●	Proteção Contra Energia Menor. Você reduz em 5 os danos da energia selecionada.
●●●	Proteção Contra Energia. Você reduz em 10 os danos da energia selecionada.
●●●●	Proteção Contra Energia Maior. Você é imune a um tipo de energia (fogo, gelo, eletricidade, som, etc.). Todo o dano recebido do tipo de energia escolhido é ignorado.

Proteção Natural

[Passivo]

Seu corpo é recoberto com uma proteção natural que funciona como uma armadura, protegendo-o de ferimentos. Como essa armadura faz parte de você, ela não impede seus movimentos nem atrapalha no uso de Magias (não aumenta o custo de Mana). O bônus de Proteção não acumula com o Escudo de Energia nem Armadura.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Proteção Natural Mínima. Você possui Proteção 2.
●●	Proteção Natural Menor. Você possui Proteção 4.
●●●	Proteção Natural. Você possui Proteção 6.
●●●●	Proteção Natural Maior. Você possui Proteção 8.
●●●●●	Proteção Natural Superior. Você possui Proteção 10.

Radar

[Ativo/Hora]

Você amplia os seus sentidos sendo capaz de perceber tudo a sua volta com mais clareza. Você é capaz de enxergar a sua volta, distinguindo as formas (mas não cores) de objetos e criaturas. Criaturas invisíveis que entrem na área de efeito do Radar podem ser percebidas. Enquanto a magia estiver ativa, o mágico não pode ser pego de surpresa se o atacante estiver dentro do raio de efeito.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●●	Radar. Você é capaz de enxergar tudo num raio de 12 casas (18 metros).
●●●	Radar Superior. Você é capaz de enxergar tudo num raio de 24 casas (36 metros).

Regeneração

[Passivo]

Você pode restaurar com uma velocidade impressionante chegando mesmo a reconstruir membros perdidos e curar feridas sem deixar sequer uma cicatriz. Quando cai inconsciente, você leva o tempo mínimo para recobrar-se (*ex: com um resultado de 9 no teste de inconsciência, você ficaria -2 em seus testes por 1 hora, que é o mínimo de 1D horas*).

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●●	Regeneração. Você recupera 1pv por rodada. Se não estiver realizando ações exaustivas (<i>ex: combate, fuga, corrida, escalada, etc.</i>), cura 2pvs por rodada.
●●●●	Regeneração Maior. Você recupera 2pvs por rodada. Se não estiver realizando ações exaustivas (como combate), cura 4pvs por rodada.

Riqueza

[Passivo]

Você possui bens e recursos acima da média. Com este Poder você recebe uma quantidade inicial de Dinheiro para gastar em Bens e Veículos (não podem ser gastos em Equipamentos). Além disso, você recebe um valor periodicamen-

te que pode ser gasto de qualquer forma (inclusive comprando Equipamentos).

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Riqueza Mínima. Você possui D\$ 30.000,00 em Bens e/ou Veículos. Ainda recebe D\$ 1.500,00 por mês.
●●	Riqueza Menor. Você possui D\$ 90.000,00 em Bens e/ou Veículos. Ainda recebe D\$ 4.500,00 por mês.
●●●	Riqueza. Você possui D\$ 180.000,00 em Bens e/ou Veículos. Ainda recebe D\$ 9.000,00 por mês.
●●●●	Riqueza Maior. Você possui D\$ 300.000,00 em Bens e/ou Veículos. Ainda recebe D\$ 15.000,00 por mês.
●●●●●	Riqueza Superior. Você possui D\$ 450.000,00 em Bens e/ou Veículos. Ainda recebe R\$ 22.500,00 por mês.

Sorte

[Passivo]

Você é um sortudo, e sempre se dá bem nas coisas que faz. Por algum motivo você sempre recebe uma ajudazinha na hora do aperto. Com esse Poder você pode relançar os dados de um teste que tenha feito antes que o Mestre determine se houve ou não falha. Cada teste só pode ser refeito uma única vez e ficará valendo o novo resultado (mesmo que esse seja menor). Você pode ainda abdicar de duas tentativas de relançamento dos dados para receber um 12 automático. O resultado obtido não é um Acerto Decisivo, é apenas um valor de 12 (máximo possível) que deverá ser somado aos ajustes para calcular o acerto ou erro. As tentativas perdidas dessa forma só estarão disponíveis na próxima seção de jogo.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Sorte Mínima. Pode relançar os dados 2 vezes por dia (em tempo de jogo), prevalece o novo resultado.
●●	Sorte Menor. Pode relançar os dados 4 vezes por dia (em tempo de jogo), prevalece o novo resultado.
●●●	Sorte. Pode relançar os dados 6 vezes por dia (em tempo de jogo), prevalece o novo resultado.
●●●●	Sorte Maior. Pode relançar os dados 8 vezes por dia (em tempo de jogo), prevalece o novo resultado.
●●●●●	Sorte Superior. Pode relançar os dados 10 vezes por dia (em tempo de jogo), prevalece o novo resultado.

Subtipo Energia*

* ESCOLHA UM TIPO DE ENERGIA

[Passivo]

Você possui uma grande afinidade com um tipo de Energia (*ex: fogo, gelo, eletricidade, som, etc.*) específico, entretanto é altamente vulnerável a outro tipo de Energia (normalmente a oposta). Essa resistência não acumula com Escudo de Energia e Proteção Contra Energia.

Você precisa definir, no momento que adquire este Poder, qual é o tipo de Energia a que tem afinidade e qual o tipo de Energia ao qual é vulnerável.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Subtipo Energia. Você reduz em 5 os danos da Energia que possui afinidade, contudo todo o dano da Energia ao qual é vulnerável aumenta em +50% arredondando para cima (<i>ex: um Personagem com Subtipo Calor/Fogo ● e vulnerabilidade a Frio/Gelo, absorve 5 de todo dano de fogo e, caso receba por exemplo 7 de dano de frio, ele deve deduzir 11pvs</i>).

- **Subtipo Energia Maior.** Você é imune aos danos da Energia que possui afinidade, contudo todo o dano da Energia ao qual é vulnerável aumenta em +100% (ex: um Personagem com Subtipo Elétrico ● e vulnerabilidade a Som/Vento, ignora todo dano de eletricidade e, caso receba por exemplo 10 de dano de som, ele deve deduzir 20ps).

Sugestão (●●)

[Ativo/Turno]

Você pode alterar as nuances de pensamento de um alvo fazendo "sugestões" diretamente na mente dele como se fossem pensamentos próprios, caso o alvo não passe num Teste Mente resistido pela Mente+2 do atacante. A cada rodada o alvo pode refazer esse teste levando em consideração o resultado inicial obtido pelo atacante. A sugestão não pode ir de encontro aos instintos básicos e códigos do alvo.

Telecinésia

[Ativo/Turno]

Você pode realizar à distância ações físicas que dependam da Força, como mover objetos em qualquer direção, empurrar armas, agarrar inimigos, etc. Ao usar armas de combate corpo-a-corpo desta forma, o mágico deve usar a Força concedida pela Telecinésia para calcular acerto e dano. O alcance máximo de sua Telecinésia é (1+Mente)x10 casas, de forma que se você possuir Mente ●●● terá um alcance de 40 casas.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Telecinésia (Força 1). Você pode mover objetos a distância como se tivesse Força ●.
●●	Telecinésia (Força 3). Você pode mover objetos a distância como se tivesse Força ●●●.
●●●	Telecinésia (Força 5). Você pode mover objetos a distância como se tivesse Força ●●●●.
●●●●	Telecinésia (Força 7). Você pode mover objetos a distância como se tivesse Força ●●●●●.
●●●●●	Telecinésia (Força 9). Você pode mover objetos a distância como se tivesse Força ●●●●●●.

Teleporte

[Ativo/Instantâneo]

Você pode desaparecer de um local e aparecer em outro instantaneamente, carregando consigo seu equipamento. Se o Teleporte não puder ser bem sucedido (ex: não consegue ver o local, o local foi modificado e não há espaço para você, etc.) o Poder simplesmente falha e você reaparece no mesmo local.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●●	Teleporte Menor. Você pode teleportar para uma distância máxima de 150m. Você precisa ver o lugar para onde deseja ir.
●●●	Teleporte. Você pode teleportar para uma distância máxima de 150km. Você precisa conhecer o lugar para onde deseja ir.
●●●●	Teleporte Maior. Você pode teleportar para qualquer distância. Você não precisa conhecer o lugar para onde deseja ir, basta uma descrição detalhada do local.

Transmorfo

[Ativo/Hora]

Você pode mudar sua forma e a aparência assumindo outra qualquer ou de alguém que tenha visto. Você não se torna outra criatura, apenas parece com uma (não vai ganhar voo por parecer um dragão). Quando alguém vê você pela pri-

meira vez tem direito a um teste resistido de Mente resistido por Mente+2 do transmorfo para anular os efeitos da ilusão.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Aparência Ilusória Menor. Você pode mover-se e falar normalmente, contudo realizar ações que exijam esforço (atacar, usar Magia, ativar um Poder, etc.) anula a ilusão. Ser ferido também cancela a ilusão.
●●	Aparência Ilusória. Apenas ser ferido cancela a ilusão.
●●●	Aparência Ilusória Maior. A nova aparência permanece até que a magia termine ou você morra.

Velocidade

[Ativo/Turno]

Você se move muito mais rápido que o comum. Sua velocidade aumenta bastante se comparada com a original aumentando também suas Defesas.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Velocidade Mínima. Você se move com 2 vezes a Velocidade normal. Você ainda recebe +1 na Defesa e em todos os testes de Agilidade.
●●	Velocidade Menor. Você se move com 4 vezes a Velocidade normal. Você ainda recebe +2 na Defesa e em todos os testes de Agilidade.
●●●	Velocidade. Você se move com 6 vezes a Velocidade normal. Você ainda recebe +3 na Defesa e em todos os testes de Agilidade.
●●●●	Velocidade Maior. Você se move com 8 vezes a Velocidade normal. Você ainda recebe +4 na Defesa e em todos os testes de Agilidade.
●●●●●	Velocidade Superior. Você se move com 10 vezes a Velocidade normal. Você ainda recebe +5 na Defesa e em todos os testes de Agilidade.

Voo

[Passivo]

Você pode planar, levitar e até mesmo voar em qualquer direção.

NÍVEL	DESCRIÇÃO
●	Planar. Você cai lentamente, planando sem risco de se machucar.
●●	Levitar. Você pode mover-se flutuando para cima e para baixo com metade da sua velocidade normal.
●●●	Voo. Você pode voar em qualquer direção com o dobro da sua velocidade normal.

EQUIPAMENTOS

CAPÍTULO 5

Um herói não é feito apenas de Atributos, Poderes e Talentos, ele também pode precisar de máquinas, armas e outros itens. Este capítulo é dedicado aos Equipamentos que seu Personagem pode possuir ou adquirir durante a aventura. Cada Equipamento possui um custo em D\$ (dinheiros), um valor genérico que deve ser convertido para cada moeda.

Criação de Personagem x Dinheiro

Cada Personagem possui o valor inicial de D\$ 1.000,00 para gastar com seu equipamento. Durante a criação do Personagem, você pode optar por converter parte do seus Pontos de Personagem em D\$. Cada Ponto de Personagem vale D\$ 2.000,00.

1pt = D\$ 2.000,00

Conversão de Dinheiro

Uma vez definido o cenário de jogo, o Mestre pode converter os valores em D\$ para a moeda que será utilizada apenas multiplicando por um valor específico. Abaixo daremos alguns exemplos que podem ser seguidos ou ignorados livremente.

MOEDA	AJUSTE	EXEMPLO
Pecas de Ouro	x1	Um item de D\$ 100,00 equivale a 100pos
Dolar	x10	Um item de D\$ 100,00 equivale a \$ 1.000,00
Real	x20	Um item de D\$ 100,00 equivale a R\$ 2.000,00
Euro	x5	Um item de D\$ 100,00 equivale a € 500,00

Armas

A arma de seu herói é um item importante, ela pode ser a única salvação dele nas horas de perigo. As armas causam um dano médio baseado em sua categoria, como visto anteriormente, mas criamos uma lista das armas mais comuns para facilitar a vida do Mestre. Você pode escolher uma das armas da lista ou criar a sua própria, desde que o Mestre aprove a mesma.

1 mão ou 2 mãos

Armas podem ser utilizadas com uma ou duas mãos, dependendo de seu tamanho e tipo. Armas que exijam o uso das duas mãos não podem ser utilizadas com escudos (exceto broquel).

Corpo-a-Corpo: as armas Pequenas e Médias podem ser usadas com apenas uma mão. Armas Grandes devem ser usadas com as duas mãos.

Distância: as armas Pequenas podem ser usadas com apenas uma mão. Armas Médias e Grandes devem ser usadas com as duas mãos.

Esta regra leva em consideração que você possui o tamanho Médio. Caso seja de um tamanho maior ou menor deve ajustar a categoria das armas (ex: se seu personagem é grande ele pode usar armas de corpo-a-corpo de categoria Média e Grande com apenas uma mão).

Exige um Talento

Algumas armas são exóticas ou complexas e exigem um Talento específico para serem utilizadas. Tentar usar uma dessas armas sem o Talento exigido faz com que ela funcione como uma arma comum.

Katana: Exige o Talento Usar Katana, ou será utilizada como uma Espada.

Mangual: Exige o Talento Usar Mangual, ou será utilizada como uma Maça.

Espada de Duas Lâminas: Exige o Talento Usar Espada de Duas Lâminas, ou será utilizada como uma Montante.

Foice: Exige o Talento Usar Foice, ou será utilizada como um Machado Grande.

Doas Armas

Você pode utilizar duas armas (uma em cada mão) durante um combate. Na teoria isso significa que você está empunhando duas armas e realizando um ataque com cada uma, na prática você realiza apenas um ataque como se estivesse

Armas Corpo a Corpo

NOME	D\$	DANO	TAM
Adaga/Punhal	2,00	1D	P
Clava/Porrete	-	1D	P
Machadinha	5,00	1D	P
Martelo	2,00	1D	P
Sabre/Rapier	10,00	1D	P
Bastão ²	-	1D	M
Cimitarra	15,00	1D+2	M
Espada	15,00	1D+2	M
Katana ¹	35,00	2D	M
Lança ²	10,00	1D	M
Maça	12,00	1D+2	M
Machado	10,00	1D+2	M
Malho	15,00	1D+2	M
Mangual ¹	20,00	2D	M
Duas Armas	-	2D	G
Duas Armas Médias ¹	-	2D+2	G
Espada de Duas Lâminas ¹	100,00	2D+2	G
Foice ¹	20,00	2D+2	G
Maça Estrela	15,00	2D	G
Machado Grande	20,00	2D	G
Montante	50,00	2D	G
Alabarda ²	15,00	1D+2	G

1 - ESTA ARMA EXIGE UM TALENTO PARA SER USADA
2 - O ALCANCE DESTA ARMA É DE 2 CASAS (3 METROS)

Armas Distância

NOME	D\$	DANO	TAM	CARGA/TIPO
Besta de Mão	15,00	1D+2	P	10 virotes
Pistola	30,00	1D+2	P	10 balas
Revolver	20,00	1D+3	P	6 balas
Submetralhadora ³	40,00	1D+2/2D	P	30 balas
Arco	55,00	2D	M	10 flechas
Besta	50,00	2D	M	10 virotes
Fuzil de Assalto ³	100,00	2D/2D+2	M	30 balas
Duas Armas	-	2D+2	G	-
Espingarda ⁴	35,00	3D	G	8 cartuchos
Rifle de Caça	40,00	2D+2	G	10 balas
Rifle de Sniper ⁵	55,00	2D	G	5 balas

3 - PODE SER AJUSTADA PARA TIRO SIMPLES OU RAJADA
4 - O ALCANCE DESTA ARMA É ¼ DO COMUM
5 - O ALCANCE DESTA ARMA É 2 VEZES MAIOR

utilizando uma única arma Grande. Em combate corpo-a-corpo, você pode usar duas armas pequenas ou uma arma média e uma pequena (ex: duas adagas ou uma machadinha e uma cimitarra). Em combate à distância você pode usar apenas duas armas pequenas (ex: duas pistolas ou um revolver e uma besta de mão) e gasta uma munição para cada arma por disparo.

Empunhar duas armas médias em combate corpo-a-corpo exige o Talento Usar Duas Armas Médias. O dano deste estilo de combate é maior, contudo não é possível utilizá-lo sem possuir o Talento.

Alcance de 2 casas

Algumas armas possuem hastes longas que permitem atingir oponentes que estejam a duas casas de distância em combate corpo-a-corpo. Estas armas causam menos dano que uma arma da mesma categoria, mas isso é compensado pelo alcance superior. As armas que possuem esta característica são o Bastão, a Lança e a Alabarda.

Tiro Simples ou Rajada

Algumas armas de ataque à distância permitem o uso de rajada. Uma rajada é uma sequência de balas, lançadas velozmente, que aumenta o dano causado ao custo da precisão e da quantidade de balas. O dano destas armas é dividido por uma barra. O valor antes da barra é o dano de Tiro Simples, que gasta apenas 1 bala. O valor depois da barra indica o dano da Rajada, que gasta 5 balas e concede -1 no ataque.

¼ do Alcance

A espingarda, também conhecida como “calibre 12”, é uma arma muito potente. Seu cartucho contém inúmeras bolinhas que se espalham logo após o disparo aumentando a área de efeito da arma. O dano desta arma é muito superior, contudo seu alcance é limitado. Um personagem que possua Destreza ●●, utilizando uma espingarda, tem apenas 7 casas de alcance ao invés de 30 casas.

Alcance 2 vezes maior

O rifle Sniper é uma arma de longa distância. Ele vem equipado com uma luneta. O dano desta arma é menor que o de um rifle comum, contudo seu alcance é duas vezes maior. Um personagem que possua Destreza ●●●, utilizando uma espingarda, tem apenas 80 casas de alcance ao invés de 40 casas.

Carga

Cada arma de ataque a distância possui um tipo de munição. O número indicado na carga, além de indicar quanta munição cabe nas armas de fogo, representa o número de munições que você compra com D\$ 1,00.

Armas Especiais

São versões melhoradas das armas comuns que podem ter sido criadas por magia ou tecnologia. Cada habilidade possui um custo separado. Você pode mesclar habilidades em uma única arma apenas somando seus custos. Ou seja, você pode possuir uma Espada +1 Sagrada Vorpall e ela custará D\$ 80.015,00 (15,00 + 10.000,00 + 10.000,00 + 60.000,00).

As armas que adicionam danos de Energia não acumulam com Energizar Arma, fica o valor maior (ex: um espada flamejante 3, que cause +3D por fogo, sobre o efeito de Energizar Arma ●●●● por Veneno causará +4D de dano por veneno, o dano de fogo é ignorado).

NOME DO ITEM (CUSTO): DESCRIÇÃO

- **Arma de Fogo (D\$ +10.000,00):** esta arma é feita de fogo e causa dano de Calor/Fogo (ex: uma Montante de Fogo causaria 2D de dano por fogo).
- **Arma de Gelo (D\$ +10.000,00):** idêntica a Arma de Fogo, contudo causa dano por Frio/Gelo.
- **Arma de Luz (D\$ +10.000,00):** idêntica a Arma de Fogo, contudo causa dano por Luz/Laser.
- **Arma do Retorno (D\$ +10.000,00):** Estas armas, quando arremessadas, retornam as mãos do usuário antes do início de sua próxima Rodada. Além disso, o alcance de arremesso destas armas é o dobro do comum (ex: um personagem com Força ●●●, usando um Malho do Retorno tem um alcance de 14 casas).
- **Arma Sagrada (D\$ +10.000,00):** esta arma, com um comando do usuário, envolve-se com chamas azuladas e causa +2D de dano de Luz/Laser apenas contra mortos-vivos e demônios (ex: uma Montante Sagrada causaria 2D de dano e +2D de dano por fogo em um morto-vivo ou demônio).
- **Arma +1 a +5 (variável):** esta arma é uma versão melhorada da arma comum, capaz de causar dano acima da categoria que pertence (ex: uma Espada +2 causa dano 2 categorias acima da que pertence, logo causará 2D+2 de dano).

ARMA	CAUSA DANO...	CUSTO (D\$)
+1	1 categoria acima da que pertence	+10.000,00
+2	2 categorias acima da que pertence	+30.000,00
+3	3 categorias acima da que pertence	+60.000,00
+4	4 categorias acima da que pertence	+100.000,00
+5	5 categorias acima da que pertence	+150.000,00

- **Arma Congelante 1 a 5 (variável):** esta arma, com um comando do usuário, envolve-se com uma aura congelante e causa dano adicional de Frio/Gelo (ex: uma Cimitarra Congelante 2 causaria 1D+2 de dano, +2D de dano por Frio/Gelo e custaria D\$ 30.015,00).

NÍVEL	DANO ADICIONAL	CUSTO (D\$)
1	+1D	+10.000,00
2	+2D	+30.000,00
3	+3D	+60.000,00
4	+4D	+100.000,00
5	+5D	+150.000,00

- **Arma Elétrica 1 a 5 (variável):** idêntica a Arma Congelante, contudo causa dano por Eletricidade.
- **Arma Flamejante 1 a 5 (variável):** idêntica a Arma Congelante, contudo causa dano por Calor/Fogo.
- **Arma Venenosa 1 a 5 (variável):** idêntica a Arma Congelante, contudo causa dano por Veneno/Químico.
- **Arma Precisa (D\$ +30.000,00):** esta arma concede um Acerto Decisivo caso o Jogador obtenha 11 ou 12 na jogada de dados durante um ataque.
- **Arma Vampírica (D\$ +60.000,00):** esta arma drena 1Dpvs do oponente para o usuário da arma toda vez que acerta um ataque. O dano drenado não pode ser absorvido pela Proteção (ex: uma Espada Vampírica causaria 1D+2 de dano e drenaria 1Dpvs do oponente para o usuário da arma).
- **Arma Vorpall (D\$ +60.000,00):** esta arma mata um oponente por decapitação, uma vez que você obtenha um Acerto Decisivo contra ele. Algumas criaturas não morrem se forem decapitadas e, portanto, são imunes a esta arma.

Armaduras

As armaduras são vestimentas que fornecem proteção para o corpo dos Heróis, impedindo que as armas dos oponentes causem ferimentos profundos. Em termos de regra as armaduras concedem um Bônus na Proteção, que reduz o dano causado por ataques. As Armaduras podem ser Leves, Mé-

dias ou Pesadas, sendo que cada uma tem características próprias.

NOME DA ARMADURA (CUSTO): DESCRIÇÃO

- **Armadura Leve (D\$ 50,00):** Concede Proteção 2 e não dá nenhuma penalidade. Ex: jaqueta de couro, camiseta de proteção, colete avental, corselete de couro, gibão de peles, etc.
- **Armadura Média (D\$ 100,00):** Concede Proteção 4, contudo o usuário recebe um redutor de -1 no Ataque. Ex: colete policial, colete de tropa de choque, colete tático, armadura de escamas, cota de malha, peitoral de aço, etc.
- **Armadura Pesada (D\$ 500,00):** Concede Proteção 6, contudo o usuário recebe um redutor de -1 no Ataque e na Defesa. Ex: colete especial, unidade de ação reforçada, armadura de placas, armadura completa, armadura de batalha, etc.

Armaduras Especiais

São versões melhoradas das armaduras comuns que podem ter sido criadas por magia ou tecnologia. Cada habilidade possui um custo separado.

NOME (NÍVEL EQUIVALENTE): DESCRIÇÃO

- **Armadura +1 a +5 (variável):** esta armadura é uma versão melhorada da armadura comum, capaz de oferecer mais Proteção (ex: uma Armadura Média +2 concede Proteção 8).

