

Primeira Aventura!!!



Marcelo Cassaro!!!

Rogério Saladino!!!

J.M.Trevisan!!!



Primeira Aventura!!!

Guia do Jogador

Criação e Desenvolvimento:

Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan.

Arte: Júlio César Leote, Ig Barros,
Edu Francisco, Marcelo Cassaro.

Diagramação: Marcelo Cassaro, Dawis Roos.

Capa: Júlio César Leote, Rod Reis.

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons* © criado por Gary Gigax e Dave Arneson, e *Dungeons & Dragons* © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast, e usados de acordo com o d20 System License versão 1.0. Uma cópia desta Licença pode ser encontrada em www.wizards.com.

Este livro é publicado sob a Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 7.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

Sumário!!!

Parte 1 • Introdução	4
Parte 2 • Personagens	10
Parte 3 • Perícias	22
Parte 4 • Talentos.....	30
Parte 5 • Equipamento	40
Parte 6 • Magias.....	46
Tabelas de Simulação de Dados	62
Ficha de Personagem	64

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

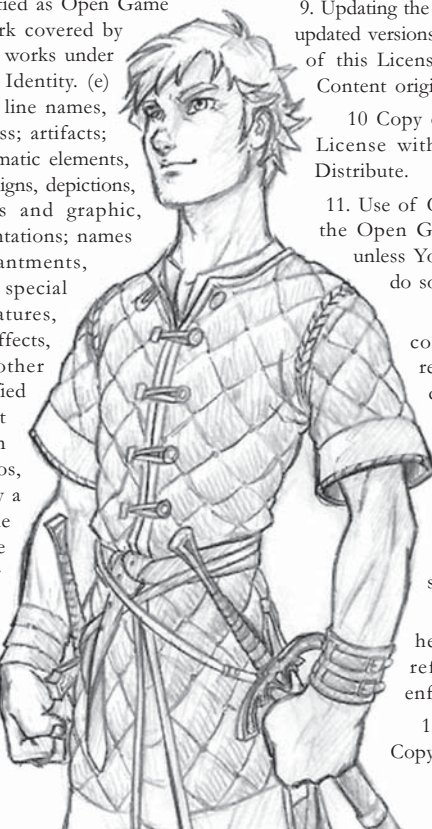
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

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

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

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

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



Parte 1

Introdução!!!

Você finalmente está diante das ruínas do templo de Orallandhar, o Secreto.

Foram dias de viagem desde a pequena vila de Baandhor. Lá você ouviu sobre as maravilhas escondidas sob pedras gastas que antes haviam sido o maior centro de adoração ao Monarca Oculto. E desde aquele momento, após conhecer as histórias, decidiu que a glória de derrotar Orallandhar e todas as riquezas da masmorra seriam suas.

Cautelosamente você se aproxima da enorme porta de pedra que bloqueia sua passagem. Um enorme símbolo gravado na rocha serve de alerta sobre os perigos que virão. Mas você não se importa. Desde pequeno seu pai o ensinou que nada, nenhum poder, é páreo para os músculos e a espada de um guerreiro bem treinado. Até hoje, essa é a sua crença.

Você procura por algum tipo de mecanismo que possa abrir a entrada, mas não encontra nenhum. Entretanto, percebe que há um pequeno vão entre o chão e a enorme porta. Sem pestanejar, você resolve tentar erguê-la usando toda a sua força. Seus músculos retesam, suor brota em sua testa, e seus dentes rangem ante a dificuldade da tarefa... mas você consegue! A porta de pedra se eleva o bastante para abrir uma passagem baixa, suficiente para que você possa rastejar por baixo. Com certeza era um teste, para que apenas os mais poderosos tivessem a honra de adentrar o sagrado local.

Você se arrasta pelo chão cheio de pedregulhos, e logo está dentro da construção. Está muito escuro. Mesmo sem enxergar muita coisa, você continua caminhando, tendo como parca iluminação apenas a pouca luz solar que se esgueira sob a porta.