ARMADURA	PROTEÇÃO	CUSTO (D\$)
+1	+2	+10.000,00
+2	+4	+30.000,00
+3	+6	+60.000,00
+4	+8	+100.000,00
+5	+10	+150.000,00

Escudos

Os escudos são peças de metal ou madeira que ficam presas a um dos braços do Herói, aumentando sua capacidade defensiva. Não é possível usar um escudo com armas que exijam o uso de 2 mãos, visto que você precisa de uma das mãos para empunhar o escudo.

Existem dois tipos de Escudo: o Escudo Médio, que é uma peça grande de metal ou madeira empunhada com uma das mãos; Escudo Grande, que é semelhante ao Escudo Médio, mas cobre quase todo o corpo do usuário.

NOME DA ARMADURA (CUSTO): DESCRIÇÃO

- **Escudo Médio (D\$ 10,00):** Concede +1 na Defesa.
- **Escudo Grande (D\$ 30,00):** Concede +2 na Defesa, mas impõe um redutor de -1 no Ataque.

Escudos Especiais

São versões melhoradas dos escudos comuns que podem ter sido criadas por magia ou tecnologia. Cada habilidade possui um custo separado.

NOME (NÍVEL EQUIVALENTE): DESCRIÇÃO

- **Escudo +1 ou +2 (variável):** este escudo é uma versão melhorada do escudo comum, capaz de oferecer mais Defesa (ex: um Escudo Médio +1 concede +2 na Defesa).

ESCUDO	DEFESA	CUSTO (D\$)
+1	+1	+30.000,00
+2	+2	+100.000,00

Artefatos

São itens criados através de magia ou tecnologia que simulam os efeitos de um Poder ou Talento. Este item possui, na descrição, o nome do Poder e possui nível igual ao do Poder que simula. Qualquer Poder pode ser simulado através de um Artefato. O custo do Artefato é baseado no nível do Poder que simula (ex: uma varinha de Ataque de Fogo ●●, seria um Artefato de nível 2 e custaria D\$ 30.000,00).

NÍVEL	CUSTO (D\$)
1	10.000,00
2	30.000,00
3	60.000,00
4	100.000,00
5	150.000,00

Diferente dos Poderes, um Artefato com nível maior que 1 não tem acesso aos níveis abaixo do seu (ex: a varinha de Ataque de Fogo ●●, citada anteriormente, não permite utilizar Ataque de Fogo ●).

Ativando um Artefato

Um Equipamento que simula um Poder Passivo funciona enquanto o personagem estiver utilizando o item. Já Equipamentos que simulem Poderes Ativos possuem 5 usos por dia. Isso significa que ele pode ser ativado 5 vezes durante um dia. Depois precisa de um período de 8h para ser reutilizado.

João deseja que seu personagem tenha Contra-Ataque. Para isso ele imagina um Artefato que simule o Poder: uma Roupa Especial que aplica descargas de eletricidade nos oponentes. Logo, ele anota em seus Equipamentos Roupa de Contra-Ataque 3 e gasta D\$ 60.000,00. O Personagem de João pode ativar este Artefato 5 vezes por dia e cada uso dura 1 Turno.

Acumulando com Magias

Um Artefato é, para todos os fins, um Poder também. Assim, quando ele simula o efeito de uma Magia os dois não se acumulam, fica o maior benefício (ex: um Personagem utilizando um Anel de Proteção contra Fogo ● e recebe a magia Proteção Contra Energia [Fogo], reduzirá em 10 o dano recebido por fogo e não 15 que seria a soma dos dois). Um Poder que simula uma Magia sempre Possui o nome da Magia em seu nível.

Artefatos com Cargas

O jogador pode optar por comprar um Artefato que, em vez de possuir um número de usos diários, possui uma quantidade de cargas. Pode ser uma varinha com um número de usos predefinidos, uma poção, um óleo, etc. Cada carga permite ativar o Artefato apenas uma vez, depois será preciso comprar uma nova carga. Cada carga custa 2% do valor do Poder original (ex: uma poção de Cura ● com 10 cargas, custaria D\$ 2.000,00 [D\$ 200,00 cada carga] e poderia ser utilizada 10 vezes apenas).

Equipamento e Pontos de Personagem

Como, durante a criação de seu personagem, você pode converter Pontos de Personagem em Dinheiro, alguns equipamentos podem contar como Pontos de Personagem na hora de analisar o Status real de um personagem.

Vejam os exemplos de dois guerreiros: um construído com 100pts e que usa equipamentos normais (armas e armaduras comuns); outro construído com 100pts, mas de posse de um anel que lhe concede o Poder Voo. Bem, o primeiro guerreiro, para poder voar como seu amigo, precisaria de mais 30pts, logo, está em desvantagem.

Normalmente, para calcular o número de Pontos que o Personagem possui devido aos seus equipamentos, o Jogador deve somar o custo de todos os Equipamentos que ele carrega consigo no momento e dividir o resultado por 2.000. Esses Pontos mudam com maior frequência e não devem ser anotados junto aos Pontos de Personagem. Eles servem apenas para criar um comparativo mais apurado do Status do Personagem.

BENS E VEÍCULOS

CAPÍTULO 6

Os Bens e Veículos são tipos muito particulares de Equipamento. Os Bens são imóveis, empresas e propriedades que demonstram o poder financeiro do personagem. Já os Veículos podem ser utilizados como ferramentas durante a aventura. Vamos tratar de cada um deles separadamente.

Bens

Um personagem que não tenha comprado nenhum Bem, como uma casa ou apartamento, começa a aventura sem ter um lugar para morar. Além disso, ele não possui nada que não possa carregar consigo. Os Bens possuem um custo bastante variável, mas via de regra segue uma lista curta das coisas mais comuns.

BEM	CUSTO (D\$)
Casa Popular	500,00
Casa Média	5.000,00
Casa Grande	25.000,00
Mansão	75.000,00
Apartamento Popular	1.000,00
Apartamento Médio	10.000,00
Apartamento Grande	50.000,00
Cobertura de Luxo	150.000,00

Veículos

Um veículo é uma máquina mecânica que exige um controlador humano (ou semelhante) para funcionar. Ele é como um Personagem que pode ser controlado por um condutor ou piloto. Cada veículo possui características particulares:

Tam | D\$: indica o tamanho, segundo a escala de tamanho normal do sistema, e o custo em Dinheiro do veículo.

Manobrar: indica qual o teste que deve ser realizado, incluindo o ajuste, para realizar manobras difíceis com o veículo. Esse teste também é utilizado quando o piloto deseja atacar utilizando as armas do veículo (*ex: se o piloto de um helicóptero militar deseja metralhar o carro dos inimigos deve testar Destreza + Pilotagem -2*). Em outras palavras, Manobrar substitui a Jogada de Ataque do veículo.

Desviar: indica qual o teste que deve ser realizado, incluindo o ajuste, para realizar ações rápidas e corridas com o veículo. Esse teste também é utilizado quando o piloto deseja esquivar de ataques direcionados ao veículo (*ex: se o motorista de um carro deseja escapar dos disparos de um helicóptero militar terá que testar Mente + Condução -2*). Em outras palavras, Desviar substitui a Jogada de Defesa do veículo.

Veloc: indica o número de casas que o veículo percorre em uma rodada. Entre parênteses está a velocidade máxima que o veículo pode imprimir.

Fuselagem: funciona como os Pontos de Vida da máquina. Se chegar a 0 a máquina para de funcionar. Um veículo não recupera Fuselagem, mas também não morre. Para fins de regra considere que ele é um construto (veja o Talento Construto mais adiante).

Blindagem: quando um ataque visa o veículo, este valor funciona como a Proteção do mesmo, reduzindo o dano causado antes de chegar a Fuselagem. Todo dano que exceda o valor da Blindagem será debitado da Fuselagem. O valor entre parênteses indica o limite seguro para os ocupantes do veículo. Todo dano que ultrapassar o valor do Limite deve ser debitado dos PVs dos ocupantes.

Batendo de Frente

Algumas vezes pode ser vantajoso bater com o veículo contra algum obstáculo. Muitas vezes pode ser mortal. Para cada 10km/h que o veículo esteja ele causa 1D de dano no obstáculo atingido. Metade deste dano é causado ao próprio veículo e pode machucar os ocupantes.

Atacar um Alvo Dentro do Veículo

Alguns veículos oferecem certa proteção aos ocupantes enquanto outros não. Uma moto, por exemplo, não oferece nenhuma cobertura enquanto um tanque é quase impenetrável. O Mestre pode conceder entre +0 até +5 de bônus na Defesa dos ocupantes do veículo devido à cobertura oferecida pelo mesmo. O Mestre fica livre para interpretar quanto de cobertura cada veículo concede.

Moto Comum

Tam | D\$: Médio | D\$ 500,00

Manobrar: Destreza + Condução -2

Desviar: Mente + Condução -1

Veloc: 40 casas (máx 120 km/h)

Fuselagem: 15

Blindagem: 2 (limite 4)

Carro Comum

Tam | D\$: Grande | D\$ 1.000,00

Manobrar: Destreza + Condução -2

Desviar: Mente + Condução -2

Veloc: 40 casas (máx 120 km/h)

Fuselagem: 40

Blindagem: 4 (limite 8)

Moto Esportiva

Tam | D\$: Médio | D\$ 2.000,00

Manobrar: Destreza + Condução -1

Desviar: Mente + Condução

Veloc: 90 casas (máx 270 km/h)

Fuselagem: 15

Blindagem: 4 (limite 8)

Carro Comum Blindado

Tam | D\$: Grande | D\$ 10.000,00

Manobrar: Destreza + Condução -2

Desviar: Mente + Condução -2

Veloc: 40 casas (máx 120 km/h)

Fuselagem: 40

Blindagem: 8 (limite 16)

Carro Esportivo

Tam | D\$: Grande | D\$ 12.000,00

Manobrar: Destreza + Condução -1

Desviar: Mente + Condução -1

Veloc: 90 casas (máx 270 km/h)

Fuselagem: 40

Blindagem: 4 (limite 8)

Helicóptero Comum

Tam | D\$: Grande | D\$ 16.000,00

Manobrar: Destreza + Pilotagem -2

Desviar: Mente + Pilotagem -2

Veloc: 80 casas (máx 240 km/h)

Fuselagem: 40
Blindagem: 6 (limite 12)

Helicóptero Militar

Tam | D\$: Grande | D\$ 40.000,00
Manobrar: Destreza + Pilotagem -2
Desviar: Mente + Pilotagem -2
Veloc: 80 casas (máx 240 km/h)
Fuselagem: 60
Blindagem: 8 (limite 16)
PDF: 4D | 80 casas

Avião Comum

Tam | D\$: Enorme | D\$ 22.000,00
Manobrar: Destreza + Pilotagem -3
Desviar: Mente + Pilotagem -2
Veloc: 180 casas (máx 540 km/h)
Fuselagem: 50
Blindagem: 6 (limite 12)

Avião Militar

Tam | D\$: Enorme | D\$ 78.000,00
Manobrar: Destreza + Pilotagem -2
Desviar: Mente + Pilotagem
Veloc: 500 casas (máx 1.500 km/h)
Fuselagem: 75
Blindagem: 8 (limite 16)
PDF: 6D | 100 casas



AS RESTRIÇÕES

CAPÍTULO 7

Assim como os Poderes fornecem habilidades extraordinárias para os Personagens, as Restrições os penalizam. Mas por que escolher algo que vai me penalizar? Simples! Porque isso vai conceder mais Pontos de Personagem ao final de cada aventura, além de tornar seu personagem bem mais original. É comum em heróis e vilões dos filmes e quadrinhos encontrar algum tipo de Restrição: um minério que enfraquece o herói, um cor que inutiliza seu poder, um código pessoal muito forte para fazer o bem, etc. Grandes heróis, e grandes vilões, precisam ter fraquezas para parecerem mais humanos.

Restrições só podem ser escolhidas durante a criação do Personagem. Eventos posteriores da aventura podem conferir uma Restrição ao Personagem, dependendo da vontade do Mestre.

Uma Restrição concede 1pt (caso seja Leve) ou 2pts (caso seja Grave) a mais no final da aventura. Para receber estes pontos extras é necessário que a Restrição tenha atrapalhado o Personagem durante a aventura. Basta que aconteça uma única vez para que o jogador receba o ponto no final da aventura. O Mestre tem a palavra final sobre a concessão ou não dos pontos. Se um Personagem "esquecer" de uma Restrição ou for de encontro a ela de alguma forma, existem 3 possibilidades:

Já tinha pontos: se o Personagem já iria ganhar, nesta mesma aventura, os pontos pela Restrição ele perde esses pontos (ex: *you já tinha sido atrapalhado por seguir a Restrição Herói, por isso iria ganhar 1pt no final da aventura, mas em um momento posterior nega um pedido de ajuda. Então você perde o ponto ganho pela Restrição.*)

Não tinha pontos: se o Personagem não iria ganhar, nesta mesma aventura, os pontos pela Restrição ele debita o mesmo valor (1pt para Leve e 2pts para Grave) dos Pontos de Personagem que receber ao final da aventura (ex: *seguindo o caso citado acima, se você ainda nega uma vez mais a Restrição Herói ira debitar 1pt dos que ganhar no final da aventura.*)

Já "esqueceu" a Restrição: se o Personagem, nesta mesma aventura, já havia sido punido por negar a Restrição (como o exemplo acima) ele simplesmente perde a Restrição e os benefícios que ganharia por ela (ex: *mais uma vez seguindo o exemplo anterior, se você nega mais uma vez irá perder a Restrição.*)

Gustavo está jogando com Astaron, um guerreiro que possui a Restrição Herói (Leve). No começo da aventura um velho inimigo chega a vila de Astaron e pede sua ajuda. A vila do inimigo está sendo destruída por um monstro e ele pede que Astaron ajude-o a derrotar o monstro. Como Astaron possui a Restrição Herói ele deve obedecer o pedido de ajuda, então ele segue com o Inimigo, mesmo suspeitando que isso seja uma armadilha.

Ao chegar à vila do inimigo Astaron percebe que era verdade e ajuda-o contra o monstro. Ele não foi atrapalhado pela Restrição então e, portanto, não ganha pontos até agora. Logo em seguida, quando o monstro cai, o inimigo diz que há outro em uma caverna próxima. Astaron segue para lá e cai em uma armadilha. Agora o Personagem já irá receber 1pt a mais no fim da aventura.

Após uma luta ferrenha, Astaron consegue fugir da armadilha e segue pela estrada muito ferido e cansado. Ele então encontra um homem que pede sua ajuda pois o irmão está sendo atacado por orcs. Como está muito ferido Astaron nega a ajuda, e automaticamente perde o 1pt que ia ganhar no fim da aventura.

A noite, enquanto descansava num acampamento, Astaron é abordado novamente pelo homem que viu na estrada. Ele está com o irmão muito ferido e pede que o guerreiro escolte os dois até a vila

mais próxima. Astaron nega mais uma vez, pois está muito fraco e sabe que pode morrer na viagem, mas então ele perde a Restrição Herói.

LISTA DE RESTRIÇÕES

Alergia (Grave)

Você é absurdamente alérgico a alguma coisa, e sofre reações muito dolorosas quando entra em contato com ela. Quando se depara com o causador de sua Alergia, você recebe 2 de dano por Rodada de exposição. Este dano não pode ser absorvido por nada.

O dano causado pela Alergia não pode ser curado através de Poderes, Equipamentos ou Magias e anula o benefício do Poder Imortal. Apenas o descanso cura os danos causados pela Alergia.

Assustador (Leve)

Você mete medo nas pessoas. Pode ser que tenha apenas uma aparência ou hábitos detestáveis ou que seja completamente monstruoso e terrível.

Cavalheiro (Leve)

Você é um gentleman, e não pode nunca ferir uma mulher (ou fêmea de uma espécie humanóide) nem permitir que outros o façam. Mulheres são frágeis e devem ser protegidas, são os homens que as incitam a fazer coisas erradas. Desta forma você também deve SEMPRE defender elas contra outros oponentes.

Cegueira (Grave)

Você é cego e não enxerga absolutamente nada. Todos os testes que dependam da visão sofrem um redutor de -4 e em combate você considera que todos os oponentes estejam invisíveis, ou seja, você tem 50% de chance de errar eles (ex: *o mestre lança 1D e um resultado de 1, 2 ou 3 significa que falhou.*)

Cleptomania (Leve)

Você rouba qualquer coisa que chame a atenção, aparente beleza ou valor (vasos, talheres, jóias, enfeites, dinheiro, etc.). Não é que você precise ou veja um valor financeiro nisso, é apenas um impulso incontrolável de obter o item.

Código da Derrota (Grave)

Você nunca pode fugir de uma luta justa, nem se permitir ser capturado. Em ambos os casos, é preferível lutar até a morte a sofrer esta humilhação.

Código da Natureza (Leve)

Você nunca pode atacar (ou sequer ferir) animais ou plantas, nem mesmo em defesa própria. Você pode caçar mas apenas para se alimentar. Você deve sempre ajudar os animais e a natureza, defendendo-os contra pessoas que desejem atacá-los.

Dependência (Grave)

Você depende de algo para sobreviver, e essa coisa é incomum ou proibida, podendo ser desde um tipo de droga rara ou toxina até sangue ou carne humana. Quando percebe de alguma forma (visão, cheiro, etc.) a fonte de sua dependência, você deve satisfazê-la.

Além disso, você não recupera seus Pontos de Mana apenas com descanso, pois sua vontade está ligada ao seu vício. Todo dia, após descansar, você precisa satisfazer sua Dependência, e só então recupera os Pontos de Mana (só funciona uma vez por dia).

Devoção (Leve)

Você fez um voto ou juramento e deve cumpri-lo a todo custo. Você é obcecado por isso e deve dedicar a sua vida a este fim, ou morrer tentando. Sempre que aparece alguma "pista" sobre sua devoção você deve abandonar tudo e segui-la.

Fantasia (Leve)

Você vive em uma realidade só sua, e vê as coisas de forma diferente. Sua fantasia faz com que você seja visto como um louco (e é mesmo!) pelas pessoas que, assim que descobrem, passam a não ter mais confiança alguma.

Fiel (Grave)

Você segue uma causa e sempre obedece às ordens de seus superiores, nunca os contestando. Você precisa escolher uma ordem ou causa (igreja, cristianismo, exército, etc). Você daria sua vida de bom grado pela causa.

Fobia (Leve)

Você tem um medo mortal de alguma coisa e sua vontade é correr para longe o mais depressa possível. Quando é exposto ao causador do seu medo você foge como um louco para o mais longe possível.

Forma Frágil (Grave)

Você possui uma forma extremamente debilitada e precisa assumi-la parte do seu tempo. Retornar para sua forma normal demora 1 Rodada, entretanto não é possível retornar até que o tempo exigido tenha passado. O equipamento não sofre a transformação, logo pode cair ou rasgar dependendo da forma assumida.

Sua Forma Frágil é um Personagem construído com metade de seus Pontos de Personagem (arredondado para baixo). Ela não pode possuir nenhum Atributo, Poder ou Magia com nível mais elevado que a forma normal, nem pode possuir nenhum Poder, Magia ou Talento que sua Forma normal não possuía.

Os Pontos de Vida e Mana perdidos em uma forma são debitados da outra. Caso o dano seja maior do que a nova forma assumida consegue suportar, o Personagem cai inconsciente (terá que testar a Tabela de Inconsciência). Caso a quantidade de Mana gasto seja maior do que a nova forma assumida possui, simplesmente considere o Mana gasto (fica com 0 de Mana).

Herói (Leve)

Você nunca recusa um pedido de ajuda, seja de quem for (até mesmo um inimigo), e sempre mantém sua palavra. Você acredita que todos merecem uma segunda chance (e terceira, e quarta, e quinta, etc.) para redimir seus erros.

Homicida (Leve)

Você tem sede de sangue e não sossega enquanto não ver seus oponentes mortos. As pessoas têm medo de você por sua agressividade e inconstância. Quando alguém lhe insulta ou agride (mesmo verbalmente), você ataca a pessoa e só para quando ela estiver morta.

Honesto (Leve)

Você nunca pode mentir, roubar, trapacear, enganar ou fazer qualquer coisa que vá de encontro às leis (mesmo as leis locais). Também não pode permitir que outros façam essas coisas.

Honrado (Leve)

Você nunca ataca seus oponentes de surpresa, em desvantagem numérica, desarmados ou que não ofereçam perigo. Fazer essas coisas é desonroso e permitir que outras pessoas façam é errado. Uma luta deve ser sempre justa e limpa, que vença o melhor.

Inculto (Leve)

Você é completamente ignorante, possui alguma dificuldade de expressão e não sabe ler nem escrever. Números também são uma dificuldade, de forma que você só pode contar até 10 (os dedos das mãos). Você pode se comunicar, porém usando apenas palavras simples do vocabulário popular (ex: Lá - dedo apontando para o norte - Inimigos vindo! Assim - indicando 3 com os dedos).

Morto-Vivo (Grave)

Por algum motivo você não está mais vivo, ou nunca foi, mas continua existindo. Uma força sombria (magia, vírus, vontade de um deus, etc.) mantém você vivo contra as leis naturais, por isso as magias do Efeito Cura, ao invés de restaurar Pontos de Vida, causam dano em você.

Pacífico (Grave)

Você acredita que existem outros caminhos, que não a violência, que podem ser usados para resolver os problemas. Isso é tão forte que você nunca pode tirar a vida de outra pessoa ou criatura, nem permitir que outros o façam. Você pode ferir e até capturar oponentes malignos, mas não tirar a vida deles.

Ponto Fraco (Grave)

Você possui uma fraqueza, um ponto vulnerável que se atingido pode ser fatal. Se um oponente descobrir seu ponto fraco e realizar um ataque localizado contra você, caso ele acerte, o dano final que ele causa é multiplicado por x2 (ex: uma formiga gigante que tem seus órgãos na parte traseira desprotegidos, se um oponente realizar um Ataque Localizado com -4 e acertar, terá seu dano multiplicado por x4).

Primitivo (Leve)

Você não consegue ou não deseja utilizar nenhum tipo de tecnologia. Você não pode usar nenhum tipo de Equipamento, podendo contar apenas com seus Poderes. Sempre que enfrenta inimigos que estejam em vantagem devido ao equipamento você recebe o benefício por esta vantagem.

Vulnerável (Grave)

Você é vulnerável a um tipo de material (ex: prata, ouro, cristal, coisas com seu nome gravado,...) ou Energia (ex: ca-

lor/fogo, frio/gelo, eletricidade, vibração/som,...) e sofre mais que o comum os danos causados por ela. Todo o dano recebido do material ou Energia escolhida aumenta em 100% antes de ser absorvido (ex: um personagem que tenha Vulnerável a Prata, e receba 4 de dano de uma espada de prata, considera este dano como 8 e só então retira o valor de Proteção).

O dano causado pelo material ou Energia ao qual você é vulnerável não pode ser curado através de Poderes, Equipamentos ou Magias (apenas com descanso) e anula o benefício do Poder Imortal.



AS PERÍCIAS

CAPÍTULO 8

As Perícias representam o treino e conhecimento do Personagem em diversas áreas específicas. Quando, durante o jogo, você for realizar um teste, possuir níveis na perícia pode ser fundamental e ainda aumentará suas chances de obter sucesso. As Perícias podem ser: de Combate ou Comuns.

Perícias de Combate: são utilizadas com mais frequência durante combates corpo-a-corpo ou à distância, quando os Personagens atacam e são atacados.

Perícias Comuns: são utilizadas em momentos de interpretação, quando os Personagens precisam realizar ações como procurar um objeto, arrombar uma tranca, fazer manobras com veículos, etc.

Um humano comum possui Perícias entre 0 e 2, um valor de 3 em uma ou mais Perícias já indica alguém especializado, que dedicou muito tempo e treinamento para atingir a excelência no que faz.

Algumas perícias são marcadas com um (*) logo após seu título e na Ficha de Personagem. Isso significa que Personagens que não as possuam pelo menos um nível nessas Perícias, não podem fazer testes com as mesmas (se não tem Medicina, não pode fazer uma cirurgia).