No entanto, uma fileira de tochas se acende misteriosamente, como que por mágica, iluminando um longo corredor descendente à sua frente! Você havia ouvido falar, masmorras são lugares misteriosos, onde coisas estranhas acontecem. Sem se questionar muito, você segue pelo corredor, atento à possível presença de inimigos.

O corredor faz uma curva para a direita e uma ampla câmara se abre. Há duas estátuas em lados opostos do aposento, representando elfos — ou assim você supõe, uma vez que nunca viu um desses seres. Os elfos seguram arcos e flechas. Você está atento, esperando algum tipo de surpresa. Anda com cuidado, sempre alerta.

Súbito, as flechas das estátuas élficas disparam em sua direção!

É uma armadilha, mas você está atendo. Graças à sua agilidade e treinamento, você consegue abaixar-se a tempo — as flechas erram e quebram-se nas paredes. Desta vez você escapou, mas agora tem certeza: todo cuidado é pouco quando se explora uma masmorra.

No fim da câmara há uma porta dupla, que leva a uma seqüência de lances de escada. Mas, antes de sair, você percebe algo brilhando em um canto do aposento, em meio aos detritos. É um anel!

Agora você se lembra: de acordo com a antiga lenda que atraiu você até estas ruínas, somente um guerreiro portando o antigo anel de Manthu, o Magnífico, terá poder suficiente para eliminar Orallandhar.

Seria bom ter um mago ou bardo como companheiro agora. Ele seria capaz de verificar se o anel é mágico... ou amaldiçoado!

Você deseja colocar o anel? Decida agora, então continue lendo.

.....

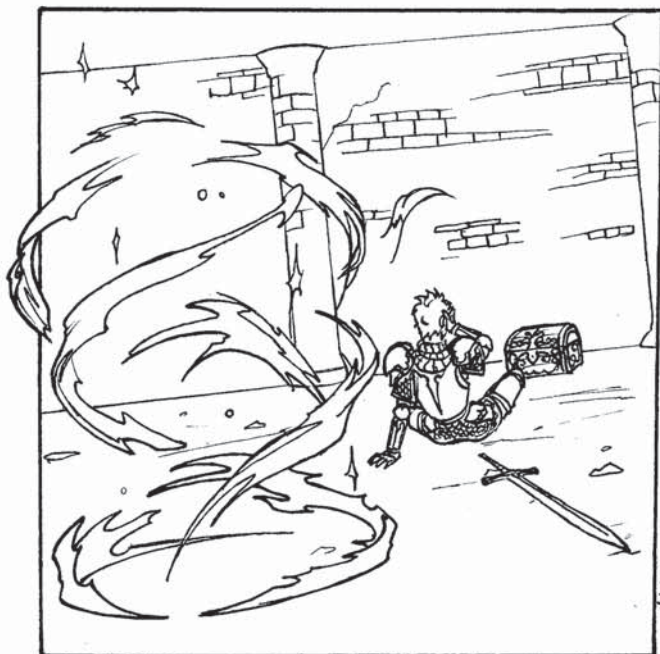
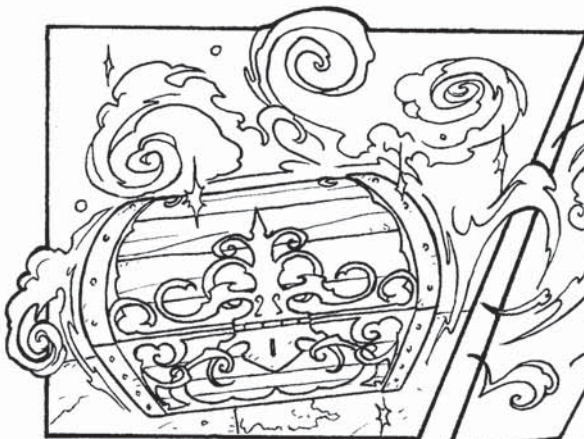
Após decidir-se sobre o anel, você segue em frente e desce as escadas. No entanto, após algumas dezenas de degraus... algo estranho. Sons de passos às suas costas. Você se volta para encontrar... um goblin!

Você nunca viu uma dessas criaturas, mas ouviu muitas histórias. Pequenos monstros covardes de pele cinzenta e olhos vermelhos, que atacam e roubam viajantes solitários nas estradas — e também costumam se esconder em masmorras!

Rosnando de ódio ao ser descoberto, o pequeno monstro aplica rápido um golpe com a espada curta que tem em mãos. Ele atinge seu braço, mas não é um bom golpe. Apenas arranca um pouco de sangue.

Você aproveita sua sorte e reage com sua própria espada, que causa um bom estrago à armadura de couro do goblin. Ele pragueja, passa correndo por você e foge escada abaixo. Você o persegue, temendo que o maligno monstinho cinzento consiga ajuda!

Você corre como um louco por corredores e passagens, sem deixar o goblin sumir de



vista. Ele entra em uma câmara enorme, e então desaparece por uma passagem diminuta, pequena demais para um humano passar. Você se volta, constrangido por ter deixado o monstro fugir, e começa a vasculhar o lugar.

No canto há uma enorme arca, decorada com imagens de caveiras e demônios. Será o tesouro da lenda? Você tenta abri-la, sem sucesso. Está bem trancada. Talvez com alguns golpes de espada...

Ma, antes que você possa colocar seu plano em prática, uma forte e estranha lufada de vento sopra da entrada. O vento forma um redemoinho, que aos poucos toma uma aparência humanóide. Agora, diante de você, há um homem de olhar maligno em vestes ricas, com símbolos arcanos.

É Orallandhar, o Secreto! O Monarca Oculto!

— Guerreiro infiel! — diz ele em sua voz gutural. — Ousa tentar roubar meu tesouro? Agora morrerá por sua insolência!

Ele une as mãos em forma de leque, e um brilho flamejante emerge de seus dedos. Antes que você consiga reagir, uma labareda sobrenatural salta em sua direção. Você está envolvido em chamas mágicas mortais...

Se você não está usando o anel, leia a seguir. Se está usando o anel, pule este trecho e leia o trecho seguinte.

• • • • •

Você decidiu não usar o anel

Você havia decidido não usar o anel, acreditando que a lenda não passava de credence popular. Afinal, se Manthu fosse assim tão magnífico, não teria perdido seu anel! E ainda existia o risco de alguma maldição ou coisa assim.

Mas talvez tenha sido tolice ignorar a lenda. As chamas o envolvem, trazendo dores quase inimagináveis. Mesmo assim, você faz o suficiente para resistir e lutar. Aos poucos o fogo se extingue, mas a agonia persiste. Você ainda está vivo, mas sabe que jamais conseguirá derrotar o mago nesse estado. Sua melhor alternativa é fugir.

Orallandhar nem mesmo tenta atacá-lo novamente. Ele apenas gargalha insano, divertindo-se com o esforço de seu oponente derrotado.

Com enorme sacrifício, você consegue correr, voltando pelo mesmo caminho e torcendo para não encontrar novamente aquele goblin que deixou escapar. Você deixa a masmorra frustrado — mas com um desejo de vingança ardendo mais forte que as queimaduras da magia de Orallandhar. É hora de retornar à vila, recuperar suas forças e aprender mais sobre seu oponente. Talvez até mesmo encontrar alguns colegas aventureiros, com talentos que você não tenha.

Antes de tomar a estrada, você se vira e dedica um último olhar às ruínas, jurando entre dentes que voltará para concluir sua missão. E nesse dia, o sangue maligno de Orallandhar tingirá o solo, e o tesouro do Monarca Oculto será finalmente seu!

Agora, para saber como a história terminaria se você tivesse colocado o anel, continue lendo.

• • • • •

Você decidiu usar o anel

Acreditando que a lenda seja verdadeira, você correu o risco e colocou o anel no dedo ao encontrá-lo. Nada pareceu diferente, e você seguiu em frente.

Agora, ao receber no peito a chama mágica de Orallandhar, nada acontece! Mais tarde você saberia, o anel está protegendo você contra sua magia de mãos flamejantes! As lendas eram verdadeiras!