Custo

Cada nível de Perícia custa *nível x2* em Pontos de Personagem. Desta forma, melhorar uma perícia de nível ●● para nível ●●● custar 6pts (3x2). Esse valor é cumulativo, ou seja, comprar uma perícia de nível ●●● custa 12pts, uma vez que exige que o Jogador já tenha comprado o nível ●● e ● (2pts para ●, 4pts para ●● e 6pts para ●●●).

Perícias Iniciais

Todo Personagem deve gastar pelo menos 30 dos seus Pontos de Personagem em Perícias Comuns durante a criação. Isso indica o tempo que ele viveu até o momento e as coisas que ele aprendeu.

PERÍCIAS DE COMBATE

Armas Brancas

Você compreende o funcionamento e manutenção de armas como: espadas, maças, lanças, machados, porretes, bastões, cajados, facas, canos de ferro, etc. Essa perícia é testada quando você deseja realizar um ataque corpo-a-corpo, contra um oponente, utilizando uma arma branca. Praticamente qualquer coisa que possa ser segurada e sirva como arma é considerada uma Arma Branca (pedaço de pau, cano, tampa de lata de lixo, etc.).

Armas de Fogo

Você compreende o funcionamento, manutenção e munição de armas como: revólver, espingarda, metralhadora, escopeta, fuzil, pistola, bazuca, etc. Essa perícia é testada quando você deseja realizar um ataque à distância, contra um oponente, utilizando uma arma de fogo.

Arquearia

Você compreende o funcionamento, manutenção e munição de armas como: arcos longo, arco curto, arco composto, besta, zarabatana, funda, etc. Essa perícia é testada

quando você deseja realizar um ataque à distância, contra um oponente, utilizando um arco, besta ou arma semelhante.

Briga

Você estudou e treinou artes marciais, brigas de rua ou suas armas naturais, aprendendo a utilizar ataques como: soco, chute, empurrão, mordida, garra, cabeçada, chifre, etc. Essa perícia é testada quando você deseja realizar um ataque corpo-a-corpo, contra um oponente, utilizando suas armas naturais ou golpes.

Esquiva

Você treinou técnicas de defesa e esquiva, aprendendo a bloquear ataques corporais e proteger-se contra ataques a distância. Essa perícia ajuda no cálculo de sua Defesa.

PERÍCIAS COMUNS

Animais*

Você estudou profundamente as várias espécies de animais e sabe como eles se comportam. Essa perícia é testada quando você deseja cuidar, adestrar, criar ou acalmar animais e bestas.

Atuação

Você estudou e aprendeu a ser um ator. Essa perícia é testada quando você deseja interpretar um personagem, fazer outros rirem ou chorarem, enganar uma platéia ou uma única pessoa, disfarçar-se, dançar, etc.

Computação*

Você conhece e sabe utilizar computadores e tecnologias mais recentes. Essa perícia é testada quando você deseja consertar, instalar, configurar, pesquisar na rede, hackear, obter senhas, etc. utilizando computadores.

Condução

Você conhece e sabe utilizar os vários tipos de veículos terrestres (ou semelhantes). Essa perícia é testada quando você deseja realizar manobras radicais, controlar, correr, evitar um acidente, fugir, etc. usando um veículo.

Crime*

Você conhece a ilegalidade e treinou artes de ladinos. Essa perícia é testada quando você deseja falsificar documentos, abrir fechaduras, desarmar mecanismos, furtar uma carteira, etc.

Diplomacia

Você estudou e treinou para ser um diplomata, sendo discreto e polido, porém determinado em seus ideais. Essa perícia é testada quando você deseja convencer um nobre, presidir um julgamento, convencer uma platéia, incitar um exército, etc.

Erudição*

Representa o grau de escolaridade e conhecimentos gerais que você possui, indo desde história, artes, economia até leis.

Essa perícia é testada quando você deseja saber se possui conhecimento sobre alguma lei, história, clima, relevo, política, etc.

Esportes

Você é um atleta, com o corpo e a mente bem treinados em vários esportes. Essa perícia é testada quando você deseja saltar, correr, nadar, escalar, etc.

Etiqueta*

Você foi educado para ser um perfeito cavalheiro (ou dama) e sabe comportar-se em qualquer lugar e situação. Essa perícia é testada quando você deseja galantear uma dama (ou cavalheiro), comer de forma correta, vestir-se a rigor, conversar com nobres, etc.

Furtividade

Você estudou e treinou para ser silencioso e oculto, agindo sempre furtivamente. Essa perícia é testada quando você deseja mover-se silenciosamente, esconder-se nas sombras, escalar silenciosamente, esconder seus rastros, etc.

Herborismo*

Você estudou as plantas e conhece suas mais variadas espécies, desde as curativas até as venenosas. Essa perícia é testada quando você deseja preparar poções e ungüentos curativos, manipular veneno, aplicar emplastros em enfermos, distinguir que plantas são venenosas, preparar chás entorpecentes, etc.

Idiomas*

Você estudou e conhece vários idiomas, sabendo falar fluentemente e escrever neles. Cada ponto nesta perícia indica que você conhece 2 outros idiomas. Verifique com o Mestre quais os Idiomas disponíveis.

Intimidação

Você treinou sua postura e voz, sabendo como fazer uma pessoa ter medo de suas ameaças. Essa perícia é testada quando você deseja causar medo em um adversário, torturar uma vítima, assustar uma pessoa, etc.

Lábia

Você possui uma capacidade nata de convencer e ludibriar as pessoas através de uma boa conversa. Essa perícia é testada quando você deseja enganar uma pessoa com uma história, convencer alguém, mentir para se safar, etc.

Medicina*

Você estudou o corpo humano e conhece seu funcionamento e anatomia. Essa perícia é testada quando você deseja realizar cirurgias, prestar primeiros socorros, tratar enfermos, prescrever remédios, dar diagnósticos, etc.

Montar

Você conhece e sabe controlar os vários tipos de montarias (ou semelhantes). Essa perícia é testada quando você deseja realizar manobras radicais, controlar, correr, evitar um acidente, fugir, etc. usando uma montaria.

Música*

Você estudou e treinou o uso de vários instrumentos musicais, sendo conhecedor de partituras e notas sonoras. Essa perícia é testada quando você deseja compor, tocar, orquestrar, mixar, criar arranjos, improvisar e afinar instrumentos musicais, etc.

Ocultismo*

Você conhece as ciências ocultas e estudou muito sobre o proibido. Essa perícia é testada quando você deseja testar seus conhecimentos sobre magia, religião, esoterismo, misticismo, crenças e cultos, rituais, divindades, etc.

Percepção

Você é naturalmente mais atento às coisas que o rodeia, e ainda treinou para melhorar seus instintos. Essa perícia é testada quando você deseja distinguir ruídos, observar, notar falhas, notar um blefe, etc.

Pesquisa

Você estudou e treinou seus sentidos para perceber os mínimos detalhes deixados, comumente deixados de lado por pessoas comuns. Essa perícia é testada quando você deseja conectar pistas, procurar informações, achar um texto em uma biblioteca, encontrar algo na internet (precisa ter Computação também), etc.

Pilotagem*

Você conhece e sabe utilizar os vários tipos de veículos aéreos, espaciais e submarinos (ou semelhantes). Essa perícia é testada quando você deseja realizar manobras radicais, controlar, acelerar, evitar um acidente, fugir, etc. usando um desses veículos.

Rastrear*

Você conhece e interpreta as pistas que outros deixam. Essa perícia é testada quando você deseja seguir rastros de pessoas e criaturas, entender o combate que ocorreu em um lugar interpretando a cena, determinar tipo, tamanho e peso aproximado de uma criatura pela sua pegada, etc.

Reparos*

Você conhece e concerta praticamente qualquer coisa, além de poder construir itens. Essa perícia é testada quando você deseja consertar máquinas e equipamentos, criar uma máquina, forjar armas e armaduras, consertar um veículo, etc.

Sobrevivência

Você treinou exaustivamente a existência em locais ermos ou hostis (como deserto, florestas, montanhas, etc.) e sabe o que fazer nessas situações. Essa perícia é testada quando você deseja achar um local seguro para acampar, acender uma fogueira, construir um abrigo de improviso, etc.



TALENTOS

CAPÍTULO 9

Os Talentos são características que seu Personagem pode ou não possuir. Eles são não possuem níveis como os Poderes, porém podem ser muito úteis quando bem escolhidos. Cada Talento custa 5pts, que você deve gastar caso queira adquiri-lo. Os Talentos podem ser de dois tipos: Geral ou Racial.

Talentos Gerais: pode ser adquirido por qualquer Personagem, independente da Raça. Estes Talentos também podem ser adquiridos depois da criação do Personagem caso o Mestre autorize.

Talentos Raciais: só pode ser adquirido por Raças específicas e, uma vez que você os escolhe, não pertence mais à raça humana. Estes Talentos só podem ser adquiridos durante a criação de Personagem.

LISTA DE TALENTOS

Afinidade com Arma* (Geral)

* ESCOLHA UMA ARMA

Você possui uma facilidade natural para usar um tipo específico de arma. É necessário escolher um tipo de arma apenas (espada, arco, pistola, lança, etc.). Toda vez que estiver usando a arma escolhida recebe +1 no Ataque.

Agarrar Aprimorado (Geral)

Você treinou exaustivamente a Manobra de Combate Agarrar e, portanto, recebe um bônus de +1 em todos os testes feitos para essa manobra.

Anfíbio (Racial)

Você pode respirar dentro da água livremente e pode ser mover com toda sua velocidade quando submerso. Em compensação, só pode manter-se longe da água por uma quantidade de dias igual ao valor de sua Vitalidade, depois disso precisa ser submerso (ou pelo menos tomar um banho com muita água) ou passa a perder 1 nível de Vitalidade por dia. Se sua Vitalidade chegar a 0 você cai inconsciente.

Aparência Frágil (Racial)

Você não parece, por algum motivo, oferecer perigo para seus adversários (*ex: é muito velho, parece uma criancinha inofensiva, é estabonado, parece estar bêbado, etc.*), permitindo sempre um ataque surpresa contra inimigos que não o conhecem e nem viram você lutar. Uma vez que um oponente tenha visto você em ação ele não vai cair nesse truque e pode avisar a outros sobre suas capacidades.

Ataque Localizado Aprimorado (Geral)

Você treinou exaustivamente a Manobra de Combate Ataque Localizado e, portanto, recebe um bônus de +1 em todos os testes feitos para essa manobra.

Auto-Suficiente (Racial)

Você não precisa se alimentar ou respirar, produzindo toda a energia necessária para se manter vivo. Isso não significa que você não pode comer ou beber (pode até ser que não

possa), mas que quando é privado destas coisas não sente nenhuma necessidade.

Camuflagem (Racial)

Você pode ficar invisível, ou adquire a coloração do ambiente ao seu redor, desde que permaneça parado. Você recebe os benefícios do Poder Invisível enquanto estiver imóvel.

Carismático (Geral)

Você é bonito, elegante ou possui um encanto natural. As pessoas lhe admiram e desejam ser como você. Este Talento concede +1 em testes de Diplomacia e Lábria.

Especial: Personagens que possuam a Restrição Assustador, não podem possuir esse Talento.

Construto (Racial)

Você é uma máquina sem vida, construída pelas mãos habilidosas de um engenheiro ou pela magia de um feiticeiro. Como não é uma criatura viva, você não pode recuperar Pontos de Vida com descanso como as pessoas fazem, precisando ser concertado com a perícia Reparos. Um aliado que possua a perícia Reparos pode, caso passe em um teste difícil (dif. 12) da perícia, restaurar 1D Pontos de Vida em você para cada 4 horas. Além disso, como não tem mente você não pode ser afetado por nenhuma Magia ou Poder que afete a mente, nem pode ser alvo de Magias do Efeito Cura (já que não é um ser vivo).

Desarmar Aprimorado (Geral)

Você treinou exaustivamente a Manobra de Combate Desarmar e, portanto, recebe um bônus de +1 em todos os testes feitos para essa manobra.

Faro (Racial)

Você possui o sentido do olfato tão apurado quanto um cão, podendo distinguir cheiros com bastante precisão. Quando seu Faro pode auxiliar de alguma forma (escolha do Mestre) em testes de Percepção ou Rastrear, você recebe +1 de bônus.

Imune a Dor (Geral)

Você possui uma resistência absurda à dor ou é imune a ela. Isso não significa que você não recebe dano ou vai morrer, apenas que você ignora a dor. Como não sente dor, quando sua Proteção reduz o dano recebido a zero ou menos, você não recebe dano algum.

Incansável (Racial)

Você não precisa dormir ou descansar, sendo imune aos efeitos da fadiga e falta de sono. Isso pode ser bastante útil para fugas, vigias e perseguições, mas é quase impossível para um ser vivo possuir essa característica, sendo mais comuns em construtos.

Infravisão (Racial)

Você pode ver as coisas através do calor que elas emitem. Sua infravisão possui um alcance máximo de 10 casas (15 metros). Pessoas e objetos quentes são representados por espectros de cor vermelhos, enquanto objetos frios são representados pela cor azul. Enxergar uma fonte de calor intenso muito próxima (menos de 6 casas) enquanto estiver usando esse talento pode cegar por 1D Rodadas.

Inimigo* (Geral)

* ESCOLHA UMA RAÇA

Você odeia uma raça de criaturas de uma forma tão profunda que treinou para aprender a combatê-los. Este Talento concede +1 no Ataque e no Dano quando você enfrenta a raça escolhida (ex: Goblins, Orcs, Esqueletos, Elfos, etc.).

Investida Aprimorada (Geral)

Você treinou exaustivamente a Manobra de Combate Investida e, portanto, recebe um bônus de +1 no Ataque para essa manobra.

Lógica Labirintica (Geral)

Você é capaz de memorizar os caminhos dentro de um labirinto, trilha ou túneis em uma caverna, sendo capaz de perceber quando já esteve em algum lugar antes.

Magia sem Gestos (Geral)

Você é capaz de lançar magias sem fazer gestos. Isso permite que você utilize armaduras enquanto lança magias sem sofrer nenhuma penalidade.

Manipular Energia* (Geral)

* ESCOLHA UM TIPO DE ENERGIA

Você consegue manipular o tipo de Energia escolhido quando executa Magias. Cada Energia deve ser escolhida separadamente (ex: um mago que deseje utilizar Magias de Ataque de Energia com Fogo e Gelo deve possuir os Talentos *Manipular Fogo* e *Manipular Gelo*).

Memória Fotográfica (Geral)

Você é capaz de gravar perfeitamente uma imagem e, posteriormente, revê-la como se fosse em uma fotografia mental percebendo cada detalhe. Para que isso aconteça você precisa informar ao Mestre que deseja "fotografar" o que viu. Lembrar do que gravou depois exige o gasto de 1 de Mana.

Queima-Roupa Aprimorado (Geral)

Você treinou exaustivamente a Manobra de Combate Queima-Roupa e, portanto, recebe um bônus de +1 na Defesa para essa manobra.

Resistência a Magia (Racial)

Você é mais resistente que as outras criaturas aos efeitos da Magia. Quando uma Magia permite um teste de resistência, seja para anular ou reduzir os efeitos, você recebe um bônus de +1 neste teste.

Salto Amplo (Racial)

Você pode saltar mais alto e mais longe que as criaturas comuns. Um Personagem comum pode saltar 1m de altura para cada nível de Força e 2m de distância para cada Nível de Força (ex: um Personagem com Força ●●● pode saltar 3m em altura e 6m em distância). Você pode dobrar esses valores para

saltos (ex: um Personagem com Força ●●● e o Talento Salto Ampliado pode saltar 6m em altura e 12m em distância)

Sangue Mágico (Geral)

Você nasceu com o dom da Magia e não precisa de um Focus para executá-la. Seu próprio corpo é o condutor de suas energias místicas.

Usar Duas Armas Médias (Geral)

Você treinou para utilizar duas armas médias ao mesmo tempo em combate. As armas não podem ser usadas em conjunto sem o treinamento adequado.

Usar Espada de Duas Lâminas (Geral)

Você treinou o uso de uma arma difícil de manusear. A arma não pode ser usada sem o treinamento adequado. Com este Talento você sabe usar a Espada de Duas Lâminas.

Usar Foice (Geral)

Você treinou o uso de uma arma difícil de manusear. A arma não pode ser usada sem o treinamento adequado. Com este Talento você sabe usar a Foice.

Usar Katana (Geral)

Você treinou o uso de uma arma difícil de manusear. A arma não pode ser usada sem o treinamento adequado. Com este Talento você sabe usar a Katana.

Usar Mangual (Geral)

Você treinou o uso de uma arma difícil de manusear. A arma não pode ser usada sem o treinamento adequado. Com este Talento você sabe usar o Mangual.

Usar Poder* em Outro (Geral)

* ESCOLHA UM PODER (E O NÍVEL)

Você pode utilizar um Poder de uso pessoal em outro alvo que você esteja tocando. Apenas Poderes cujo alvo é você mesmo podem ser escolhidos. É preciso comprar esse Talento para cada nível de Poder que deseja utilizar (ex: se você possui *Cura* ●● e comprou o Talento *Usar Cura* ● em Outro, só pode utilizar o nível ●● do Poder em si mesmo).

Visão Ampliada (Geral)

Você possui uma visão muito mais apurada que o normal, sendo capaz de perceber detalhes à distância. Seu alcance para ataques feitos à distância é o dobro do concedido pela sua Destreza.

Visão no Escuro (Racial)

Você pode enxergar no escuro sem dificuldades a até 6 casas (9 metros) de distância. Você não consegue ver cores, apenas as formas a sua volta. Enxergar uma fonte de luz muito próxima (menos de 6 casas) enquanto estiver usando esse talento pode cegar por 1D Rodadas.

MAGIAS

CAPÍTULO 10

Esferas de Magia

A Magia existe e está presente no universo (pelo menos até que o Mestre diga ao contrário). Em sua forma original ela é uma massa de energia amorfa e furiosa que não pode ser controlada facilmente, exige muito estudo, devoção ou dedicação por parte do mágico.

Os Jogadores que desejem usar Magia em seus personagens devem escolher entre uma das quatro Esferas de Magia: **Arcana, Divina, Mental, Natural e Necromante**. Nenhum Personagem pode possuir Magia em mais de uma dessas Esferas (não dá pra ter Magia Natural e Mental). Uma vez que tenha escolhido, anote na sua ficha, na parte de Poderes, "Magia Arcana" (por exemplo), mas não gaste Pontos de Personagem neste Poder pois você deve comprar os Efeitos diretamente.

Magia Arcana

Provem dos 4 elementos básicos que compõem o mundo: Fogo, Terra, Ar e Água. Todos os efeitos realizados pelos que dominam essa Esfera são resultado dos elementos (bola de fogo, golem de pedra, parede de gelo, etc.).

Magia Divina

Provem dos Deuses, devido a devoção fervorosa de seus fiéis, e pode se manifestar em forma de luz, escuridão, carne, ossos, etc. (golem de luz/trevas, esqueletos, zumbis, etc.).

Magia Mental

Provem de poderes Psiônicos bastante evoluídos capazes de realizar feitos impressionantes e interagir com o ambiente. Os efeitos dessa Esfera se demonstram através de ilusões e alterações direto na mente do alvo (dano mental, controle da mente, ilusão, etc.).

Magia Natural

Provem da Natureza em si, seus animais e plantas funcionam como um tipo de Divindade. Os efeitos dessa Esfera se revelam em forma de animais, plantas, folhas, insetos, etc. (galhos afiados, árvore-golem, invocar animais, etc.).

Magia Necromante

Provem dos reinos dos mortos e dos Planos Inferiores (como o inferno), onde os demônios e mortos-vivos abdicaram de tudo que é bom para abraçar a imortalidade e o poder. Os efeitos dessa Esfera se demonstram através de manifestações dos reinos inferiores (chamas demoníacas, mortos-vivos e demônios conjurados, subjugação mental, etc.).

Comprando Magia

Você deve, uma vez que tenha escolhido a Esfera de Magia que irá utilizar, gastar seus Pontos de Personagem comprando os Efeitos mágicos. Cada nível de Efeito Mágico custa *nível x3* em Pontos de Personagem. Desta forma, melhorar uma Efeito de nível ●● para nível ●●● custar 9pts (3x3). Esse valor é cumulativo, ou seja, comprar uma Efeito de nível ●●● custa 18pts, uma vez que exige que o Jogador já tenha comprado o nível ●● e ● (3pts para ●, 6pts para ●● e 9pts para ●●●).

Efeitos Proibidos

Quando um Personagem escolhe uma Esfera de Magia, ele não poderá utilizar 2 dos 7 efeitos possíveis. Esses efeitos são proibidos para o mágico, contudo ele ainda pode adquirir Equipamentos e Poderes que simulem as magias do Efeito Proibido.

Márcio decide que seu personagem será um clérigo, um tipo de sacerdote que se aventura em nome do seu deus. Para tanto ele compra o Poder Magia e escolhe a esfera Divina, mais adequada ao personagem que idealizou. Como a Magia Divina proíbe os Efeitos Ataque e Fusão ele risca os dois de sua ficha.

Lançando Magias

A Magia é muito versátil, permitindo ao mágico realizar inúmeras façanhas mesmo possuindo poucos níveis nos Efeitos. Para lançar uma Magia, o mágico precisa: gastar uma quantidade em Mana igual ao nível da magia que deseja realizar; estar empunhando um Focus; ter liberdade de movimento. Assim, se você deseja usar a magia Ler Mente (Conexão ●) deverá gastar 1 de Mana, ter seu Focus (cajado ou varinha) a mão e poder se movimentar livremente.

Liberdade de Movimento

Quando um mágico lança uma magia ele faz gestos e profere palavras mágicas. Qualquer coisa que impeça a liberdade de movimento do mágico (ex: *estar amarrado, preso na manobra agarrar, imobilizado, carregando muito peso, etc.*) ou sua voz (ex: *sob efeito de uma magia de silêncio, com a boca tapada por um inimigo, sem voz, etc.*) impede que a magia seja executada.

Usar armaduras também pode atrapalhar na hora de lançar magias. Se o mágico estiver usando uma Armadura Média ou Pesada terá seus movimentos prejudicados e gastará mais Mana para realizar a magia.

Armadura Leve: por serem muito leves estas armaduras não atrapalham o movimento do mágico.

Armadura Média: um mágico gasta 1 Mana a mais em cada magia se estiver usando essa armadura.

Armadura Pesada: um mágico gasta 2 Manas a mais em cada magia se estiver usando essa armadura.

Alberon, um mago, resolve usar uma armadura Média comum. Esta armadura lhe concede Proteção 3, contudo toda vez que ele for lançar uma magia deve acrescentar 1 ao custo de Mana. Ou seja, se ele desejar

Magias Proibidas

EFEITO	ARCANA	DIVINA	MENTAL	NATURAL	NECROMANTE
Ataque	-	✗	-	-	-
Conexão	✗	-	-	✗	-
Conjuração	-	-	✗	-	-
Cura	✗	-	-	-	✗
Fusão	-	✗	✗	-	-
Movimento	-	-	-	-	-
Ofuscação	-	-	-	✗	✗
✗ - EFEITO MÁGICO PROIBIDO					

lançar *Ataque de Energia Mínimo* (Ataque ●) gastará 2 Manas, ao invés de 1.

Focus Mágico

A magia exige o uso de um Focus para funcionar. Normalmente é um cajado ou uma varinha criada para este fim, mas um mágico pode lançar uma Magia mesmo que esteja sem nenhum desses itens. O processo é mais difícil e exige muita concentração, de forma que o mágico gasta 2 Manas a mais que o normal para efetuar a Magia.

Teste de Resistência

Quando uma magia permite que um Teste de Resistência para reduzir ou anular seu efeito, o alvo deve realizar um teste resistido do Atributo indicado na Magia (Agilidade, Vitalidade ou Mente) contra **Mente+2** do mágico.