O próprio mago parece confuso, incapaz de entender porque sua magia não o afeta. Aproveitando esse momento de distração, você ataca com um poderoso golpe de sua espada longa. O aço atravessa os mantos, manchando de sangue seus símbolos místicos. O mago tomba, morto.

Com sua morte, a arca se abre magicamente, revelando uma pequena fortuna em moedas de ouro, prata, cobre e gemas preciosas. Com este tesouro, você e sua família poderiam viver como aristocratas pelo resto de seus dias.

Mas... onde está Orallandhar? Seu corpo desapareceu! Esta-ria realmente morto?

Enquanto recolhe sua fortuna e prepara-se para voltar ao lar, você decide que esta não será sua última masmorra. Existe ainda um mago maligno para ser destruído. Existem tesouros maiores a conquistar. E um grupo de companheiros, com habilidades e talentos que você não possui, viria a calhar agora.

Afinal, um verdadeiro herói guerreiro jamais abandona sua vida de aventuras.

E você mal pode esperar pela próxima...

Agora retorne e veja o que teria acontecido se você não estivesse com o anel.

• • • • •

A história que você acaba de ler é um exemplo de como transcorre um jogo de **Primeira Aventura!!!**

Nesta história, o guerreiro — que chamaremos agora de Combatente — viveu sua primeira exploração de masmorra, caçando um tesouro, lutando contra um goblin e sobrevivendo a um confronto com um mago maligno.

Percebemos que o Combatente vive em um mundo antigo, habitado por seres mágicos como elfos, e monstros malignos como goblins. Ele não usa trajes e equipamentos modernos, mas sim uma espada de aço. Também percebemos que existem efeitos sobrenaturais (como as tochas que se acendem sozinhas) e pessoas capazes de conjurar feitiços (como Orallandhar).

Este gênero de aventura é conhecido como fantasia medieval — são histórias de espada e magia, envolvendo cavaleiros em armaduras, magos, elfos e dragões, entre outros elementos fantásticos e lendários. A fantasia medieval moderna foi baseada na obra de J.R.R. Tolkien, autor de *O Senhor dos Anéis*. Outros autores e obras também contribuíram para o gênero, como Robert E. Howard e seu *Conan o Bárbaro*; Fritz Leiber com *Lankmar*; e muitos outros.

A literatura de fantasia medieval também inspirou um jogo diferente de todos os outros. Um jogo de contar histórias. Um jogo em que não havia vitória ou derrota, apenas diversão. Um jogo sobre aventureiros desafiando masmorras, combatendo monstros e conquistando tesouros.

Que jogo é esse?!!!

Durante a história do Combatente, em determinado momento você teve que tomar uma decisão: usar ou não usar o anel encontrado na masmorra. E essa decisão mudou o final.

Primeira Aventura!!! (ou **1ªA!!!**) é um jogo de contar histórias. Você e um grupo de amigos controlam, cada um, um personagem. Pode ser um Combatente, mas também pode ser um Conjurador com poderes mágicos ou um Especialista com habilidades especiais. Um Conjurador teria sido capaz, por exemplo, de detectar a magia presente no anel. Um Especialista poderia recordar-se corretamente da lenda e determinar o poder do anel. Os poderes exatos de um Combatente, Conjurador ou Especialista são descritos mais adiante.

As decisões dos jogadores controlam as ações dos personagens — e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim. Ao contrário da história do Combatente, que envolveu apenas uma decisão, as histórias de **1ªA!!!** vão exigir muito mais decisões, sobre todos os fatos importantes. Você poderia, por exemplo, decidir não perseguir o goblin. Ou procurar passagens secretas na câmara das estátuas. Ou até mesmo tentar negociar com o mago (ou enganá-lo).

Primeira Aventura!!! é como um teatro de improviso, como uma brincadeira de policial e bandido, mas com regras. Os jogadores dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para descobrir se conseguiram. Em um jogo real, por exemplo, o Combatente deveria rolar um dado para descobrir se foi capaz de erguer a porta do templo, ou se foi capaz de fazer um ataque bem-sucedido contra o goblin.

Ao contrário de um videogame ou jogo de tabuleiro, tudo o que acontece em **1ªA!!!** se desenvolve na imaginação dos jogadores. Então, o único limite para o que acontece em uma sessão de jogo é a criatividade dos jogadores e do Mestre.

O Mestre é um jogador especial. Comparando uma partida de **Primeira Aventura!!!** a um filme, podemos dizer que o Mestre funciona como uma mistura de diretor e designer de efeitos especiais. Ele determina o que acontece dentro do ambiente do jogo, como as tochas se acendendo e a arca do tesouro se abrindo. Ele também interpreta os monstros e os personagens que não são controlados pelos jogadores (como o goblin e o mago Orallandhar).

O Mestre aplica as regras, decidindo as consequências das ações do personagem, e funciona como co-roteirista junto com os jogadores. Sim, porque — ao contrário de um filme, onde todos os acontecimentos já estão determinados e nunca mudam — em **Primeira Aventura!!!** a história é apenas vagamente inventada pelo Mestre. Ela pode ser alterada por tudo que os personagens fazem na masmorra. Esse esforço de criatividade conjunta torna este tipo de jogo tão divertido e cativante. O papel do Mestre é explicado mais claramente em outro livro, chamado **1ªA!!! Guia do Mestre**.

E embora usemos o termo “jogo” constantemente (mais por falta de um substituto adequado que por vontade), aqui não existe um único vencedor. Todos trabalham em prol de um único objetivo: a diversão. E quando todo mundo se diverte, todos ganham.

Aventureiros!!!

Se uma história de **Primeira Aventura!!!** pode ser comparada a um filme ou seriado, então os personagens dos jogadores são os astros principais. Eles são os heróis que exploram as masmorras, salvam inocentes, destroem os vilões! Heróis de ação são indivíduos extraordinários, acima da média de seus semelhantes, e capazes de feitos fora do comum.

Seu personagem jogador poderia ser:

- Um guerreiro habilidoso com a espada e escudo.
- Um bárbaro furioso com um machado de guerra.
- Um bardo que inspira seus aliados com música.

Licença “Open Game”

A Licença Aberta, ou simplesmente OGL (“Open Game License”) foi criada no ano 2000 pela Wizards of the Coast. Esta empresa publica nos Estados Unidos os maiores e mais famosos jogos de interpretação do mundo. Estes jogos podem ser encontrados no Brasil em livrarias especializadas, em português.

Cada jogo de interpretação tem suas próprias regras, que são propriedade de seus autores. No entanto, a Licença Aberta é uma documentação que permite a qualquer autor ou editora utilizar a maioria de suas regras seus próprios jogos. Desde o advento da OGL, o mercado de jogos mudou radicalmente no mundo inteiro.

Primeira Aventura!!! foi produzido com base na documentação OGL. Por esse motivo, suas regras são compatíveis com muitos outros livros e jogos de aventura — embora não sejam totalmente iguais. Na verdade, qualquer jogo que utilize um dado de vinte lados tem as mesmíssimas regras de **1ªA!!!**

A Licença OGL também garante que qualquer autor ou editora pode utilizar qualquer parte deste livro (exceto mapas e ilustrações) em seu próprio produto, sem precisar de nossa permissão ou autorização.

A documentação OGL é apresentada, em inglês, no início deste livro. Mais detalhes podem ser encontrados na Internet, nos seguintes endereços:

www.opengamingfoundation.org

www.wizards.com/d20

- Um mago, senhor de poderes arcanos.
- Um druida defensor dos animais.
- Um clérigo com poderes mágicos de cura.
- Um paladino que luta pelo bem e ordem.
- E o que mais sua imaginação permitir...

Itens Necessários!!!

Além das regras contidas neste livro, você também precisará de:

- Várias fotocópias (uma para cada jogador) da Ficha de Personagem de **Primeira Aventura!!!**, que aparece na última página.
- Lápis, borracha e papel para rascunho.
- Um conjunto de dados especiais — dois dados de quatro lados, quatro ou mais dados de seis lados, um dado de oito lados, dois dados de dez lados, dois dados de doze lados, e um dado de vinte lados. Esta é a quantidade ideal de dados, mas ainda é possível jogar possuindo apenas um de cada. Estes dados podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas. Caso você não tenha ou não consiga estes dados, pode utilizar dados comuns de seis faces (veja o quadro) ou a Tabela de Simulação de Dados que se encontra no final do livro.