Quando a Magia afeta mais de um alvo, o mágico joga os dados apenas uma vez e cada alvo deve igualar ou superar o valor obtido por ele.

Resistência = Atributo Indicado vs MEN+2 do mágico

Duração da Magia

As Magias possuem 4 tipos de duração: **Instantânea**, **Turno**, **Hora** e **Permanente**. Quando o tempo da Magia é de Turno, e ela é ofensiva (quem recebe a magia não deseja o efeito), o alvo tem direito a outro Teste de Resistência a cada rodada para anular os efeitos. O mesmo ocorre quando o tempo da Magia é de Hora, sendo que os testes são refeitos a cada 5 Minutos (50 Rodadas).

Prolongando uma Magia

O mágico pode querer prolongar os efeitos de uma magia com duração Turno ou Hora. Para fazer isso ele deve gastar o **dobro** do Mana necessário para realizar a magia e então ela se estenderá por 10 vezes sua duração. Desta forma, um má-

Alcance da Magia

NÍVEL DE MENTE	ALCANCE
-	10 (15m)
●	20 (30m)
●●	30 (45m)
●●●	40 (60m)
●●●●	50 (75m)
●●●●●	60 (90m)
●●●●●●	70 (105m)
●●●●●●●	80 (120m)
●●●●●●●●	90 (135m)

gico que deseje lançar *Contra-Ataque Mínimo* (Ataque ●) prolongado, deverá gastar 2 de Mana e a Magia terá efeito por 10 Turnos (10 minutos).

Alcance

Todas as magias possuem um limite de alcance, calculado de acordo com o valor de Mente do mágico. Caso na descrição do efeito não conste nada que diga o contrário, a magia só é efetiva e só pode ser lançada até o limite deste alcance. Magias com duração e que saiam do alcance do mágico ainda existem, mas não podem ser controladas até que elas entrem novamente na área do alcance dele.

Utilizando Energia

Algumas magias exigem a escolha de um tipo de Energia (fogo, gelo, veneno, etc.). Quando isso ocorre, para lançar essas magias, o mágico deve possuir pelo menos um Talento Manipular Energia (ex: se o mágico possui o Talento Manipular Fogo ele pode lançar a magia *Ataque de Energia* com fogo, por exemplo, mas não poderia escolher gelo). Se o mágico não possuir nenhum Talento Manipular Energia ele não pode lançar magias que exijam escolha de Energia.





O Efeito mágico de Ataque consiste em manipular as forças místicas para causar dano aos oponentes. Mágicos que aprendem a usar este Efeito com maestria são considerados extremamente perigosos, sendo capazes de destruir pequenos exércitos inteiros com um único mover de mão.

O alcance das Magias do Efeito Ataque é duas vezes maior que o comum (ex: um *Ataque de Fogo Maior*, magia de Ataque ●●●, lançado por um mágico com *Mente* ●●●●, terá 100 casas de alcance).

Ataque (1)●

Arma Natural Mínima [Turno]

O mágico toca um alvo fazendo-o criar armas no seu próprio corpo e aumentando o Dano para ataques desarmados (ex: *artes marciais*, *garras*, *chifres*, *uma espada de ossos*, etc.). A arma criada causa dano 1 Categoria abaixo do Tamanho que o alvo pertence (ex: *uma criatura de Tamanho Médio*, sob efeito desta magia, causaria 1D de dano em um ataque desarmado).

Ataque de Energia* Mínimo [Instantânea]

O mágico canaliza suas forças em um único ataque que causa 1D de dano da Energia manipulada. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de Agilidade para reduzir o dano à metade (arredondado para baixo).

Contra-Ataque Mínimo [Turno]

O mágico toca um alvo e o envolve com energia protetora. Quando um adversário acerta um ataque corpo-a-corpo contra o alvo, leva 2 de Dano da Energia manipulada em retribuição. O atacante tem direito a um Teste de Resistência de Agilidade para não ser atingido pelo dano de retribuição.

Ataque (2)●●

Arma de Energia* [Turno]

O mágico cria uma arma comum que causa dano da energia manipulada. É impossível criar armas de fogo desta forma, apenas armas arcaicas como espadas e arcos. Uma vez que a arma seja criada, o usuário deve usá-la como uma arma comum.

Arma Natural Menor [Turno]

Idêntico a *Arma Natural Mínima*, contudo a arma criada causa dano de Categoria equivalente ao Tamanho que o alvo pertence (ex: *uma criatura de Tamanho Médio*, sob efeito desta magia, causaria 1D+2 de dano em um ataque desarmado).

Ataque de Energia* Menor [Instantânea]

Idêntico a *Ataque de Energia Mínimo*, contudo o ataque que causa 2D de dano da Energia manipulada.

Drenar Mínimo [Instantânea]

O mágico pode roubar a essência vital de um ser vivo. Ele drena 1Dpvs de um alvo para si mesmo, caso o alvo não pas-

se num Teste de Resistência de Vitalidade. O dano não pode ser absorvido pela Proteção.

Energizar Arma Mínimo [Turno]

O mágico toca uma arma que esteja nas mãos de um alvo e esta se torna imbuída de um tipo de Energia (ex: *fogo*, *gelo*, *eletricidade*, *som*, etc.) aumentando o dano causado pela mesma durante um curto tempo. A arma causa +1D de dano da Energia manipulada enquanto durar a magia. Se a arma cair das mãos do alvo, o efeito cessa de funcionar até que ele pegue-a de volta ou a duração termine. É possível imbuir suas armas naturais com energia também (ex: *suas mãos ficam em chamas*).

Ataque (3)●●●

Arma Natural [Turno]

Idêntico a *Arma Natural Mínima*, contudo a arma criada causa dano 1 Categoria acima do Tamanho que o alvo pertence (ex: *uma criatura de Tamanho Médio*, sob efeito desta magia, causaria 2D de dano em um ataque desarmado).

Ataque de Energia* [Instantânea]

Idêntico a *Ataque de Energia Mínimo*, contudo o ataque que causa 3D de dano da Energia manipulada.

Contra-Ataque Menor [Turno]

Idêntico a *Contra-Ataque Mínimo*, contudo o alvo recebe 1D de Dano da Energia manipulada em retribuição.

Maldição [Hora]

O mágico pode infectar magicamente o corpo de um alvo, reduzindo suas capacidades físicas e mentais temporariamente. A magia concede uma penalidade de -1 em um dos Atributos do alvo. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de Vitalidade para não ser afetado pela magia.

Ataque (4)●●●●

Arma Natural Maior [Turno]

Idêntico a *Arma Natural Mínima*, contudo a arma criada causa dano 2 Categorias acima do Tamanho que o alvo pertence (ex: *uma criatura de Tamanho Médio*, sob efeito desta magia, causaria 2D+2 de dano em um ataque desarmado).

Ataque de Energia* Maior [Instantânea]

Idêntico a *Ataque de Energia Mínimo*, contudo o ataque que causa 4D de dano da Energia manipulada.

Drenar Menor [Instantânea]

Idêntico a *Drenar Mínimo*, contudo drena 2Dpvs de um alvo para si mesmo.

Energizar Arma Menor [Turno]

Idêntico a **Energizar Arma Mínimo**, contudo a arma causa +2D de dano da Energia manipulada.

Ataque (5) ●●●●●

Arma Natural Superior [Turno]

Idêntico a **Arma Natural Mínima**, contudo a arma criada causa dano 3 Categorias acima do Tamanho que o alvo percebe (ex: uma criatura de Tamanho Médio, sob efeito desta magia, causaria 3D de dano em um ataque desarmado).

Ataque de Energia* Superior [Instantânea]

Idêntico a **Ataque de Energia Mínimo**, contudo o ataque que causa 5D de dano da Energia manipulada.

Contra-Ataque [Turno]

Idêntico a **Contra-Ataque Mínimo**, contudo o alvo recebe 1D+2 de Dano da Energia manipulada em retribuição.

Maldição Maior [Hora]

Idêntico a **Maldição**, contudo concede uma penalidade de -2 em um dos Atributos do alvo.

Ataque (6) ●●●●●●

Arma Natural Mínima em Área [Turno]

Idêntico a **Arma Natural Mínima**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ataque de Energia* Mínimo em Área [Instantânea]

Idêntico a **Ataque de Energia Mínimo**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Drenar [Instantânea]

Idêntico a **Drenar Mínimo**, contudo drena 3Dpvs de um alvo para si mesmo.

Energizar Arma [Turno]

Idêntico a **Energizar Arma Mínimo**, contudo a arma causa +3D de dano da Energia manipulada.

Ataque (7) ●●●●●●●

Arma Natural Menor em Área [Turno]

Idêntico a **Arma Natural Menor**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ataque de Energia* Menor em Área [Instantânea]

Idêntico a **Ataque de Energia Menor**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Contra-Ataque Maior [Turno]

Idêntico a **Contra-Ataque Mínimo**, contudo o alvo recebe 2D de Dano da Energia manipulada em retribuição.

Ataque (8) ●●●●●●●●

Arma Natural em Área [Turno]

Idêntico a **Arma Natural**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ataque de Energia* em Área [Instantânea]

Idêntico a **Ataque de Energia**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Drenar Maior [Instantânea]

Idêntico a **Drenar Mínimo**, contudo drena 4Dpvs de um alvo para si mesmo.

Energizar Arma Maior [Turno]

Idêntico a **Energizar Arma Mínimo**, contudo a arma causa +4D de dano da Energia manipulada.

Maldição em Área [Hora]

Idêntico a **Maldição**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ataque (9) ●●●●●●●●●

Arma Natural Maior em Área [Turno]

Idêntico a **Arma Natural Maior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ataque de Energia* Maior em Área [Instantânea]

Idêntico a **Ataque de Energia Maior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Contra-Ataque Superior [Turno]

Idêntico a **Contra-Ataque Mínimo**, contudo o alvo recebe 2D+2 de Dano da Energia manipulada em retribuição.

Ataque (10) ●●●●●●●●●●

Arma Natural Superior em Área [Turno]

Idêntico a **Arma Natural Superior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ataque de Energia* Superior em Área [Instantânea]

Idêntico a **Ataque de Energia Superior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Drenar Superior [Instantânea]

Idêntico a **Drenar Mínimo**, contudo drena 5Dpvs de um alvo para si mesmo.

Energizar Arma Superior [Turno]

Idêntico a **Energizar Arma Mínimo**, contudo a arma causa +5D de dano da Energia manipulada.

Maldição Maior em Área [Hora]

Idêntico a **Maldição em Área**, contudo concede uma penalidade de -2 em um dos Atributos dos alvos.



O Efeito mágico de Conexão consiste em utilizar as energias místicas da magia para acessar a mente de seres vivos e assim manipular os oponentes. Mágicos que aprendem a usar este Efeito com maestria são temidos por serem capazes de voltar soldados contra seus aliados e descobrir os segredos mais íntimos dos outros.

Conexão (1)●

Acerto [Instantâneo]

O mágico toca um alvo e concede-lhe a habilidade de prever as defesas de seu oponente, tornando seu próximo ataque muito fácil. O alvo recebe +3 de bônus no próximo ataque. Esse bônus não pode ser acumulado com o da manobra Ataque Preparado.

Causar Medo [Turno]

O mágico entra em contato com os medos do alvo e pode lhe causar um medo sobrenatural, caso o alvo não passe num Teste de Resistência de Mente. Uma criatura com medo evita o mágico, preferindo escolher outros alvos.

Entender Língua [Hora]

O mágico entra em contato diretamente com a mente de um ser vivo e é capaz de entender qualquer língua que ele fale, mesmo de animais irracionais, caso o alvo não passe num Teste de Resistência de Mente.

Ler Mente [Turno]

O mágico entra na mente subconsciente do alvo, sendo capaz de ler seus pensamentos e lembranças como se estas fossem suas, caso o alvo não passe num Teste de Resistência de Mente. Extrair informações que o alvo não deseja compartilhar através dessa Magia exige que o mágico passe em um teste resistido de Mente + Pesquisa contra Mente + Lábia do alvo.

Conexão (2)●●

Acalmar [Turno]

O mágico emite ondas mentais que acalma e tranqüiliza um alvo, caso este não passe num Teste de Resistência de Mente. Uma criatura afetada por esta magia não atacará o mágico e seus aliados e ouvirá o que ele tem a dizer. Caso o alvo seja atacado ou mesmo agredido verbalmente pelo mágico ou um de seus aliados a magia cessa imediatamente.

Área Protegida [Hora]

O mágico cria um campo de magia de 6 casas (9 metros) de diâmetro. Se qualquer criatura entrar no campo de ação da magia, o mágico recebe um aviso mental indicando que o perímetro foi invadido.

Causar Horror [Turno]

O mágico entra em contato com o pavor mais profundo do alvo e pode lhe causar um horror sobrenatural, caso o alvo

não passe num Teste de Resistência de Mente. Uma criatura afetada por este horror foge em pânico na direção oposta ao mágico.

Oráculo Mínimo [Hora]

O mágico pode, se concentrando em um objeto, pessoa ou lugar, perceber as sensações (ex: dor, medo, fome, felicidade, fúria, amor, etc.) que aconteceram há até 5 dias. A critério do Mestre, o mágico pode também sentir coisas que ainda vão acontecer. O mágico precisa estar no local ou estar tocando o objeto ou a pessoa para ter as visões.

Conexão (3)●●●

Comunicar [Hora]

O mágico entra em contato diretamente com a mente de um ser vivo e é capaz de falar, além de entender, qualquer língua que ele fale, mesmo que o alvo seja um animal irracional.

Radar [Hora]

O mágico amplia os sentidos de um alvo permitindo-lhe perceber tudo a sua volta com mais clareza. O alvo é capaz de enxergar tudo num raio de 6 casas (9 metros), distinguindo as formas (mas não cores) de objetos e criaturas. Criaturas invisíveis que entrem na área de efeito da magia podem ser percebidas. Enquanto a magia estiver ativa, o mágico não pode ser pego de surpresa se o atacante estiver dentro do raio de efeito.

Sentir Vida [Instantâneo]

O mágico vasculha uma área num raio de 12 casas (18 metros) e pode sentir a presença de formas de vida que estejam nela, mesmo através de paredes e obstáculos (não mágicos). Ele é capaz de dizer sua localização e tamanho, mas não Status ou habilidades. Criaturas invisíveis que estejam dentro da área de efeito da magia também podem ser percebidas.

Sugestão [Turno]

O mágico pode alterar as nuances de pensamento de um alvo fazendo "sugestões" diretamente na mente dele como se fossem pensamentos próprios, caso o alvo não passe num Teste de Resistência de Mente. A sugestão não pode ir de encontro aos instintos básicos e códigos do alvo.

Conexão (4)●●●●

Anular Sentido [Permanente]

O mágico pode privar um alvo de um de seus 5 sentidos permanentemente (ex: visão, cegando o alvo). O alvo tem direito a um Teste de Resistência de Mente para evitar o efeito desta magia. Depois de 1 hora o alvo deve fazer novamente o Teste de Resistência de Mente, caso falhe ficará permanentemente afetado.

Conselho [Instantânea]

O mágico pode se concentrar em um curso de ação e invocar as forças mágicas para obter a iluminação. Você formula uma pergunta que deverá ser respondida pelo Mestre. A pergunta deve ser clara e limitada a um curso de ação (ex: *Entrar na caverna é uma boa idéia?*). O Mestre não precisa dar respostas muito claras, podendo ser evasivo... mas deve alertar sobre os riscos.

Oráculo Menor [Hora]

Idêntico a **Oráculo Mínimo**, contudo o mágico pode ver imagens borradas (não é possível reconhecer rostos) do que aconteceu há até 5 semanas.

Radar Maior [Hora]

Idêntico a **Radar**, contudo o alvo é capaz de enxergar tudo num raio de 12 casas (18 metros).

Vidência [Hora]

O mágico pode observar e ouvir tudo que acontece num lugar conhecido que esteja a até 100 vezes o alcance da magia em metros (ex: 4,5km para um mágico com Mente ●●). O mágico deve conhecer bem o lugar e ter passado pelo menos um dia no local.

Conexão (5) ●●●●●

Controlar [Turno]

O mágico pode invadir a mente de um alvo e controlar todas as ações dele, caso o alvo não passe num Teste de Resistência de Mente. O alvo ainda tem lembrança de tudo que aconteceu e sabe que havia alguém "dentro da sua cabeça". Durante o tempo que controla o alvo, o mágico não pode realizar nenhuma outra ação.

Elo Mental [Hora]

O mágico cria um vínculo mental com até 5 aliados, que precisam estar tocando o mágico, de forma que todos podem se comunicar mentalmente sem que adversários possam ouvir. Caso um dos alvos da magia deixe a área de alcance da mesma (o centro é o mágico) ela cessa seu funcionamento apenas com o indivíduo.

Encontrar [Hora]

O mágico pode se concentrar em um ser vivo que ele já tenha tocado e sentir em que direção se encontra este alvo. Ele ainda pode dizer se o alvo está perto ou longe, mas não pode definir quão longe ou perto está.

Radar Superior [Hora]

Idêntico a **Radar**, contudo o alvo é capaz de enxergar tudo num raio de 24 casas (36 metros).

Conexão (6) ●●●●●●

Causar Medo em Área [Turno]

Idêntico a **Causar Medo**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ler Mente em Área [Turno]

Idêntico a **Ler Mente**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Oráculo [Hora]

Idêntico a **Oráculo Mínimo**, contudo o mágico pode ver imagens estáticas do que aconteceu há até 5 meses.

Sentir Vida Maior [Instantâneo]

Idêntico a **Sentir Vida**, contudo o mágico vasculha uma área num raio de 24 casas (36 metros).

Conexão (7) ●●●●●●●

Acalmar em Área [Turno]

Idêntico a **Acalmar**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Área Sagrada/Profana [Permanente]

O mágico pode encantar de forma permanente um local com uma "aura" de bondade ou maldade (depende do mágico), fazendo com que ele desperte simpatia ou antipatia dos alvos que estejam dentro dele, caso os alvos não passem num Teste de Resistência de Mente. O mágico precisa gastar pelo menos 1 hora e cada uso afeta uma área de 6x6 casas (ou 9x9 metros).

Causar Horror em Área [Turno]

Idêntico a **Causar Horror**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Conexão (8) ●●●●●●●●

Oráculo Maior [Hora]

Idêntico a **Oráculo Mínimo**, contudo o mágico pode ver cenas como num filme de coisas que aconteceram há até 5 anos.

Proteger Mente [Hora]

O mágico torna um alvo imune às tentativas de controle e leitura mental. Magias como Ler Mente, Sugestão e Controlar não surtem efeito contra o alvo.

Sugestão de Área [Turno]

Idêntico a **Sugestão**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Conexão (9) ●●●●●●●●●

Anular Sentido em Área [Permanente]

Idêntico a **Anular Sentido**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Prender Alma [Permanente]

O mágico pode prender a alma de um alvo que tenha morrido até 1 minuto em um objeto místico (normalmente uma jóia). Enquanto a alma estiver presa o alvo não pode ser ressuscitado por nenhum meio. Quebrar o receptáculo ou lançar **Anular Magia** no objeto pode libertar a alma, mas ela ainda permanece morta. Este efeito é difícil de realizar, o mágico deve gastar, além da mana, um valor em D\$ igual a vinte vezes o número de Pontos de Personagem do alvo que deseje prender a alma (ex: *se o morto possuía 250pts, o mágico deve gastar D\$ 5.000,00 para prender sua alma*).

Vidência Maior [Hora]

Idêntico a **Vidência**, contudo o mágico pode observar e ouvir tudo que acontece num lugar conhecido, independente da distância.

Conexão (10) ●●●●●●●●●●**Controlar em Área [Turno]**

Idêntico a **Controlar**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Elo Mental Maior [Hora]

Idêntico a **Elo Mental**, contudo o mágico cria um vínculo mental com até 10 aliados e não há limites de alcance.

Encontrar Maior [Hora]

Idêntico a **Encontrar**, contudo o mágico não precisa conhecer o alvo, apenas uma descrição física ou o nome completo já permitem a localização. Ele ainda pode dizer quão longe ou perto está o alvo.

Oráculo Superior [Hora]

Idêntico a **Oráculo Mínimo**, contudo o mágico pode ver e interagir (atravessando portas, andar pelo corredor, etc.) com cenas que ocorreram há até 100 anos.





O Efeito mágico de Conjuração consiste em criar ou moldar matéria através da magia. Mágicos que compreendem a Conjuração a fundo são capazes de invocar criaturas extremamente poderosas em seu auxílio ou construir verdadeiros pequenos exércitos absolutamente fiéis ao seu Mestre.

Conjuração (1)●

Barreira Mínima [Turno]

O mágico pode invocar uma barreira mística com 3m de largura e 1,5 de altura. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos. Ela possui Proteção 2 e 15pvs.

Criar Água [Permanente]

O mágico pode criar 6 litros de água potável e fresca. A água precisa de um recipiente para ser armazenada.

Criar Objeto Mínimo [Permanente]

O mágico pode conjurar, de forma permanente, objetos pequenos e bem simples (jarros, pratos, copos, etc.) feitos com barro ou material semelhante.

Invocar Aliado [Turno]

O mágico pode conjurar uma criatura que possua metade da quantidade de Pontos de Personagem que o mágico possui ou menos para auxiliá-lo. Criaturas invocadas não podem usar Magias nem os Poderes Companheiro e Invocar Aliado. A criatura invocada não pode utilizar Poderes no mágico e seus aliados, apenas lutará em seu auxílio.

Proteção Natural Mínima [Turno]

O mágico pode criar, em torno de um alvo, uma proteção mágica que funciona como uma armadura que concede Proteção 2. Esse bônus de Proteção não acumula com o Escudo de Energia nem Armadura.

Conjuração (2)●●

Barreira Menor [Turno]

Idêntico a Barreira Mínima, contudo a barreira possui Proteção 4 e 30pvs.

Escudo de Energia* Mínimo [Turno]

O mágico pode gerar um escudo protetor feito de um tipo de Energia (fogo, gelo, eletricidade, som, etc.) para ampliar a capacidade defensiva de um alvo. O escudo concede Proteção 2 contra ataques físicos e da energia manipulada. Esse bônus de Proteção não acumula com Proteção contra Energia, Proteção Natural, Subtipo Energia, nem Armadura.

Proteção Natural Menor [Turno]

Idêntico a Proteção Natural Mínima, contudo concede Proteção 4.

Conjuração (3)●●●

Barreira [Turno]

Idêntico a Barreira Mínima, contudo a barreira possui Proteção 6 e 45pvs.

Criar Comida [Permanente]

O mágico pode criar comida suficiente para alimentar 3 criaturas médias por 1 dia. Criaturas Grandes comem o dobro de uma média, Enormes 3 vezes e assim por diante.

Criar Objeto Menor [Permanente]

O mágico pode conjurar, de forma permanente, objetos simples (cadeiras, mesas, armas, etc.) feitos com madeira, tecido ou algo semelhante. Os objetos não podem ter mais de 1,5 x 1,5 metros e não se movem ou atacam.

Proteção Natural [Turno]

Idêntico a Proteção Natural Mínima, contudo concede Proteção 6.

Conjuração (4)●●●●

Barreira Maior [Turno]

Idêntico a Barreira Mínima, contudo a barreira possui Proteção 8 e 60pvs.

Escudo de Energia* Menor [Turno]

Idêntico a Escudo de Energia Mínimo, contudo concede Proteção 4 contra ataques físicos e da energia manipulada.

Proteção Natural Maior [Turno]

Idêntico a Proteção Natural Mínima, contudo concede Proteção 8.

Conjuração (5)●●●●●

Barreira Superior [Turno]

Idêntico a Barreira Mínima, contudo a barreira possui Proteção 10 e 75pvs.

Criar Objeto [Permanente]

O mágico pode conjurar, de forma permanente, estruturas de tamanho pequeno (como uma cabana) feitas de madeira ou couro. Pode ainda conjurar objetos simples (cadeiras, mesas, armas, etc.) feitos com pedra ou metal.

Invocar Aliado Maior [Turno]

Idêntico a Invocar Aliado, contudo conjura uma criatura que possua a mesma quantidade de Pontos de Personagem que o mágico possui ou menos.

Proteção Natural Superior [Turno]

Idêntico a **Proteção Natural Mínima**, contudo concede Proteção 10.

Conjuração (6) ●●●●●●

Barreira Mínima em Área [Turno]

Idêntico a **Barreira Mínima**, contudo a barreira é composta por 10 blocos de 3m de largura e 1,5 de altura cada (formando uma muralha de 15m de largura, por exemplo).

Escudo de Energia* [Turno]

Idêntico a **Escudo de Energia Mínimo**, contudo concede Proteção 6 contra ataques físicos e da energia manipulada.

Invocar Aliado em Massa [Turno]

Idêntico a **Invocar Aliado em Massa**, contudo conjura 5 criaturas que possuam metade da quantidade de Pontos de Personagem que o mágico possui ou menos para auxiliá-lo.

Proteção Natural Mínima em Área [Turno]

Idêntico a **Proteção Natural Mínima**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Conjuração (7) ●●●●●●●

Barreira Menor em Área [Turno]

Idêntico a **Barreira Menor**, contudo a barreira é composta por 10 blocos de 3m de largura e 1,5 de altura cada (formando uma muralha de 15m de largura, por exemplo).

Criar Objeto Maior [Permanente]

O mágico pode conjurar, de forma permanente, estruturas de tamanho médio (como uma casa) feitas de pedra.

Proteção Natural Menor em Área [Turno]

Idêntico a **Proteção Natural Menor**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Conjuração (8) ●●●●●●●●

Barreira em Área [Turno]

Idêntico a **Barreira**, contudo a barreira é composta por 10 blocos de 3m de largura e 1,5 de altura cada (formando uma muralha de 15m de largura, por exemplo).

Escudo de Energia* Maior [Turno]

Idêntico a **Escudo de Energia Mínimo**, contudo concede Proteção 8 contra ataques físicos e da energia manipulada.

Proteção Natural em Área [Turno]

Idêntico a **Proteção Natural**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Conjuração (9) ●●●●●●●●●

Barreira Maior em Área [Turno]

Idêntico a **Barreira Maior**, contudo a barreira é composta por 10 blocos de 3m de largura e 1,5 de altura cada (formando uma muralha de 15m de largura, por exemplo).

Criar Objeto Superior [Permanente]

O mágico pode conjurar, de forma permanente, grandes estruturas (como uma torre) feitas de metal.

Proteção Natural Maior em Área [Turno]

Idêntico a **Proteção Natural Maior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Conjuração (10) ●●●●●●●●●●

Barreira Superior em Área [Turno]

Idêntico a **Barreira Superior**, contudo a barreira é composta por 10 blocos de 3m de largura e 1,5 de altura cada (formando uma muralha de 15m de largura, por exemplo).

Escudo de Energia* Superior [Turno]

Idêntico a **Escudo de Energia Mínimo**, contudo concede Proteção 10 contra ataques físicos e da energia manipulada.

Invocar Aliado Maior em Massa [Turno]

Idêntico a **Invocar Aliado em Massa**, contudo conjura 5 criaturas que possuam a mesma quantidade de Pontos de Personagem que o mágico possui ou menos.

Proteção Natural Superior em Área [Turno]

Idêntico a **Proteção Natural Superior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).



O Efeito mágico de Cura consiste em restaurar a saúde e sanar doenças através do poder mágico. mágicos que dominam o uso da Cura de forma plena são capazes de curar pequenos exércitos inteiros com um movimento e até trazer aliados de volta à vida. Usada contra Mortos-Vivos esse efeito causa dano invés de curar.

Cura (1)●

Cura Mínima [Instantâneo]

O mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura de um alvo que esteja ao alcance de seu toque, curando 1D pvs. Caso o mágico não esteja em situações tensas (combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 6pvs diretamente.

Proteger [Hora]

O mágico pode se colocar como protetor de um alvo e receber metade do dano que seria destinado ao alvo. Caso o dano recebido seja ímpar, o mágico fica com a maior parte (ex: 5 de dano ficariam 3 para o mágico e 2 para o alvo). O dano direcionado ao mágico continua a atingi-lo normalmente.

Cura (2)●●

Cura Menor [Instantâneo]

Idêntico a Cura Mínima, contudo cura 2D pvs. Caso não esteja em situações tensas cura 12pvs diretamente.

Proteção contra Energia Menor [Turno]

O mágico concede a um alvo uma proteção especial contra um tipo de energia. O alvo reduz em 5 os danos da energia manipulada enquanto durar a magia. Essa resistência não acumula com Escudo de Energia e Subtipo Energia.

Regeneração [Turno]

O mágico pode tocar um alvo e fazê-lo restaurar sua saúde com uma velocidade impressionante, chegando mesmo a reconstruir membros perdidos e curar feridas sem deixar sequer uma cicatriz. O alvo recupera 1pv por rodada enquanto durar a magia. Caso não esteja realizando ações exaustivas (ex: combate, fuga, corrida, escalada, etc.), o alvo da magia recupera 2pvs por rodada. Quando cai inconsciente (se a magia ainda está funcionando), o alvo leva o tempo mínimo para recobrar-se (ex: com um resultado de 6 no Teste de Inconsciência, ele retornaria à consciência em 1 semana, que é o mínimo de 1D semanas).

Cura (3)●●●

Cura [Instantâneo]

Idêntico a Cura Mínima, contudo cura 3D pvs. Caso não esteja em situações tensas cura 18pvs diretamente.

Proteção contra Energia [Turno]

Idêntico a Proteção contra Energia Menor, contudo reduz em 10 os danos da energia manipulada.

Cura (4)●●●●

Cura Maior [Instantâneo]

Idêntico a Cura Mínima, contudo cura 4D pvs. Caso não esteja em situações tensas cura 24pvs diretamente.

Proteção contra Energia Maior [Turno]

Idêntico a Proteção contra Energia Menor, contudo todo o dano recebido é ignorado.

Regeneração Maior [Turno]

Idêntico a Regeneração, contudo o alvo recupera 2pvs por rodada. Caso não esteja realizando ações exaustivas, recupera 4pvs por rodada.

Restaurar [Instantâneo]

O mágico remove todos os efeitos das magias Maldição e Anular Sentido que estejam sobre um alvo. Essa magia também restaura cegueira, surdez e doenças não mágicas.

Cura (5)●●●●●

Cura Superior [Instantâneo]

Idêntico a Cura Mínima, contudo cura 5D pvs. Caso não esteja em situações tensas cura 30pvs diretamente.

Ressurreição [Permanente]

O mágico pode trazer um alvo, que tenha morrido há até 5 dias, de volta à vida. É necessário tocar o corpo a ser ressuscitado e, caso ele que tenha morrido de velhice ou pertença a uma época diferente não pode ser trazido de volta deste modo. Este efeito é difícil de realizar, o mágico deve gastar, além da mana, um valor em D\$ igual a vinte vezes o número de Pontos de Personagem do alvo para trazê-lo de volta a vida (ex: se o morto possuía 300pts, o mágico deve gastar D\$ 6.000,00 para ressuscitá-lo).

Cura (6)●●●●●●

Cura Mínima de Área [Instantâneo]

Idêntico a Cura Mínima, contudo cura todos os alvos que estejam dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Cura Completa [Permanente]

O mágico pode restaurar completamente a saúde de um alvo. Ele cura todos os Pontos de Vida do alvo instantaneamente. O mágico não deve estar em uma situação tensa (combate, fuga, perigo, etc.), pois este efeito exige muita concentração.

Cura (7) ●●●●●●●●

Cura Menor de Área [Instantâneo]

Idêntico a Cura Menor, contudo cura todos os alvos que estejam dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Proteção contra Energia Menor em Área [Turno]

Idêntico a Proteção contra Energia Menor, contudo afeta todos os alvos que estejam dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Regeneração em Área [Turno]

Idêntico a Regeneração, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ressurreição Maior [Permanente]

Idêntico a Ressurreição, contudo independe do tempo que o alvo tenha morrido. O mágico deve gastar, além da mana, um valor em D\$ igual a trinta vezes o número de Pontos de Personagem do alvo para trazê-lo de volta a vida (ex: se o morto possuía 300pts, o mágico deve gastar D\$ 9.000,00 para ressuscitá-lo).

Cura (8) ●●●●●●●●

Cura de Área [Instantâneo]

Idêntico a Cura, contudo cura todos os alvos que estejam dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Proteção contra Energia em Área [Turno]

Idêntico a Proteção contra Energia, contudo afeta todos os alvos que estejam dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Cura (9) ●●●●●●●●

Cura Maior de Área [Instantâneo]

Idêntico a Cura Maior, contudo cura todos os alvos que estejam dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Proteção contra Energia Maior em Área [Turno]

Idêntico a Proteção contra Energia Maior, contudo afeta todos os alvos que estejam dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Regeneração Maior em Área [Turno]

Idêntico a Regeneração Maior, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ressurreição Superior [Permanente]

Idêntico a Ressurreição, contudo independe do tempo que o alvo tenha morrido ou onde esteja o corpo. O mágico deve gastar, além da mana, um valor em D\$ igual a cinquenta vezes o número de Pontos de Personagem do alvo para trazê-lo de volta a vida (ex: se o morto possuía 300pts, o mágico deve gastar D\$ 15.000,00 para ressuscitá-lo).

Restaurar em Área [Instantâneo]

Idêntico a Restaurar, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Cura (10) ●●●●●●●●●●

Cura Superior de Área [Instantâneo]

Idêntico a Cura Superior, contudo cura todos os alvos que estejam dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).



O Efeito mágico de Fusão consiste em manipular a essência mágica em sua forma mais pura, permitindo alterar a matéria e realizar feitos incríveis. Mágicos que dominam o uso da Fusão com maestria são capazes de assumir formas distintas, criar artefatos mágicos e até percorrer distâncias inimagináveis em um piscar de olhos.

Fusão (1)●

Aumentar Tamanho Menor [Hora]

O mágico pode aumentar proporcionalmente o tamanho de um alvo em 50%. Este aumento não altera a categoria de Tamanho do alvo, apenas o torna um pouco maior. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de Vitalidade para evitar a magia (apesar de ser um benefício).

Detectar Magia [Hora]

O mágico pode permitir que um alvo perceba a aura mágica que envolve os objetos mágicos e magias. Todos os objetos mágicos, e pessoas ou objetos sobre efeito de magias são detectadas com uma aura azulada. Lançar esta magia sobre alguém que esteja presenciando uma ilusão permite um novo Teste de Resistência para perceber a ilusão, caso falhe não nota nada de incomum.

Fusão (2)●●

Ampliar Atributo [Turno]

O mágico pode concentrar magia no corpo de um alvo tocado, ampliando suas capacidades físicas ou mentais temporariamente. A magia concede um bônus de +1 em um dos Atributos do alvo.

Metamorfose [Hora]

O Mágico pode transformar um alvo tocado em outra criatura com metade da quantidade de Pontos de Personagem que o alvo possui ou menos. O Mágico precisa ter tocado, pelo menos uma vez na vida, um exemplar da raça que deseja transformar o alvo. Os equipamentos do alvo desaparecem quando ele assume a nova forma e retornam quando volta à sua forma normal. Os Pontos de Vida e Mana perdidos em uma forma são debitados da outra. Caso o dano seja maior do que a nova forma assumida consegue suportar, o Personagem volta para a forma normal e cai inconsciente (terá que testar a Tabela de Inconsciência). Caso a quantidade de Mana gasto seja maior do que a nova forma assumida possui, simplesmente considere o Mana gasto (fica com 0 de Mana). A nova forma não pode possuir Equipamentos, Magias nem os Poderes Companheiro e Invocar Aliado. Também não pode utilizar Poderes em que tenham seus aliados como alvo, apenas contra inimigos (ex: *não é possível tornar-se um Paladino para usar o Poder Cura em seus aliados, mas pode virar um dragão vermelho para usar o Ataque de Fogo dele*).

Reduzir Tamanho [Turno]

O mágico pode reduzir proporcionalmente o tamanho de um alvo tocado em 50%. Esta redução faz o alvo chegar a 1

categoria de Tamanho abaixo, recebendo todas as características da mesma. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de Vitalidade para evitar a magia.

Sentir Objeto [Hora]

O mágico pode “sentir” a localização e proximidade de um objeto que ele tenha tocado. Ele precisa se concentrar no objeto e saberá exatamente em que direção ele está, mas a distância não é exata.

Respirar na Água [Hora]

O mágico pode fazer um alvo respirar dentro d’água como um peixe. O alvo ainda pode respirar ar normalmente.

Fusão (3)●●●

Anular Magia [Instantâneo]

O mágico pode terminar o efeito de todas as magias lançadas em uma pessoa ou objeto. Magias de duração Instantânea não podem ser dissipadas. Este efeito exige uma concentração maior do mágico, ele deve testar sua Mente contra uma dificuldade igual a 7 + Mente do mágico que lançou a magia a ser dissipada. Caso obtenha sucesso, todas as magias ativas param de funcionar imediatamente.

Aumentar Tamanho [Hora]

Idêntico a **Aumentar Tamanho Menor**, contudo aumenta proporcionalmente o tamanho de um alvo em 100%. Este aumento faz o alvo chegar a 1 categoria de Tamanho acima, recebendo todas as características da mesma.

Mesclar-se à Terra [Hora]

O mágico pode fazer um alvo tocado enterrar-se no solo (não pode ser rocha ou asfalto) para descansar ou esconder-se por um tempo. Enquanto estiver dentro do solo, o alvo não pode fazer nada e não é capaz de ver o que ocorre na superfície, entretanto ele ainda é capaz de ouvir.

Fusão (4)●●●●

Ampliar Atributo Maior [Turno]

Idêntico a **Ampliar Atributo**, contudo concede um bônus de +2 em um dos Atributos do alvo.

Impedir Teleporte [Turno]

O mágico envolve um objeto ou criatura com uma aura de magia que impede que o mesmo seja alvo de magia Teleporte ou outro tipo de viagem planar.

Reduzir Tamanho Maior [Turno]

Idêntico a **Reduzir Tamanho**, contudo reduz o tamanho de um alvo em 75%. Esta redução faz o alvo chegar a 2 categorias de Tamanho abaixo, recebendo todas as características da mesma.

Fusão (5) ●●●●●

Aumentar Tamanho Maior [Hora]

Idêntico a **Aumentar Tamanho Menor**, contudo aumenta proporcionalmente o tamanho de um alvo em 200%. Este aumento faz o alvo chegar a 2 categorias de Tamanho acima, recebendo todas as características da mesma.

Incorpóreo [Turno]

O mágico pode tornar um alvo tocado incorpóreo enquanto durar o efeito da Magia. Neste estado o alvo pode atravessar qualquer obstáculo (não-mágico), mover-se em qualquer direção e não pode ser ferido por ataques físicos, contudo ainda pode ser ferido por Magias. Uma criatura incorpórea não pode atacar criaturas físicas nem pode utilizar magias ou poderes.

Metamorfose Maior [Hora]

Idêntico a **Metamorfose**, contudo a nova forma pode possuir a mesma quantidade de Pontos de Personagem que o alvo possui ou menos.

Transformação Forçada [Hora]

O mágico pode transformar um alvo tocado em uma criatura de Tamanho Pequeno ou menor, e inofensiva (ex: *cachorro manso, ovelha, macaco, sapo, etc.*). O mágico precisa conhecer a criatura em que deseja transformar o alvo, e precisa ter tido contato (toque) com um membro da raça dessa criatura pelo menos uma vez na vida. Enquanto estiver nesta nova forma o alvo perde todos os Poderes que possuía, seus Atributos passam a ser os do animal escolhido e ele não pode atacar. Se alguém ferir o alvo a magia cessa seu funcionamento, mas o alvo ainda recebe o dano. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de Vitalidade para evitar a magia.

Fusão (6) ●●●●●●

Aumentar Tamanho Menor em Área [Hora]

Idêntico a **Aumentar Tamanho Menor**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Mesclar-se à Rocha [Hora]

O mágico pode fazer um alvo tocado enterrar-se na rocha sólida para descansar ou esconder-se por um tempo. Enquanto estiver dentro do solo, o alvo não pode fazer nada e não é capaz de ver o que ocorre na superfície, entretanto ele ainda é capaz de ouvir.

Mudar Clima [Hora]

O mágico pode alterar levemente o clima de uma área com diâmetro igual a 3km. A variação climática deve ser suave (ex: *um dia claro pode se tornar nublado, mas não pode virar uma tempestade*).

Fusão (7) ●●●●●●●

Ampliar Atributo em Área [Turno]

Idêntico a **Ampliar Atributo**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Reduzir Tamanho em Área [Turno]

Idêntico a **Reduzir Tamanho**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Fusão (8) ●●●●●●●●

Anular Magia em Área [Instantâneo]

Idêntico a **Anular Magia**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Aumentar Tamanho em Área [Hora]

Idêntico a **Aumentar Tamanho**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Cópia [Permanente]

O mágico pode criar uma cópia de um alvo, que fica guardada em um local (normalmente um templo). Quando o alvo morrer, sua alma encarna na cópia, como se ele houvesse ressuscitado. A cópia é uma réplica física idêntica ao alvo no momento em que a magia é conjurada. Para criar a cópia o mágico precisa gastar, além da mana, um valor em D\$ igual a trinta vezes o número de Pontos de Personagem que possui (ex: *se o alvo possui 500pts, o mágico deve gastar D\$ 15.000,00 para criar a cópia*).

Mudar Clima Maior [Hora]

Idêntico a **Mudar Clima**, contudo pode alterar drasticamente o clima da área. A variação climática pode ser severa (ex: *um dia claro pode se tornar uma tempestade*) incluindo climas impossíveis (ex: *neve no deserto*).

Fusão (9) ●●●●●●●●

Ampliar Atributo Maior em Área [Turno]

Idêntico a **Ampliar Atributo Maior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Reduzir Tamanho Maior em Área [Turno]

Idêntico a **Reduzir Tamanho Maior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Fusão (10) ●●●●●●●●●

Aumentar Tamanho Maior em Área [Hora]

Idêntico a **Aumentar Tamanho Maior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Incorpóreo em Área [Turno]

Idêntico a **Incorpóreo**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Transformação Forçada em Área [Hora]

Idêntico a **Transformação Forçada**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).



O Efeito mágico de Movimento consiste em utilizar os poderes mágicos para conceder ou impedir o movimento de seres e objetos. mágicos que dominam o uso do Movimento com maestria são capazes de imobilizar pequenos exércitos inteiros e derrubar castelos com seus poderes.

Movimento (1)●

Aderência [Hora]

O mágico pode fazer um alvo tocado mover-se sobre superfícies verticais e até mesmo pelo teto. O alvo precisa de todos os membros para se manter grudado e não pode atacar, usar magias ou ativar Poderes.

Atrapalhar Menor [Turno]

O mágico pode dificultar a mobilidade de um alvo tocado, caso este não passe num Teste de Resistência de Agilidade, fazendo com que ele receba uma penalidade de -1 no Ataque e em testes que dependam do seu movimento ou concentração.

Planar [Turno]

O mágico pode fazer com que um alvo tocado caia lentamente, planando ao invés de cair. Enquanto essa magia estiver ativa o alvo não pode sofrer dano por queda.

Remover Rastro [Hora]

O mágico pode fazer com que um alvo tocado não deixe rastros em nenhum tipo de terreno durante a duração da magia.

Telecinésia (Força 0) [Turno]

O mágico pode realizar à distância ações físicas que dependam da Força, como mover objetos em qualquer direção, empunhar armas, agarrar inimigos, etc. A magia concede o equivalente a Força 0. Ao usar armas de combate corpo-a-corpo desta forma, o mágico deve usar a Força concedida pela Telecinésia para calcular acerto e dano.

Movimento (2)●●

Aderência Maior [Hora]

Idêntico a **Aderência**, contudo o alvo não precisa de todos os membros para se manter grudado, ele ainda pode atacar, usar magias ou ativar Poderes.

Imobilizar [Turno]

O mágico pode imobilizar parcialmente (da cintura para baixo) um alvo, caso este não passe num Teste de Resistência de Agilidade. O alvo imobilizado parcialmente não pode mover-se, todavia ele ainda pode falar, atacar, usar Poderes e Magias. Qualquer ataque feito à vítima imobilizada acerta automaticamente.

Levitar [Turno]

O mágico pode fazer um alvo tocado levitar. O alvo pode mover-se fluindo para cima e para baixo com metade da sua velocidade.

Telecinésia (Força 1) [Turno]

Idêntico a **Telecinésia (Força 0)**, contudo concede o equivalente a Força 1.

Velocidade Mínima [Turno]

O mágico pode fazer um alvo tocado mover-se com 2 vezes a Velocidade normal. Enquanto estiver sobre o efeito da magia o alvo recebe +1 na Defesa e todos os testes de Agilidade.

Movimento (3)●●●

Andar sobre Líquido [Hora]

O mágico pode fazer um alvo tocado caminhar sobre a água (ou outro líquido qualquer) como se este fosse sólido. O alvo não fica imune aos efeitos nocivos do líquido, apenas caminha sobre ele (ex: caminhar sobre óleo fervente vai queimar seus pés).

Atrapalhar [Turno]

Idêntico a **Atrapalhar Menor**, contudo dá uma penalidade de -2 ao alvo.

Telecinésia (Força 2) [Turno]

Idêntico a **Telecinésia (Força 0)**, contudo concede o equivalente a Força 2.

Teleporte Menor [Instantâneo]

O mágico pode teleportar um alvo tocado para uma distância máxima de 150m, carregando consigo todo seu equipamento. O Mágico precisa ver o lugar para onde deseje mandar o alvo.

Vôo [Turno]

O mágico pode fazer um alvo tocado voar em qualquer direção com o dobro de sua velocidade normal. Ele não precisa se concentrar no vôo ficando livre para fazer qualquer coisa.

Movimento (4)●●●●

Abrir Passagem Menor [Instantânea]

O mágico pode abrir um buraco ou túnel de 1,5m x 1,5m, com 3m de profundidade, no barro ou terra fofa.

Imobilizar Maior [Turno]

Idêntico a **Imobilizar Menor**, contudo pode imobilizar completamente um alvo. O alvo imobilizado não pode fazer absolutamente nada (mover-se, falar, atacar, usar Poderes, etc.).

Telecinésia (Força 3) [Turno]

Idêntico a Telecinésia (Força 0), contudo concede o equivalente a Força 3.

Velocidade Menor [Turno]

Idêntico a Velocidade Mínima, contudo o alvo pode mover-se com o 4 vezes a Velocidade e recebe +2 na Defesa e todos os testes de Agilidade.

Movimento (5) ●●●●●

Atrapalhar Maior [Turno]

Idêntico a Atrapalhar Menor, contudo dá uma penalidade de -3 ao alvo.

Telecinésia (Força 4) [Turno]

Idêntico a Telecinésia (Força 0), contudo concede o equivalente a Força 4.

Teleporte [Instantâneo]

Idêntico a Teleporte Menor, contudo a distância máxima é de 150km e o Mágico precisa apenas conhecer o lugar para onde deseja mandar o alvo.

Vão Prolongado [Hora]

Idêntico a Vão, contudo a magia perdura por mais tempo permitindo pequenas viagens.

Movimento (6) ●●●●●●

Aderência em Área [Hora]

Idêntico a Aderência, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Atrapalhar Menor em Área [Turno]

Idêntico a Atrapalhar Menor, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Expulsar Extra-Planar [Instantâneo]

O mágico manda um extra-planar de volta para seu plano de origem. O alvo da magia tem direito a um Teste de Resistência especial, onde ele lançará 2D mais um bônus de acordo com seu Status (ex: um Demônio com 250pts pertence ao Status de Herói, então jogará 2D+6).

BÔNUS	STATUS DO ALVO
+1	Comum
+2	Aventureiro
+3	Veterano
+4	Campeão
+5	Elite
+6	Herói
+7	Mestre
+8	Lenda
+9	Épico
+10	Veterano Épico
+11	Campeão Épico
+12	Elite Épico
+13	Herói Épico
+14	Mestre Épico
+15	Lenda Épica

Planar em Área [Turno]

Idêntico a Planar, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Remover Rastro em Área [Hora]

Idêntico a Remover Rastro, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Telecinésia (Força 5) [Turno]

Idêntico a Telecinésia (Força 0), contudo concede o equivalente a Força 5.

Velocidade [Turno]

Idêntico a Velocidade Mínima, contudo o alvo pode mover-se com o 6 vezes a Velocidade e recebe +3 na Defesa e todos os testes de Agilidade.

Movimento (7) ●●●●●●●

Abrir Passagem [Instantânea]

O mágico pode abrir um buraco ou túnel de 1,5m x 1,5m, com 3m de profundidade, na rocha sólida.

Andar sobre Líquido em Área [Hora]

Idêntico a Andar sobre Líquido, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Imobilizar em Área [Turno]

Idêntico a Imobilizar, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Levitar em Área [Turno]

Idêntico a Levitar, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Telecinésia (Força 6) [Turno]

Idêntico a Telecinésia (Força 0), contudo concede o equivalente a Força 6.

Teleporte Maior [Instantâneo]

Idêntico a Teleporte Menor, contudo pode ser para qualquer distância e o Mágico não precisa conhecer o lugar para onde deseja ir, entretanto ele precisa pelo menos de uma descrição detalhada do local. Caso as informações estejam erradas o alvo simplesmente desaparece e reaparece no mesmo lugar.

Velocidade Mínima em Área [Turno]

Idêntico a Velocidade Mínima, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Movimento (8) ●●●●●●●●

Aderência Maior em Área [Hora]

Idêntico a Aderência Maior, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Atrapalhar em Área [Turno]

Idêntico a Atrapalhar, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Telecinésia (Força 7) [Turno]

Idêntico a Telecinésia (Força 0), contudo concede o equivalente a Força 7.

Teleporte Menor em Grupo [Instantâneo]

Idêntico a **Teleporte Menor**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Velocidade Maior [Turno]

Idêntico a **Velocidade Mínima**, contudo o alvo pode mover-se com o 8 vezes a Velocidade e recebe +4 na Defesa e todos os testes de Agilidade.

Vôo em Área [Turno]

O mágico pode fazer todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros) voarem em qualquer direção com o dobro de sua velocidade. Ele não precisa se concentrar no vôo ficando livre para fazer qualquer coisa.

Movimento (9) ●●●●●●●●●●**Imobilizar Maior em Área [Turno]**

Idêntico a **Imobilizar Maior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Telecinésia (Força 8) [Turno]

Idêntico a **Telecinésia (Força 0)**, contudo concede o equivalente a Força 8.

Teleporte Superior [Instantâneo]

Idêntico a **Teleporte Maior**, contudo o destino pode ser até outras dimensões ou planos de existência.

Velocidade Menor em Área [Turno]

Idêntico a **Velocidade Menor**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Movimento (10) ●●●●●●●●●●**Abrir Passagem Maior [Instantânea]**

Idêntico a **Abrir Passagem**, contudo pode abrir um buraco ou túnel no ferro ou metal semelhante.

Atrapalhar Maior em Área [Turno]

Idêntico a **Atrapalhar Maior**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Parar o Tempo [Instantânea]

O mágico pode parar o tempo por 1D rodadas permitindo que um alvo tocado (normalmente o mágico) possa se mover livremente. Enquanto o tempo estiver parado, todas as criaturas e objetos são indestrutíveis. Criaturas não podem ser movidas de lugar, todavia objetos sim. O mágico pode lançar magias que tenham duração Turno, Hora ou Permanente, mas magias de duração Instantânea não podem ser usadas. O mágico pode "libertar o movimento" de outras criaturas, leva apenas 1 rodada e ele deve gastar 3 de mana para cada criatura.

Telecinésia (Força 9) [Turno]

Idêntico a **Telecinésia (Força 0)**, contudo concede o equivalente a Força 9.

Teleporte em Grupo [Instantâneo]

Idêntico a **Teleporte**, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Velocidade Superior [Turno]

Idêntico a **Velocidade Mínima**, contudo o alvo pode mover-se com o 10 vezes a Velocidade e recebe +5 na Defesa e todos os testes de Agilidade.



O Efeito mágico de Ofuscação consiste em criar ilusões capazes de iludir os sentidos daqueles que presenciarem. mágicos que dominam o uso da Ofuscação com maestria são capazes de ocultar pequenos exércitos inteiros de uma só vez.

Ofuscação (1)●

Apagar [Instantâneo]

O mágico paga as escritas de um pergaminho, papel ou algo semelhante. Não é possível apagar escritos feitos em pedra.

Aparência Ilusória Menor [Hora]

O mágico pode mudar a forma e a aparência de um alvo tocado fazendo-o assumir outra qualquer ou de alguém que o mágico tenha visto. O alvo não se torna outra criatura, apenas parece com uma (não vai ganhar vôo por parecer um dragão). O alvo pode mover-se e falar normalmente, contudo realizar ações que exijam esforço (atacar, usar Magia, ativar um Poder, etc.) anula a ilusão. Ser ferido também cancela a ilusão. Quando alguém vê o alvo pela primeira vez tem direito a um Teste de Resistência de Mente para anular os efeitos da ilusão.

Brilho [Turno]

O mágico lança uma luz brilhante diretamente nos olhos de um alvo deixando-o ofuscado por um tempo. Alvos ofuscados recebem -1 no Ataque e em testes que dependam da visão. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de Mente para anular os efeitos.

Luz/Escuridão [Hora]

O mágico altera a luminosidade de uma área de 6m de raio. Ele pode deixar a área clara como uma tocha ou escura como uma penumbra. Fontes de luz natural não funcionam dentro da área de escuridão.

Ventiloquismo [Hora]

O mágico pode projetar sua própria voz a uma distância igual ao alcance da magia, iludindo alvos que estejam no local.

Ofuscação (2)●●

Ilusão Menor [Hora]

O mágico pode criar uma ilusão de um objeto ou criatura de tamanho Pequeno ou 2 de tamanho Minúsculo. A ilusão é estática e afeta apenas 1 sentido (ex: visão). Quando alguém vê a ilusão pela primeira vez tem direito a um Teste de Resistência de Mente para anular seus efeitos.

Invisibilidade [Turno]

O mágico pode tornar um alvo tocado invisível parcialmente. O alvo pode se mover normalmente, mas não pode realizar ações que exijam esforço (atacar, usar Magia, ativar

um Poder, etc.). Ser ferido também cancela a magia. A invisibilidade não é completa, você parece uma imagem trêmula no ar e ainda emite ruídos e move objetos. Enquanto está invisível qualquer Poder, Magia ou Ataque que vise o alvo tem 50% de chance de errar (ex: o mestre lança 1D e um resultado de 1, 2 ou 3 significa que falhou). Ataques feitos na área afetam o alvo normalmente. Ele ainda recebe um bônus de +4 em testes de Furtividade.

Névoa [Turno]

O mágico cria um nevoeiro que cobre uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros) e atrapalhando a visão. Acertar um alvo dentro do nevoeiro é muito difícil. Atacantes recebem -2 para oponentes que estejam a 1,5m e -4 para os que estiverem mais distantes.

Silêncio [Turno]

O mágico cria uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros) onde nenhum som entra ou sai. A magia pode ser lançada sobre um lugar ou objeto que passa a ser o centro da mesma. Se o centro da magia se mexer, a magia se move junto. Como não pode falar um mágico não pode lançar magia dentro de uma área de Silêncio.

Visão no Escuro [Hora]

O mágico permite que um alvo tocado veja perfeitamente no escuro. O alvo não pode distinguir cores (tudo fica em preto e branco), mas pode ver as formas até 12 casas (18m) de distância como se fosse dia.

Ofuscação (3)●●●

Aparência Ilusória [Hora]

Idêntico a Aparência Ilusória Menor, contudo apenas ser ferido cancela a ilusão.

Chama Eterna [Permanente]

O mago pode criar uma luz, semelhante à de uma tocha, que ilumina uma área de 6m de raio. A chama não produz calor e pode ter qualquer cor.

Cópias Ilusórias [Turno]

O mágico cria 1D cópias de um alvo, fazendo com que o oponente não saiba qual atacar. As cópias são ilusões e agem individualmente imitando o alvo. O alvo deve determinar qual imagem é real quando lança a magia. Um oponente que deseje acertar o mago deve escolher uma das imagens. Quando uma cópia ilusória é atacada ela desaparece.

Luz/Escuridão Maior [Hora]

Idêntico a Luz/Escuridão, contudo altera drasticamente a luminosidade de uma área de 18m de raio. A área pode ficar clara como o dia (a luz vem de todos os lugares) ou escura como uma caverna sem luz (impossível ver as criaturas dentro da área).

Ofuscação (4) ●●●●

Área Ilusória [Hora]

O mágico pode alterar uma área, com diâmetro igual ao alcance de magia do mágico (60m para um mágico com Mente ●●●), fazendo o lugar parecer outro tipo de terreno (*ex: um deserto pode parecer uma floresta*). A ilusão funciona apenas para o terreno. Os animais e construções do local continuam sendo os mesmos. Quando alguém vê a área pela primeira vez tem direito a um Teste de Resistência de Mente para anular os efeitos da ilusão.

Ilusão [Hora]

O mágico pode criar uma ilusão de um objeto ou criatura de tamanho Grande, 2 de tamanho Médio, 4 de Tamanho Pequeno ou 8 de Tamanho Minúsculo. A ilusão pode realizar movimentos repetitivos (*ex: uma cadeira que balança sozinha*) e afeta até 3 sentidos (*ex: visão, tato e audição*). Quando alguém vê a ilusão pela primeira vez tem direito a um Teste de Resistência de Mente para anular seus efeitos.

Invisibilidade Maior [Turno]

Idêntico a Invisibilidade, contudo o alvo só perde a invisibilidade se for ferido.

Ofuscação (5) ●●●●●

Aparência Ilusória Maior [Hora]

Idêntico a Aparência Ilusória, contudo nem mesmo ser ferido cancela a ilusão.

Ofuscação (6) ●●●●●●

Aparência Ilusória Menor em Área [Hora]

Idêntico a Aparência Ilusória Menor, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Brilho em Área [Turno]

Idêntico a Brilho, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ilusão Maior [Hora]

O mágico pode criar uma ilusão de um objeto ou criatura de tamanho Imenso, 2 de tamanho Grande, 4 de tamanho Médio, 8 de Tamanho Pequeno ou 16 de Tamanho Minúsculo. A ilusão afeta todos os sentidos pode se mover dentro de uma área igual ao alcance de magia do mágico (45m para um mágico com Mente ●●) além de realizar ações programadas (*ex: uma mulher que recepciona, com frases ensaiadas, a pessoas que entram numa sala*). Quando alguém vê a ilusão pela primeira vez tem direito a um Teste de Resistência de Mente para anular seus efeitos.

Ofuscação (7) ●●●●●●●

Despistar [Turno]

O mágico pode despistar seus adversários criando uma cópia idêntica de si mesmo enquanto se torna invisível (a imagem aparece no mesmo instante sem que os alvos percebam). A imagem pode ser atacada e parecerá que foi ferida. Se o mágico atacar, usar Magia, ativar um Poder ou for ferido ela cessa de funcionar.

Ilusão Menor Permanente [Permanente]

Idêntico a Ilusão Menor, contudo a magia perdura indefinidamente ou até que o Mágico deseje finalizá-la.

Impedir Vidência [Hora]

O mágico lança cria uma ilusão que impede outras criaturas de observá-lo a distância através de magia (Vidência, Vidência Maior, etc.) ou Poderes. Quando alguém tenta "ver" a área de efeito pela primeira vez tem direito a um Teste de Resistência de Mente para anular seus efeitos.

Invisibilidade em Área [Turno]

Idêntico a Invisibilidade, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Visão no Escuro em Área [Hora]

Idêntico a Visão no Escuro, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ofuscação (8) ●●●●●●●●

Aparência Ilusória em Área [Hora]

Idêntico a Aparência Ilusória, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Área Ilusória Maior [Hora]

Idêntico a Área Ilusória, contudo pode alterar uma área, com diâmetro igual ao dobro ao alcance de magia do mágico (120m para um mágico com Mente ●●●). Os animais e construções do local também mudam para se adequar ao cenário ilusório (*ex: uma fazenda pode parecer um velho cemitério, os cavalos poderiam ser espíritos e a casa um grande mausoléu*).

Ofuscação (9) ●●●●●●●●●

Ilusão Permanente [Permanente]

Idêntico a Ilusão, contudo a magia perdura indefinidamente ou até que o Mágico deseje finalizá-la.

Invisibilidade Maior em Área [Turno]

Idêntico a Invisibilidade Maior, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

Ofuscação (10) ●●●●●●●●●●

Aparência Ilusória Maior em Área [Hora]

Idêntico a Aparência Ilusória Maior, contudo afeta todos os alvos dentro de uma área de 5x5 casas (7,5x7,5 metros).

RAÇAS E MODELOS

CAPÍTULO 11

Todas as estatísticas apresentadas até aqui levam em consideração que seu personagem seja um humano de Tamanho Médio, contudo é possível pertencer à outra raça ou modelo. As regras apresentadas neste capítulo servem para modificar ou acrescentar novas características ao seu personagem. Serão apresentados 3 conceitos: Raça, Modelo e Kit.

Raça: Só pode ser escolhida na criação do personagem. Escolher uma raça significa que você não nasceu humano (ex: *elfo*, *minotauro*). Para pertencer a Raça o Personagem precisa possuir todos os Poderes, Talentos e Restrições exigidos pela mesma.

Modelo: Um Modelo pode ser adquirido depois da criação do personagem. É uma condição a qual seu personagem está ligado temporária ou permanentemente (ex: *vampiro*, *lobisomem*, etc.). Caso um modelo seja escolhido durante a criação, você precisa possuir todos os Poderes, Talentos e Restrições exigidos pelo mesmo. Caso você adquira durante a aventura apenas anote os Poderes, Talentos e Restrições do Modelo e some os pontos ganhos com seu total atual. (ex: *um Personagem de 75pts, Força 2 e Agilidade 2, que adquire o modelo Vampiro durante uma aventura, ficará com 160pts agora*).

Kits: apresenta o conjunto de Atributos, Poderes, Equipamentos, Restrições, Perícias e Talentos que um Personagem precisa ou pode possuir para pertencer a uma classe específica. É apenas um guia para facilitar a construção do Personagem.

Atributos Diferenciados

Algumas Raças possuem mais facilidade para adquirir um Atributo em detrimento de outro. Os Elfos, por exemplo, são naturalmente mais habilidosos com as mãos e possuem uma mira extraordinária, contudo sua resistência física é bem menor que a média humana. Para representar isso as raças podem comprar Atributos específicos de forma diferente, ao invés de usar o *nível x5*.

Custo Nível x4 (mais fácil)

Quando uma raça tem mais facilidade para adquirir um determinado Atributo, ela compra o mesmo com *nível x4*, gastando menos pontos que o normal. Desta forma, para um Elfo melhorar Destreza de nível ●● para nível ●●● custa 12pts (3x4). Esse valor é cumulativo, ou seja, para o Elfo possuir Destreza nível ●●● custa 24pts, uma vez que exige que o Jogador já tenha comprado o nível ●● e ● (4pts para ●, 8pts para ●● e 12pts para ●●●).

Custo Nível x6 (mais difícil)

Quando uma raça tem mais dificuldade para adquirir um determinado Atributo, ela compra o mesmo com *nível x6*, gastando mais pontos que o normal. Desta forma, para um Elfo melhorar Vitalidade de nível ●● para nível ●●● custa 18pts (3x6). Esse valor é cumulativo, ou seja, para o Elfo possuir Destreza nível ●●● custa 36pts, uma vez que exige que o Jogador já tenha comprado o nível ●● e ● (6pts para ●, 12pts para ●● e 18pts para ●●●).

Poderes, Talentos e Restrições

Pertencer a uma Raça exige que o Personagem possua os Poderes, Talentos e Restrições descritas na mesma. Você deve comprar cada um deles como faria normalmente, a única diferença é que sem eles não pode pertencer a Raça.

Como usar os Kits

Os Kits de Personagem apresentados aqui servem para facilitar ao Jogador na escolha de seu Personagem. Eles apresentam opções obrigatórias e possíveis de vários aspectos do sistema NEXUS. Existem 2 maneiras do Mestre utilizar os Kits:

Referência: os jogadores devem escolher um Kit e precisam possuir os Atributos, Poderes, Restrições, Perícias, Magias e Talentos exigidos, mas podem fazer o que desejarem a partir daí, podendo escolher coisas que não estão dentro das possibilidades do Kit.

Obrigatório: os jogadores devem escolher um Kit e precisam possuir os Atributos, Poderes, Restrições, Perícias, Magias e Talentos exigidos, além de não poder escolher nenhum Poder, Magia e Talento que não esteja em sua lista de possibilidades.

Usar os Kits como referência deixa o jogo mais personalizado, mas não cria a idéia de uma classe de personagem (todo mundo pode ter magia arcana? Pra que serve ser mago então?), enquanto utilizar Kits de forma obrigatória deixa o jogo muito mais equilibrado (se querem magia natural tem que chamar um druida). O Mestre pode ainda ignorar completamente os Kits.

RAÇAS

Anão

Os Anões são uma raça de humanóides com altura variando entre 1,30 m e 1,50 m, mas com corpos largos e compactos. Os machos possuem uma barba espessa que é um orgulho para a raça. São seres vigorosos e resistentes, inclusive a efeitos mágicos, e possuem uma personalidade forte. Anões vivem no subterrâneo e conseguem enxergar na absoluta escuridão, mas eles se adaptam facilmente a vida na superfície.

TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES

- **Atributos:** Anões compram Vitalidade com *nível x4* e Agilidade com *nível x6*.
- **Talento Visão no Escuro (5pts)**
- **Talento Resistência a Magia (5pts)**

Elfo

Os Elfos são humanóides com altura variando entre 1,40 m e 1,70 m, esguios e magros, contudo de feições belas e suaves. Suas orelhas são grandes e pontudas, sendo essa a característica mais marcante da raça. Os Elfos são a raça mais antiga e sábia que existe, e isso os deixa com um ar de arrogância, entretanto são seres bondosos e pacientes em sua grande maioria.

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS

- **Atributos:** Elfos compram Destreza com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.
- **Talento Afinidade com Espada (5pts) ou Talento Afinidade com Arco (5pts)**
- **Talento Visão Ampliada (5pts)**

Halfling

Os Halflings (ou Pequeninos) são seres bondosos e brincalhões. Com cerca de 90 cm de altura, parecem crianças Élficas com pés peludos e orelhas menos proeminentes. Os pelos dos pés de um Halfling é motivo de orgulho (semelhante à barba de um Anão) e eles nunca usam calçados ou algo que possa cobri-los. Eles não são aventureiros, preferindo ter uma vida de diversões, bons fumos, comida farta e descanso. No entanto são muito silenciosos e observadores, características que auxiliam o ingresso dos membros da raça na chamada "vida-fácil" dos Ladinos.

TRAÇOS RACIAIS DOS HALFLINGS

- **Atributos:** Halflings compram Destreza com *nível x4* e Força com *nível x6*.
- **Tamanho Pequeno**
- **Talento Resistência a Magia (5pts)**

Minotauro

Os Minotauros são guerreiros poderosos e destemidos que possuem um corpo humano e uma cabeça de touro (ou outra raça de Bovino). Possuem cerca de 2,20 m de altura com um corpo musculoso e os pés terminam em cascos. Minotauros são honrados e justos, mas possuem costumes diferentes e acreditam na guerra como uma religião. Os reinos destas criaturas são cheios de labirintos e de difícil acesso.

TRAÇOS RACIAIS DOS MINOTAUROS

- **Atributos:** Minotauros compram Força com *nível x4* e Agilidade com *nível x6*.
- **Tamanho Grande**
- **Restrição Honrado (Leve)**
- **Talento Afinidade com Machado (5pts)**
- **Talento Lógica Labiríntica (5pts)**

MODELOS

Vampiros

Os Vampiros não estão vivos, seus órgãos não funcionam, não respiram, não comem, etc. Eles existem num estado entre a Vida e a Morte. Sua aparência, na maioria dos casos, é semelhante à de um humano normal, apenas parecendo mais pálidos e cadavéricos.

Cada Vampiro é uma criatura única. Por esse motivo não iremos colocar eles em um "bestiário". Cabe ao Mestre desenvolver cada Vampiro como um personagem comum.

CARACTERÍSTICAS DOS VAMPIROS

- **Atributos:** Vampiros, uma vez que sofrem a transformação, tornam-se mais fortes e rápidos que o normal. Eles aumentam a Força e a Agilidade em um nível (ex: Força ●● e Agilidade ● ficarão, após a transformação, com Força ●●● e Agilidade ●●). Caso este modelo seja escolhido durante a criação, o Personagem deve possuir no mínimo nível ● em Força e Agilidade.
- **Poder Arma Natural ● (5pts):** Vampiros podem distender garras de 15 cm nas mãos. Essas garras são bastante afiadas e funcionam como uma arma, causando 1D de dano (para Tamanho Médio).
- **Poder Cura ● (5pts):** Vampiros podem usar o poder de seu sangue mágico para curar suas feridas rapidamente. Ele se concentra na cura, gasta 1 de Mana e recupera 2Dpvs.
- **Poder Imortal ●●● (30pts):** Vampiros não estão vivos, então não podem morrer. Eles recebem um bônus de +3 no Teste de Inconsciência e não precisam de cuidados médicos, além de levar o tempo mínimo para recobrar-se. Decapitar um vampiro pode destruí-lo definitivamente.

- **Restrição Alergia ao Sol (Grave):** Vampiros são alérgicos a luz do sol e se forem expostos a raios diretos sofrem 2 de dano por rodada. Apenas descanso pode curar esse dano e ele anula os benefícios do Poder Imortal.
- **Restrição Dependência de Sangue (Grave):** Vampiros retiram sua energia do sangue e precisam repor sugando-o dos mortais. Quando vê ou sente cheiro de sangue, o vampiro precisa satisfazer sua sede imediatamente. Além disso, ele não recupera seus Pontos de Mana normalmente, após acordar ele precisa beber sangue para recuperar os Pontos de Mana.
- **Restrição Morto-Vivo (Grave):** Vampiros são criar das trevas, suspensos entre a vida e a morte. Magias do Efeito Cura ferem sua carne sobrenatural ao invés de curá-la.
- **Restrição Vulnerável a Prata (Grave):** Vampiros são vulneráveis a Prata. Armas feitas deste metal são letais para eles. O dano causado pela Prata não pode ser absorvido e é multiplicado por 2 (ex: se um vampiro recebe 4 de dano de uma espada de prata, perde 8pvs). Apenas descanso pode curar esse dano e ele anula os benefícios do Poder Imortal.
- **Talento Auto-Suficiente (5pts):** Os Vampiros estão mortos, e por isso não precisam comer, beber, respirar, etc.
- **Talento Faro (5pts):** Vampiros podem diferenciar cheiros como cães de caça. Eles recebem um bônus de +1 em testes de Prontidão e Rastrear.
- **Talento Visão no Escuro (5pts):** Vampiros podem enxergar no escuro a até 6 casas de distância.

Lobisomens

Os Lobisomens são pessoas amaldiçoadas que, durante a noite, podem assumir uma forma Meio-Lobo. Estas pessoas sofrem de uma doença mística chamada Licanthropia. Quando uma pessoa torna-se um Lobisomem, o Personagem passa a ser a forma Meio-Lobo, e a forma que a pessoa possuía torna-se sua Forma Frágil (como na Restrição). Assim, a forma do Meio-Lobo possui o dobro dos Pontos de Personagem da forma normal e deve possuir as características abaixo.

CARACTERÍSTICAS DOS LOBISOMENS

- **Tamanho Grande:** Lobisomens são criaturas de Tamanho Grande, causam um dano maior com suas armas, conseguem erguer mais Peso que o indicado pela Força, possuem mais Pontos de Vida e ganham +1 em testes de Intimidação. Entretanto recebem -1 em seus Ataques, Defesa e testes de Furtividade.
- **Atributos:** Lobisomens, uma vez que sofrem a transformação, tornam-se mais fortes e rápidos que o normal. Eles aumentam a Força, Agilidade e a Vitalidade em um nível (ex: Força ●, Agilidade ● e Vitalidade ●● ficarão, após a transformação, com Força ●●, Agilidade ●● e Vitalidade ●●●). Caso este modelo seja escolhido durante a criação, o Personagem deve possuir no mínimo nível ● em Força, Agilidade e Vitalidade.
- **Arma Natural ●● (15pts):** Os Lobisomens possuem dentes e garras afiadas que funcionam como uma arma, causando 2D de dano.
- **Regeneração ●● (15pts):** Lobisomens podem curar suas feridas numa velocidade sobrenatural. Eles recuperam 1pv por rodada e, caso não esteja realizando ações exaustivas (ex: combate, fuga, corrida, escalada, etc.), recupera 2pvs por rodada. Quando cai inconsciente, o Lobisomem leva o tempo mínimo para recobrar-se.
- **Restrição Assustador (Leve):** Os Lobisomens são figuras horrendas em sua forma verdadeira. Eles despertam um medo sobrenatural nos humanos, fazendo com que entrem em pânico em sua presença.
- **Restrição Forma Frágil (Grave):** Os Lobisomens precisam assumir uma forma humana durante o dia. Eles só podem assumir a forma guerreira à noite (longe do alcance do sol).

- **Restrição Primitivo (Leve):** Lobisomens não podem usar nenhum tipo de equipamento.
- **Restrição Vulnerável a Prata (Grave):** Lobisomens são vulneráveis a Prata. Armas feitas deste metal são letais para eles. O dano causado pela Prata não pode ser absorvido e é multiplicado por 2 (ex: se um lobisomem recebe 5 de dano de uma espada de prata, perde 10pv's). Apenas descanso pode curar esse dano.
- **Talento Faro (5pts):** Lobisomens podem diferenciar cheiros como cães de caça. Eles recebem um bônus de +1 em testes de Prontidão e Rastrear.
- **Talento Visão no Escuro (5pts):** Lobisomens podem enxergar no escuro a até 6 casas de distância.

KITS

Arqueiro

O Arqueiro é o herói especialista em combates à distância. Apesar do título do Kit, um arqueiro pode utilizar outras armas de ataque à distância como a besta.

Um Arqueiro não enfrenta seus inimigos em campo aberto (pelo menos não deveria), ao invés disso ele prefere se esgueirar, movendo-se sorrateiramente e buscando sempre um local favorável. O treinamento destes heróis fortalece o corpo, dando mais agilidade e resistência física, e a mente, fazendo com que estejam sempre alerta e saibam sobreviver em ambientes hostis.

CARACTERÍSTICAS DOS ARQUEIROS

- **Atributos:** Um arqueiro deve possuir no mínimo nível ● em Destreza e Agilidade.
- **Poderes:** Um arqueiro pode possuir os Poderes Ataque Rápido (D), Companheiro, Riqueza e Sorte.
- **Perícias:** Um arqueiro deve possuir no mínimo nível ● em Arquearia, Esquiva, Esportes, Furtividade, Percepção e Sobrevivência.
- **Talentos:** Um arqueiro pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Queima-Roupa Aprimorado e Visão Ampliada.

Bárbaro

O Bárbaro pertence a uma sociedade mais primitiva, “não civilizada”. Bárbaros tipicamente não sabem ler ou escrever, não sabem contar acima de cinco (os dedos de uma mão). Nem todos são rudes ou selvagens; muitos podem ser nobres e orgulhosos, donos de certa beleza rústica e carisma animal.

Em geral Bárbaros vivem em vilas, aldeias ou em grupos errantes. Embora sua tecnologia não seja avançada o bastante para forjar aço, eles sabem obter peças metálicas de outras formas e aprender a manejá-las.

CARACTERÍSTICAS DOS BÁRBAROS

- **Atributos:** Um bárbaro deve possuir no mínimo nível ● em Força e Vitalidade.
- **Poderes:** Um bárbaro deve possuir no mínimo nível ● no Poder Fúria. Ele pode ainda possuir os Poderes Ataque Rápido (C), Companheiro, Proteção Natural, Radar, e Sorte.
- **Restrições:** Um bárbaro deve possuir a Restrição Inculto (Leve).
- **Perícias:** Um bárbaro deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas, Briga, Esquiva, Animais, Esportes, Herborismo, Intimidação e Sobrevivência.
- **Talentos:** Um bárbaro pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Imune a Dor, Inimigo, Usar Duas Armas Médias e Usar Mangual.

Bardo

A profissão de Bardo está entre as mais respeitadas — pois, em uma sociedade sem comunicação à longa distância, cabe a eles transmitir notícias de lugares afastados. Também são eles que oferecem entretenimento à população.

Acima de tudo, o Bardo é uma figura de carisma. Com seu talento ele conquista a confiança de inimigos, derrete o coração das damas e acalma as feras. Em aldeias e vilarejos afastados das grandes cidades, a simples passagem de um Bardo costuma ser motivo de festa. É comum que eles sejam acolhidos em estalagens e casas de família, recebam cama e comida, apenas em troca de algumas boas canções ou histórias.

CARACTERÍSTICAS DOS BÁRDOS

- **Atributos:** Um bardo deve possuir no mínimo nível ● em Destreza e Mente.
- **Poderes:** Um bardo pode possuir os Poderes Ataque Rápido (C ou D), Oráculo, Riqueza e Sorte.
- **Perícias:** Um bardo deve possuir no mínimo nível ● em Esquiva, Atuação, Diplomacia, Erudição, Lábria, Música, Percepção e Pesquisa.
- **Magia:** Um bardo pode possuir Magia Arcana.
- **Talentos:** Um bardo pode possuir os Talentos Carismático, Magia sem Gestos, Manipular Som/Vibração, Memória Fotográfica e Usar Mangual.

Clérigo

O Clérigo é o adorador de uma Divindade que, devido a sua fé, recebe o direito de utilizar-se da magia divina emanada dos deuses. Eles se vestem com as cores e símbolos da divindade que seguem e, entre uma aventura e outra, tentam pregar sua fé entre as pessoas.

CARACTERÍSTICAS DOS CLÉRIGOS

- **Atributos:** Um clérigo deve possuir no mínimo nível ● em Mente.
- **Poderes:** Um clérigo pode possuir os Poderes Contra-Ataque (Luz), Energizar Arma (C ou D/Luz), Riqueza e Sorte.
- **Perícias:** Um clérigo deve possuir no mínimo nível ● em Diplomacia, Erudição, Etiqueta, Idiomas, Intimidação e Medicina.
- **Magia:** Um clérigo deve possuir Magia Divina.
- **Talentos:** Um clérigo pode possuir os Talentos Carismático, Magia sem Gestos, Manipular Calor/Fogo, Manipular Frio/Gelo e Manipular Luz/Laser.

Druida

Os Druidas são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outros Druidas. Por seu contato maior com a natureza, o Druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um Druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

CARACTERÍSTICAS DOS DRUIDAS

- **Atributos:** Um druida deve possuir no mínimo nível ● em Mente.
- **Poderes:** Um druida deve possuir no mínimo nível ● no Poder Companheiro. Ele pode ainda possuir os Poderes Fúria, Metamorfo e Sorte.
- **Restrição:** Um druida deve possuir a Restrição Código da Natureza (Leve).
- **Perícias:** Um druida deve possuir no mínimo nível ● em Animais, Esportes, Furtividade, Herborismo, Rastrear e Sobrevivência.
- **Magia:** Um druida deve possuir Magia Natural.

- **Talentos:** Um druida pode possuir os Talentos Carismático, Lógica Labiríntica, Magia sem Gestos, Manipular Eletricidade, Manipular Veneno/Químico e Manipular Ácido.

Feiticeiro

O Feiticeiro é completamente diferente dos outros Magos. Ele nunca teve a intenção de aprender magia, mas acabou recebendo esse poder de alguma forma.

Uma das razões mais comuns é que ele seja descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Mas também pode ocorrer que ele tenha sido abençoado pelos deuses com magia para realizar algum grande propósito. Quando descobre que tem esses poderes, em geral o Feiticeiro começa uma longa busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão.

Um Feiticeiro nunca “aprende” a fazer mágica: seus poderes são habilidades naturais, que ele descobriu por acaso e desenvolveu com treinamento. Ele não estuda em livros ou pergaminhos e, portanto, não conhece palavras mágicas ou gestos especiais - sua magia apenas “acontece”.

CARACTERÍSTICAS DOS FEITICEIROS

- **Atributos:** Um feiticeiro deve possuir no mínimo nível ● em Mente.
- **Poderes:** Um feiticeiro pode possuir os Poderes Riqueza e Sorte.
- **Perícias:** Um feiticeiro deve possuir Magia Arcana.
- **Magia Arcana:** Um feiticeiro deve possuir no mínimo nível ● nos efeitos Ataque, Conjuração e Fusão.
- **Talentos:** Um feiticeiro deve possuir o Talento Sangue Mágico. Ele ainda pode possuir os Talentos Carismático, Magia sem Gestos, Manipular Calor/Fogo, Manipular Frio/Gelo e Manipular Eletricidade.

Guerreiro

Este é o típico jovem que se arma com espada e escudo e abandona sua vila na companhia de colegas aventureiros. É a forma mais simples e conhecida de herói aventureiro.

Não é preciso muita coisa para ser um Guerreiro: basta uma arma e a disposição para usá-la. Todas as raças possuem guerreiros. Será rara uma aldeia ou vila - por menor que seja sem pelo menos um Guerreiro entre seus moradores.

CARACTERÍSTICAS DOS GUERREIROS

- **Atributos:** Um guerreiro deve possuir no mínimo nível ● em Força e Vitalidade.
- **Poderes:** Um guerreiro pode possuir os Poderes Arma Natural, Ataque Rápido (C), Companheiro, Fúria, Riqueza e Sorte.
- **Perícias:** Um guerreiro deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas ou Briga, Esquiva e Esportes.
- **Talentos:** Um guerreiro pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Agarrar Aprimorado, Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Imune a Dor, Investida Aprimorada, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foices, Usar Katana e Usar Mangual.

Ladrão

Um Ladrão não é necessariamente um criminoso ou pessoa maligna. Ele pode ser um herói aventureiro como qualquer outro - mas com habilidades diferentes. Ladrões sabem destrancar fechaduras, detectar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, seguir rastros, escalar muros, agir furtivamente e realizar uma série de outras façanhas muito úteis durante a exploração de masmorras ou ruínas.

CARACTERÍSTICAS DOS LADROES

- **Atributos:** Um ladrão deve possuir no mínimo nível ● em Destreza e Agilidade.
- **Poderes:** Um ladrão pode possuir os Poderes Ataque Rápido (C ou D), Riqueza e Sorte.
- **Perícias:** Um ladrão deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas ou Arquearia, Esquiva, Atuação, Crime, Esportes, Furtividade, Lábria e Percepção.
- **Talentos:** Um ladrão pode possuir os Talentos Ataque Localizado Aprimorado, Carismático, Desarmar Aprimorado e Memória Fotográfica.

Mago

A conquista de poder mágico é difícil, exigindo anos de estudo e empenho. Ser capaz de fazer mágica já é uma grande vitória. Assim, muitos Magos não se tornam especialistas neste ou naquele tipo de magia, preferindo manter sua versatilidade.

CARACTERÍSTICAS DOS MAGOS

- **Atributos:** Um mago deve possuir no mínimo nível ● em Mente.
- **Poderes:** Um mago pode possuir os Poderes Riqueza e Sorte.
- **Perícias:** Um mago deve possuir no mínimo nível ● em Erudição, Idiomas, Ocultismo, Percepção e Pesquisa.
- **Magia:** Um mago deve possuir Magia Arcana.
- **Talentos:** Um mago pode possuir os Talentos Magia sem Gestos, Manipular Calor/Fogo, Manipular Frio/Gelo e Manipular Eletricidade.

Monge

O Monge é treinado para utilizar seu corpo como uma arma viva. Eles aprendem artes marciais e técnicas de combate, além de filosofia e religião. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza. Eles acreditam no equilíbrio e na purificação do corpo e da mente.

CARACTERÍSTICAS DOS ARTISTAS MARCIAIS

- **Atributos:** Um artista marcial deve possuir no mínimo nível ● em Força, Agilidade e Mente.
- **Poderes:** Um artista marcial deve possuir no mínimo nível ● no Poder Arma Natural. Ele pode ainda possuir os Poderes Ataque Rápido (C), Fúria, Proteção Natural, Radar, Sorte e Velocidade.
- **Restrições:** Um artista marcial deve possuir a Restrição Honesto (Leve).
- **Perícias:** Um artista marcial deve possuir no mínimo nível ● em Briga, Esquiva, Esportes, Etiqueta, Furtividade, Ocultismo e Percepção.
- **Talentos:** Um artista marcial pode possuir os Talentos Agarrar Aprimorado, Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Imune a Dor, Investida Aprimorada, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foices, Usar Katana e Usar Mangual.

Paladino

O Paladino é o guerreiro da fé, agindo como o braço armado da Divindade a que adora. Diferente de um clérigo, o Paladino não escolhe servir a uma divindade, ele é escolhido pelo Deus como um servo fiel e competente. Aos olhos destreinados eles apenas parecem guerreiros pomposos, mas sempre ostentam as cores e símbolos da divindade que seguem.

CARACTERÍSTICAS DOS PALADINOS

- **Atributos:** Um paladino deve possuir no mínimo nível ● em Força, Vitalidade e Mente.

- **Poderes:** Um paladino deve possuir no mínimo nível ● no Poder Cura. Ele pode ainda possuir os Poderes Contra-Ataque (Luz), Companheiro, Energizar Arma (C/Luz), Fúria, Riqueza e Sorte.
- **Restrição:** Um paladino deve possuir as Restrições Herói (Leve) e Honesto (Leve).
- **Perícias:** Um paladino deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas, Esquiva, Diplomacia, Etiqueta e Montar.
- **Magia:** Um paladino pode possuir Magia Divina.
- **Talentos:** Um paladino deve possuir o Talento Usar Cura ● em Outro. Ele pode ainda possuir os Talentos Afinidade com Arma, Ataque Localizado Aprimorado, Carismático, Desarmar Aprimorado, Imune à Dor, Investida Aprimorada, Magia sem Gestos, Manipular Calor/Fogo, Manipular Frio/Gelo, Manipular Luz/Laser, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foice, Usar Katana e Usar Mangual.

Ranger

O típico Ranger não aprecia escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro, carapaça ou outros materiais. Suas armas favoritas são a espada curta ou arco e flecha, mas um ranger pode usar qualquer arma.

Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas o necessário para seu

sustento. Eles têm grande experiência no trato com animais, e alguns podem até se comunicar com eles livremente. Para um grupo de aventureiros que percorre uma área selvagem, não há companheiro mais indicado que um Ranger.

CARACTERÍSTICAS DOS RANGERS

- **Atributos:** Um ranger deve possuir no mínimo nível ● em Força, Destreza e Mente.
- **Poderes:** Um ranger pode possuir os Poderes Ataque Rápido (C ou D), Companheiro e Invocar Aliado.
- **Restrição:** Um ranger deve possuir a Restrição Código da Natureza (Leve).
- **Perícias:** Um ranger deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas, Arquearia, Esquiva, Animais, Esportes, Furtividade, Herborismo, Rastrear e Sobrevivência.
- **Magia:** Um ranger pode possuir Magia Natural.
- **Talentos:** Um ranger deve possuir os Talentos Inimigo e Usar Duas Armas Médias ou Visão Ampliada. Ele ainda pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Agarrar Aprimorado, Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Investida Aprimorada, Lógica Labiríntica, Magia sem Gestos, Manipular Eletricidade, Manipular Veneno/Químico, Manipular Ácido, Queima-Roupa Aprimorado, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foice e Visão Ampliada.



EXPERIÊNCIA

CAPÍTULO 12

Concedendo Pontos de Personagem

Em um jogo de RPG os Personagens evoluem e tornam-se cada vez mais poderosos. Para representar esta evolução o Mestre deve conceder Pontos de Personagem aos Jogadores.

Ao final de cada aventura, o Mestre deve verificar o desempenho de cada jogador individualmente, e conceder entre 0 e 4 Pontos de Personagem. O Mestre deve levar em consideração a interpretação, cooperação, idéias inteligentes e bravura de cada Personagem. O jogador deve anotar esses pontos no campo de "Falta" na Ficha de Personagem.

Volta à Cidade

O Mestre pode exigir que os Personagens retornem a alguma cidade (ou outro local seguro) para que possam gastar seus Pontos de Personagens adquiridos. Afinal, eles precisam de tempo para comprar novos equipamentos, estudar novas magias, treinar as perícias, ou até descobrir seus novos poderes e para isso é necessário um lugar que forneça a "matéria-prima" e segurança.

Gastando Pontos Adquiridos

Os novos pontos podem ser usados exatamente como na construção do Personagem, para adquirir ou ampliar seus Atributos, Poderes, Equipamentos, Perícias, Efeitos de Magia e Talentos. Abaixo colocamos uma tabela para facilitar o jogador no momento de melhorar os níveis de suas características.

Gastando Pontos de Personagem

CARACTERÍSTICA	CUSTO EM PTS
Atributo	novo nível x 5
Poder	novo nível x 5
Perícia	novo nível x 2
Efeito de Magia	novo nível x 3
Talento	5pts



INIMIGOS E ALIADOS

CAPÍTULO 13

Os jogadores não estão sozinhos no mundo. Existem inúmeras criaturas que habitam as sombras e espreitam aventureiros incautos. Em um jogo de RPG é necessário que os Personagens enfrentem desafios para tornarem-se heróis de verdade, e cabe ao Mestre colocar inimigos e perigos que testem os poderes deles. Em seguida iremos apresentar uma lista de criaturas comuns em mundos de fantasia medieval, o tipo mais comum de cenário, para facilitar o trabalho do Mestre. Com uma boa história, nada impede de usar as criaturas apresentadas em outros cenários (podem ser alienígenas, por exemplo).

A lista que segue aqui contém todas as criaturas encontradas neste livro, organizadas por Pontos de Personagem, para que seja mais fácil para o Mestre encontrar um desafio adequado aos Personagens.

ANIMAIS

Estas criaturas são os animais comuns, presentes em nosso mundo, sejam de áreas urbanas (cachorro, cavalo, touro) ou áreas selvagens (leão, urso). Animais comuns podem ser aliados importantes, montaria ou até adversários formidáveis para os Heróis, além de poderem ser usados em praticamente todos os cenários.

Águia

Animal | Minúsculo | 80pts

Atributos: For 1 (-2), Des 0, Agi 1, Vit 1, Men 0

Poderes: Voo 3

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 1, Esportes 1, Furtividade 1 (+2), Intimidação 0 (-2), Percepção 3, Sobrevivência 2

Talentos: Visão Ampliada

CaC: Garras e Bico +6 (dano 1)

Dist: -

Defesa: +4 (ou 11)

Criaturas por Pontos

PTS	NOME DA CRIATURA	TIPO
75	Cachorro	Animal
80	Águia	Animal
80	Goblin	Humanóide
80	Zumbi	Morto-Vivo
100	Cobra Venenosa	Animal
100	Orc	Humanóide
105	Cobra Constritora	Animal
105	Esqueleto	Morto-Vivo
110	Lobo	Animal
120	Touro	Animal
125	Cavalo	Animal
125	Crocodilo	Animal
130	Urso	Animal
150	Goblin Campeão	Humanóide
150	Ogro	Humanóide
160	Esqueleto Maior	Morto-Vivo
160	Leão	Animal
170	Orc Campeão	Humanóide
180	Wyvern	Besta
190	Grifo	Besta
200	Elefante	Animal

Proteção: 0

Pvs/Mana: 2 a 5pvs (1D) / 2 mana

As águias são pássaros altivos e imponentes que fazem seus ninhos nas mais altas montanhas. Elas são caçadoras e possuem uma visão extraordinária que as ajuda a encontrar sua presa à distância.

Voo 3: Águias possuem asas de pena que as permite voar em altitudes maiores, como qualquer outro pássaro. Elas voam com Velocidade 8 (máximo de 16 km/h).

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Cachorro

Animal | Pequeno | 75pts

Atributos: For 1 (-1), Des 0, Agi 1, Vit 1, Men 0

Poderes: Arma Natural 1

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 2, Esportes 2, Furtividade 1 (+1), Intimidação 2 (-1), Percepção 2, Rastrear 3, Sobrevivência 2

Talentos: Faro

CaC: Mordida +5 (dano 3)

Dist: -

Defesa: +4 (ou 11)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 4 a 10pvs (2D) / 2 mana

Os cães são animais de fácil domesticação. Eles infestam as ruas das vilas e cidades, vivendo dos restos da sociedade. Quando criados e treinados estes animais podem ser bastante úteis, principalmente porque são muito leais aos seus donos.

Arma Natural 1: Os cachorros possuem presas afiadas e uma mandíbula forte que funcionam como armas contra seus inimigos.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Cavalo

Animal | Grande | 125pts

Atributos: For 3 (+1), Des 0, Agi 3, Vit 2, Men 0

Poderes: -

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 2, Esportes 3, Furtividade 0 (-1), Intimidação 2 (+1), Percepção 3, Rastrear 1, Sobrevivência 2

Talentos: -

CaC: Cascos +5 (dano 1D+3)

Dist: -

Defesa: +4 (ou 11)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 16 a 40pvs (4Dx2) / 2 mana

Os cavalos são animais fortes e velozes, normalmente usados como montaria pelos humanos por sua docilidade e aptidão para aprender truques.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Cobra Constrictora

Animal | Médio | 105pts

Atributos: For 2, Des 0, Agi 1, Vit 2, Men 0

Poderes: -

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 3, Esquiva 2, Furtividade 3, Intimidação 2, Percepção 2, Rastrear 3, Sobrevivência 2

Talentos: Agarrar Aprimorado, Faro

CaC: Aperto +6 (dano 4)

Dist: -

Defesa: +3 (ou 10)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 12 a 30pvs (3Dx2) / 2 mana

As cobras constritoras são répteis furtivos que se escondem em árvores e folhagens esperando uma vítima. Quando alguma criatura passa pelo local ela cai em cima da vítima e tenta esmagar a mesma com seu abraço mortal.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Cobra Venenosa

Animal | Pequeno | 100pts

Atributos: For 2 (-1), Des 0, Agi 3, Vit 1, Men 0

Poderes: Ataque de Veneno (C) 1

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 3, Esquiva 2, Furtividade 3 (+1), Intimidação 0 (-1), Percepção 2, Rastrear 1, Sobrevivência 1

Talentos: Faro

CaC: Picada +7 (dano 2)

Dist: -

Defesa: +6 (ou 13)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 4 a 10pvs (2D) / 2 mana

As cobras venenosas são répteis furtivos que produzem uma substância venenosa capaz de matar. Eles injetam este veneno em suas vítimas através de suas presas quando mordem um alvo desavisado.

Ataque de Veneno (C) 2: A cobra venenosa pode injetar um veneno através de suas presas, que causa 8D de Dano por Veneno no oponente.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Crocodilo

Animal | Médio | 125pts

Atributos: For 3, Des 0, Agi 1, Vit 3, Men 0

Poderes: Arma Natural 2, Proteção Natural 1

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 1, Furtividade 3, Intimidação 2, Percepção 2, Rastrear 1, Sobrevivência 2

Talentos: -

CaC: Mordida +6 (dano 1D+5)

Dist: -

Defesa: +2 (ou 9)

Proteção: 2 (Natural)

Pvs/Mana: 18 a 45pvs (3Dx3) / 2 mana

Os crocodilos são répteis grandes que habitam próximos a locais com água em abundância (lagos, rios, pantanos, etc.). Como são lentos, esses animais esperam pacientemente que suas vítimas se aproximem para atacá-las. Seu corpo é revestido por escamas bastante resistentes e possuem uma mandíbula muito potente.

Arma Natural 2: A mandíbula dos Crocodilos é tão potente que esmaga os ossos e destrói a carne, causando 1D+2 de Dano.

Proteção Natural 1: O corpo do Crocodilo é coberto com escamas duras e resistentes que funcionam como uma armadura, concedendo Proteção 2.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Elefante

Animal | Enorme | 200pts

Atributos: For 5 (+2), Des 0, Agi 2, Vit 4, Men 0

Poderes: Arma Natural 1

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 2, Furtividade 1 (-2), Intimidação 2 (+2), Percepção 3, Rastrear 2, Sobrevivência 3

Talentos: Faro

CaC: Chifres +6 (dano 2D+5)

Dist: -

Defesa: +2 (ou 9)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 40 a 100pvs (5Dx4) / 2 mana

Os elefantes são animais enormes que possuem uma força descomunal. Eles são seres pacíficos e dóceis e podem ser domesticados para servir de montaria e realizar serviços que exijam muita força.

Arma Natural 1: Da boca do Elefante se projetam duas presas gigantescas que servem como arma, e causam 2D de Dano.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Leão

Animal | Grande | 160pts

Atributos: For 4 (+1), Des 0, Agi 2, Vit 3, Men 0

Poderes: Arma Natural 1, Ataque Rápido (C) 1

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 2, Furtividade 1 (-1), Intimidação 3 (+1), Percepção 3, Rastrear 2, Sobrevivência 2

Talentos: Faro

CaC: Garras +6 ou +4/+3 (dano 1D+6)

Dist: -

Defesa: +3 (ou 10)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 24 a 60pvs (4Dx3) / 2 mana

Os leões são considerados os reis da selva, e não é por acaso. Estes felinos são rápidos e extremamente brutais quando estão caçando, e usam suas garras e presas como verdadeiros predadores.

Arma Natural 1: As garras do Leão são extremamente afiadas e causam 1D+2 de Dano.

Ataque Rápido (C) 1: Os Leões atacam com uma velocidade impressionante, usando suas garras e sua mordida, e realizam 2 ataques por Rodada. Os ataques recebem -2 e -3 de penalidade respectivamente.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Lobo

Animal | Médio | 110pts

Atributos: For 3, Des 0, Agi 2, Vit 2, Men 0

Poderes: Arma Natural 1

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 2, Esportes 1, Furtividade 2, Intimidação 2, Percepção 2, Rastrear 2, Sobrevivência 1

Talentos: Faro

CaC: Mordida +6 (dano 1D+3)

Dist: -

Defesa: +4 (ou 11)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 12 a 30pvs (3Dx2) / 2 mana

Os lobos são caçadores noturnos que andam normalmente em bando. Eles são rápidos e ferozes, mas sempre preferem atacar em conjunto com a matilha.

Arma Natural 1: Os Lobos possuem presas afiadas, funcionando como armas contra seus inimigos, causando 1D de Dano.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Touro

Animal | Grande | 120pts

Atributos: For 3 (+1), Des 0, Agi 2, Vit 3, Men 0

Poderes: Arma Natural 1

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 1, Furtividade 0 (-1), Intimidação 3 (+1), Percepção 2, Rastrear 1, Sobrevivência 1

Talentos: Faro, Investida Aprimorada

CaC: Chifres +5 (dano 1D+5)

Dist: -

Defesa: +2 (ou 9)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 24 a 60pvs (4Dx3) / 2 mana

Os touros e bois são animais de grande força. Eles podem ser domesticados para servir de tração e ajudar nas fazendas, mas quando selvagens eles são muito agressivos e investem contra seus inimigos usando os chifres como arma.

Arma Natural 1: Os Touros possuem chifres afiados em suas cabeças que servem como arma para perfurar seus inimigos e causam 1D+2 de Dano.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Urso

Animal | Grande | 130pts

Atributos: For 3 (+1), Des 0, Agi 2, Vit 3, Men 0

Poderes: Arma Natural 1

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 2, Esportes 1, Furtividade 1 (-1), Intimidação 2 (+1), Percepção 2, Rastrear 2, Sobrevivência 2

Talentos: Agarrar Aprimorado, Faro

CaC: Garras +5 (dano 1D+5)

Dist: -

Defesa: +3 (ou 10)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 24 a 60pvs (4Dx3) / 2 mana

Os ursos são mamíferos peludos que habitam normalmente em cavernas e florestas. Eles se alimentam de folhas e mel, mas quando ameaçados podem ser adversários poderosos devido a sua força e resistência descomunal.

Arma Natural 1: Os Ursos possuem garras afiadas que, juntamente com sua força, tornam-se armas para cortar seus inimigos e causam 1D+2 de Dano.

Primitivo (Leve): Nenhum animal é capaz de utilizar nenhum tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

BESTAS

São criaturas não naturais, criadas através de mutações impostas ou magia. Normalmente são mesclas de outras criaturas (como o Grifo feito da mistura de um leão com uma águia), mas podem ser também criaturas únicas, criadas com algum propósito profano.

Grifo

Besta | Grande | 190pts

Atributos: For 3 (+1), Des 0, Agi 3, Vit 3, Men 0

Poderes: Arma Natural 1, Ataque Rápido (C) 1, Voo 3

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 2, Furtividade 1 (-1), Intimidação 3 (+1), Percepção 3, Rastrear 2, Sobrevivência 2

Talentos: Faro, Visão Ampliada

CaC: Garras +5 ou +3/+2 (dano 1D+5)

Dist: -

Defesa: +4 (ou 11)

Proteção: 0

Pvs/Mana: 24 a 60pvs (4Dx3) / 2 mana

Os Grifos são criaturas majestosas que combinam as características físicas dos leões e águias. Eles são carnívoros, apreciadores da carne de cavalos, mas não são seres cruéis. Matam apenas por alimento e podem ser domesticados, porém são bastante selvagens.

Fisicamente um Grifo possui a parte anterior do corpo (cabeça e membros) semelhante a uma águia gigante, com bico, penas e garras, e a parte posterior (cauda, patas traseiras, torso) semelhante a um leão. No meio do torso do animal nascem asas de uma plumagem mesclada entre branco e dourado.

Arma Natural 1: As garras do Grifo são extremamente afiadas e causam 1D+2 de Dano.

Ataque Rápido (C) 1: Os Grifos atacam com uma velocidade impressionante, usando suas garras e sua mordida, e realizam 2 ataques por Rodada. Os ataques recebem -2 e -3 de penalidade respectivamente.

Vôo 3: Grifos possuem asas de pena que as permite voar em altitudes maiores, como qualquer outro pássaro. Elas voam com Velocidade 16 (máximo de 40 km/h).

Primitivo (Leve): Bestas são incapazes de utilizar qualquer tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

Wyvern

Besta | Grande | 180pts

Atributos: For 3 (+1), Des 0, Agi 3, Vit 2, Men 0

Poderes: Arma Natural 1, Ataque de Veneno (C) 1, Proteção Natural 2, Vôo 3

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 2, Esquiva 2, Esportes 2, Furtividade 1 (-1), Intimidação 2 (+1), Percepção 1, Rastrear 2, Sobrevivência 2

Talentos: Faro, Visão no Escuro

CaC: Mordida +5 (dano 1D+5)

Dist: -

Defesa: +4 (ou 11)

Proteção: 4 (Natural)

Pvs/Mana: 16 a 40pvs (4Dx2) / 2 mana

As Wyverns são parentes distantes dos dragões. Elas possuem a aparência draconiana, com asas coriáceas e uma cauda que termina em um ferrão venenoso, mas não possuem a inteligência, poder ou malícia típica dos dragões.

Arma Natural 1: As Wyverns atacam usando um arsenal corporal composto pelas garras afiadas, a mordida e a cauda com ferrão. Todas elas causam 1D+2 de Dano.

Ataque de Veneno (C) 1: Quando ataca com sua cauda, a Wyvern pode injetar um veneno que causa 2D de dano em um oponente.

Proteção Natural 2: Como alguns répteis, as Wyverns possuem o corpo coberto de escamas duras e resistentes que servem como uma armadura para seu corpo, concedendo Proteção 4.

Vôo 3: Como parente próximo dos dragões, as Wyverns possuem um par de asas coriáceas que as permite voar. Voando, sua velocidade é 16 casas.

Primitivo (Leve): Bestas são incapazes de utilizar qualquer tipo de equipamento ou instrumento. São criaturas irracionais movidas por instinto.

MORTOS-VIVOS

São seres construídos a partir de ossos e carne de corpos mortos. Como não possuem mente são imunes ao Efeito Conexão e a Poderes que afetem a mente. Magias de Cura, lançadas nesses seres, não recuperam os PVs perdidos, ao invés disso causam dano.

Esqueleto

Morto-Vivo | Médio | 105pts

Atributos: For 2, Des 0, Agi 2, Vit 1, Men 0

Poderes: -

Equip: Espada, Escudo Médio e Armadura Média

Restrições: Morto-Vivo (G)

Perícias: Armas Brancas 3, Briga 2, Esquiva 2, Esportes 1, Furtividade 2, Intimidação 3, Percepção 2

Talentos: Auto-Suficiente, Construto, Imune a Dor, Incan-sável

CaC: Espada +4 (dano 1D+4)

Dist: -

Defesa: +5 (ou 12)

Proteção: 4 (Armadura Média)

Pvs/Mana: 6 a 15pvs (3D) / 2 mana

Os Esqueletos são ossos de mortos animados através de Magia. Autômatos sem mente que seguem as ordens ou instruções de seu criador. Usam normalmente os trapos ou restos de armadura, com os quais foram enterrados, e em suas cavidades oculares brilha uma luz avermelhada assustadora.

Morto-Vivo (Grave): Esqueletos já foram mortais, mas agora são criaturas mortas que caminha com a ajuda de magia. Eles recebem Dano, caso sejam alvos de Magias de Cura.

Esqueleto Maior

Morto-Vivo | Médio | 160pts

Atributos: For 3, Des 2, Agi 2, Vit 2, Men 1

Poderes: -

Equip: Espada, Arco, Escudo Médio e Armadura Pesada

Restrições: Morto-Vivo (G)

Perícias: Armas Brancas 4, Arquearia 1, Briga 2, Esquiva 2, Esportes 1, Furtividade 2, Intimidação 3, Percepção 2

Talentos: Auto-Suficiente, Construto, Imune a Dor, Incan-sável

CaC: Espada +6 (dano 1D+5)

Dist: Arco +2 (dano 2D+2 | 30 casas)

Defesa: +4 (ou 11)

Proteção: 6 (Armadura Pesada)

Pvs/Mana: 12 a 30pvs (3Dx2) / 5 mana

Os Esqueletos Maiores são ossos de grandes vilões mortos animados através de Magia. Autômatos sem mente que seguem as ordens ou instruções de seu criador. Usam armaduras e armas que possuíam quando vivos, normalmente de boa qualidade, e em suas cavidades oculares brilha uma luz avermelhada assustadora.

Morto-Vivo -1: Esqueletos já foram mortais, mas agora são criaturas mortas que caminha com a ajuda de magia. Eles recebem dano se forem alvo de magias de Cura.

Zumbi

Morto-Vivo | Médio | 80pts

Atributos: For 1, Des 0, Agi 0, Vit 2, Men 0

Poderes: Arma Natural 1, Proteção Natural 2

Equip: -

Restrições: Dependência de Carne Humana (G), Morto-Vivo (G)

Perícias: Briga 2, Furtividade 2, Intimidação 2, Percepção 1

Talentos: Auto-Suficiente, Construto, Imune a Dor, Incan-sável

CaC: Garras +4 (dano 1D+1)

Dist: -

Defesa: +0 (ou 7)

Proteção: 4

Pvs/Mana: 12 a 30pvs (3Dx2) / 2 mana

Os Zumbis são cadáveres reanimados por magia (ou algo semelhante). Estes seres vivem em cemitérios ou locais onde ocorreram muitas mortes. Desprovidos de pensamento, estes

autômatos servem ao seu Mestre (que os criou) de forma bastante leal.

Arma Natural 1: Os Zumbis perdem as extremidades dos dedos e lábios, afiando seus ossos para transformá-los em armas. Seus ataques causam 1D de Dano.

Proteção Natural 1: Como seu corpo está morto, um Zumbi é muito difícil de ser ferido, recebendo Proteção 4.

Morto-Vivo (Grave): Zumbis já foram mortais, mas agora são criaturas mortas que caminha com a ajuda de magia. Eles recebem dano se forem alvo de magias de Cura.

Dependência de Carne Humana (Grave): Zumbis retiram sua energia da carne de cadáveres recentes de mortais. Quando vê ou sente cheiro de humanos (ou seres semelhantes), o vampiro precisa satisfazer sua fome imediatamente. Além disso, ele não recupera seus Pontos de Mana normalmente, a cada novo dia ele precisa comer carne humana para recuperar os Pontos de Mana.

HUMANÓIDES

São criaturas que, de forma semelhante aos humanos, possuem uma sociedade organizada e são capazes de pensar (mesmo que pouco). São criaturas perigosas, capazes de usar também todas as armas e equipamentos construídos pelos humanos ou construir suas próprias máquinas de guerra.

Goblin

Humanóide | Pequeno | 80pts

Atributos: For 1 (-1), Des 1, Agi 2, Vit 1, Men 1

Poderes: -

Equip: Lança, Besta de Mão e Armadura Leve

Restrições: -

Perícias: Armas Brancas 2, Arquearia 1, Briga 1, Esquiva 2, Crime 2, Esportes 1, Furtividade 3 (+1), Intimidação 0 (-1), Percepção 1, Sobrevivência 1

Talentos: Visão no Escuro

CaC: Lança +3 (dano 1D+1)

Dist: Besta de Mão +3 (dano 1D+3 | 20 casas)

Defesa: +5 (ou 12)

Proteção: 2 (Armadura Leve)

Pvs/Mana: 4 a 10pvs (2D) / 5 mana

Os Goblins são uma raça de humanóides malignos com a pele amarelada e feições selvagens. Eles povoam os subterrâneos, atacando qualquer criatura que invada seus domínios. Os goblins são os menores entre os Goblinóides. Criaturinhas cruéis e nojentas, gostam muito de falar e ameaçar outros seres, mas são bastante covardes e preferem o confronto indireto.

Goblin Campeão

Humanóide | Pequeno | 150pts

Atributos: For 2 (-1), Des 2, Agi 3, Vit 2, Men 1

Poderes: -

Equip: Lança, Besta de Mão e Armadura Média

Restrições: -

Perícias: Armas Brancas 3, Arquearia 2, Briga 1, Esquiva 3, Crime 2, Esportes 2, Furtividade 3 (+1), Intimidação 0 (-1), Percepção 1, Sobrevivência 1

Talentos: Ataque Localizado Aprimorado, Visão no Escuro

CaC: Lança +4 (dano 1D+2)

Dist: Besta de Mão +4 (dano 1D+4 | 30 casas)

Defesa: +7 (ou 14)

Proteção: 4 (Armadura Média)

Pvs/Mana: 8 a 20pvs (2Dx2) / 5 mana

O Goblin Campeão é um herói entre os de sua espécie. Normalmente são líderes da tribo ou os guerreiros mais valerosos que comandam um bando de Goblins comuns.

Ogro

Humanóide | Grande | 150pts

Atributos: For 4 (+1), Des 0, Agi 2, Vit 3, Men 0

Poderes: -

Equip: Maça Enorme e Armadura Leve

Restrições: -

Perícias: Armas Brancas 3, Briga 2, Esquiva 1, Furtividade 0 (-1), Intimidação 3 (+1), Percepção 2, Sobrevivência 1

Talentos: Investida Aprimorada, Faro, Visão no Escuro

CaC: Maça Enorme +5 (dano 2D+6)

Dist: -

Defesa: +2 (ou 9)

Proteção: 2 (Armadura Leve)

Pvs/Mana: 24 a 60pvs (4Dx3) / 2 mana

Ogros são humanóides gigantes e preguiçosos que se aproveitam dos seres mais fracos para servi-los. Vivem em cavernas e alimentam-se de praticamente tudo, apesar de terem preferência pela carne de Elfo.

Orc

Humanóide | Médio | 100pts

Atributos: For 3, Des 0, Agi 2, Vit 2, Men 1

Poderes: -

Equip: Arco, Machado Grande e Armadura Leve

Restrições: -

Perícias: Armas Brancas 2, Arquearia 1, Briga 1, Esquiva 2, Esportes 2, Intimidação 2, Percepção 1

Talentos: Visão no Escuro

CaC: Machado Grande +4 (dano 2D+3)

Dist: Arco +1 (dano 2D | 10 casas)

Defesa: +4 (ou 11)

Proteção: 2 (Armadura Leve)

Pvs/Mana: 12 a 30pvs (3Dx2) / 5 mana

Os Orcs são humanóides horrendos que odeiam os humanos e elfos. Eles vivem normalmente em cavernas subterrâneas, mas podem construir vilas ou até cidades inteiras. Alguns seres desta raça conseguem até mesmo viver entre os humanos.

Orc Campeão

Humanóide | Médio | 170pts

Atributos: For 3, Des 0, Agi 2, Vit 3, Men 1

Poderes: -

Equip: Arco, Mangual, Escudo Médio e Armadura Pesada

Restrições: -

Perícias: Armas Brancas 4, Arquearia 3, Briga 1, Esquiva 4, Esportes 2, Intimidação 3, Percepção 2, Rastrear 1

Talentos: Visão no Escuro, Usar Mangual

CaC: Mangual +5 (dano 2D+3)

Dist: Arco +1 (dano 2D | 10 casas)

Defesa: +6 (ou 13)

Proteção: 6 (Armadura Pesada)

Pvs/Mana: 18 a 45pvs (3Dx3) / 5 mana

O Orc Campeão é um herói entre os de sua espécie. Normalmente são líderes da tribo ou os guerreiros mais valerosos que comandam um bando de Orcs comuns.





IMAGEM DO JOGADOR

NOME DO PERSONAGEM

JOGADOR

PTS DE PERSONAGEM

PTS P/ GASTAR

PONTOS + EQUIPAMENTOS

DINHEIRO SOBRANDO (D\$)

RAÇA

CONCEITO OU KIT

STATUS

Descrição do Personagem

ALTURA / PESO

OLHOS

CABELOS

DETALHES

Atributos (x5)

FOR

FORÇA

5 15 30 50 75 105 140

DES

DESTREZA

5 15 30 50 75 105 140

AGI

AGILIDADE

5 15 30 50 75 105 140

VIT

VITALIDADE

5 15 30 50 75 105 140

MEN

MENTE

5 15 30 50 75 105 140

DANO

PESO

DANO

ALCANCE

VELOCIDADE

PVS

MANA

Defesa/Proteção/PVs/Mana



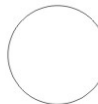
Defesa

7 + AGI + ESQUIVA



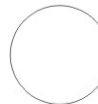
Proteção

ARMADURA



Mana

MENTE



PVs

VITALIDADE

Poderes (x5)

5 15 30 50 75
5 15 30 50 75
5 15 30 50 75
5 15 30 50 75
5 15 30 50 755 15 30 50 75
5 15 30 50 75
5 15 30 50 75
5 15 30 50 75
5 15 30 50 75

Equipamentos (D\$ 1.000,00 inicial / 1pt = D\$ 2.000,00)

CUSTO (D\$)

CUSTO (D\$)

Restrições

Talentos (5pts)

Arma

AL.

DANO

Magia (x3)

Ataque..... 3 9 18 30 45 63 84 108 135 165
Conexão..... 3 9 18 30 45 63 84 108 135 165
Conjuração.. 3 9 18 30 45 63 84 108 135 165
Cura..... 3 9 18 30 45 63 84 108 135 165
Fusão..... 3 9 18 30 45 63 84 108 135 165
Movimento.. 3 9 18 30 45 63 84 108 135 165
Ofuscação.... 3 9 18 30 45 63 84 108 135 165

Perícias de Combate (x2)

Armas Brancas 2 6 12 20 30 42 56
Armas de Fogo 2 6 12 20 30 42 56
Arquearia 2 6 12 20 30 42 56
Briga 2 6 12 20 30 42 56
Esquiva 2 6 12 20 30 42 56

Perícias Comuns (x2)

Animais* 2 6 12 20 30 42 56
Atuação 2 6 12 20 30 42 56
Computação* 2 6 12 20 30 42 56
Condução 2 6 12 20 30 42 56
Crime* 2 6 12 20 30 42 56
Diplomacia 2 6 12 20 30 42 56
Erudição* 2 6 12 20 30 42 56
Esportes 2 6 12 20 30 42 56
Etiqueta* 2 6 12 20 30 42 56
Furtividade 2 6 12 20 30 42 56
Herborismo* 2 6 12 20 30 42 56
Idiomas* 2 6 12 20 30 42 56
Intimidação 2 6 12 20 30 42 56
Lábia 2 6 12 20 30 42 56
Medicina* 2 6 12 20 30 42 56
Montar 2 6 12 20 30 42 56
Música* 2 6 12 20 30 42 56
Ocultismo* 2 6 12 20 30 42 56
Pilotagem* 2 6 12 20 30 42 56
Percepção 2 6 12 20 30 42 56
Pesquisa 2 6 12 20 30 42 56
Rastrear* 2 6 12 20 30 42 56
Reparos* 2 6 12 20 30 42 56
Sobrevivência 2 6 12 20 30 42 56



IMAGEM DO JOGADOR

NOME DO PERSONAGEM

JOGADOR

PTS DE PERSONAGEM

PTS P/ GASTAR

PONTOS + EQUIPAMENTOS

DINHEIRO SOBRANDO (D\$)

RAÇA

CONCEITO OU KIT

STATUS

Descrição do Personagem

ALTURA / PESO

OLHOS

CABELOS

DETALHES

Atributos (x5)

FOR

FORÇA



DANO

PESO

DES

DESTREZA



DANO

ALCANCE

AGI

AGILIDADE



VELOCIDADE

VIT

VITALIDADE



PVS

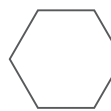
MEN

MENTE



MANA

Defesa/Proteção/PVs/Mana



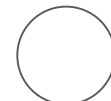
Defesa

7 + AGI + ESQUIVA



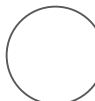
Proteção

ARMADURA



Mana

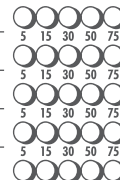
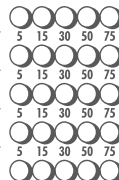
MENTE



PVs

VITALIDADE

Poderes (x5)



Equipamentos (D\$ 500,00 inicial / 1 pt = D\$ 2.000,00)

CUSTO (D\$)

CUSTO (D\$)

Restrições (L ou G)

Talentos (5pts)

Arma

AL

DANO

Magia (x3)

Ataque.....

Conexão.....

Conjuração..

Cura.....

Fusão.....

Movimento..

Ofuscação....

Perícias de Combate (x4)

Armas Brancas

Armas de Fogo

Arquearia

Briga

Esquiva

Perícias Comuns (x4)

Animais*

Atuação

Computação*

Condução

Crime*

Diplomacia

Erudição*

Esportes

Etiqueta*

Furtividade

Herborismo*

Idiomas*

Intimidação

Lábia

Medicina*

Montar

Música*

Ocultismo*

Pilotagem*

Percepção

Pesquisa

Rastrear*

Reparos*

Sobrevivência