Jogadores são aconselhados a ler este livro completamente, pois ele trata sobre a criação de personagens, habilidades, perícias, talentos, magias e equipamentos. O Mestre também precisa ler este livro, pois deve estar familiarizado com todas as regras — até mesmo para quebrá-las. O Mestre precisa ler também **1ªA!!! Guia do Mestre**.

Não tenho um d20, e agora?!

Este jogo envolve muitas rolagens de dados. A maior parte dessas rolagens utiliza um d20, um dado de vinte faces. Muitos outros jogos de aventura usam este dado, como o **Ação!!!** e aqueles compatíveis com o Sistema D20.

Dados de vinte faces são vendidos em lojas e livrarias especializadas em jogos. No entanto, é possível que você não tenha acesso a nenhum ponto de venda que ofereça estes dados.

Neste caso, você pode substituir uma rolagem de 1d20 por uma rolagem de 3d6 — três dados de seis faces, mais comuns e simples de encontrar no comércio. Estes dados também podem fazer parte de outros jogos que você tenha.

Então, ao realizar um ataque (normalmente 1d20 + seus modificadores de ataque), você rolará 3d6 e acrescentará seus modificadores ao resultado. O mesmo vale para testes de resistência, de perícias, e quaisquer outros que usem um d20.

Ao rolar 3d6 como se fossem 1d20, um resultado 18 é um acerto crítico, e um 3 é uma falha crítica. Ao contrário da regra normal, acertos e falhas críticas não precisam ser confirmados com uma nova rolagem.

Perceba que os números obtidos são diferentes, e afetam o próprio clima do jogo. Na maioria das rolagens os resultados serão mais próximos da média, entre 9 e 12. E críticos (3 ou 18) serão muito mais raros. Como na vida real: eventos prováveis acontecem mais frequentemente, e eventos improváveis mais raramente.

Substituir 1d20 por 3d6 torna as aventuras mais sóbrias e realistas. Se quiser, o Mestre pode adotar esta regra mesmo quando o d20 está disponível.

Mas e aqueles outros dados?!

Além de d20, este jogo usa outros tipos de dados exóticos, geralmente para calcular danos de armas ou Pontos de Vida de personagens. Eles podem ser substituídos por dados comuns de seis faces, da seguinte forma:

$$1d4 = 1d6-2$$

$$1d8 = 1d6+2$$

$$1d10 = 2d6-2$$

$$1d12 = 2d6$$

Atenção: estas substituições não produzem exatamente os mesmos resultados. Se rolar 2d6 nas tabelas de Encontros Aleatórios, por exemplo (em vez de 1d12), você nunca conseguirá um resultado 1. Portanto, talvez você precise fazer mudanças em certas tabelas.

Você pode, ainda, usar as Tabelas de Simulação de Dados que existem no final deste livro.

Dados!!!

Ao longo do livro você vai encontrar certas abreviações:

- **d20:** dado de vinte lados.
- **d12:** dado de doze lados.
- **d10:** dado de dez lados.
- **d8:** dado de oito lados.
- **d6:** dado de seis lados.
- **d4:** dado de quatro lados.
- **d3:** embora não exista um dado de três lados, 1d3 será o resultado de 1d6 dividido por dois, e arredondado para cima. Assim, 1 e 2 são 1, 3 e 4 são 2, 5 e 6 são 3.

Você também encontrará abreviações para as rolagens de dados, como “3d6+2”, por exemplo. Isso quer dizer “três dados de seis lados, mais dois”. O primeiro número diz quantos dados você deve rolar e somar os resultados, o segundo (depois do “d”) diz o tipo de dado a ser rolado. Qualquer número depois disso determina o valor que deve ser adicionado ou subtraído do resultado obtido.

A abreviação “1d100” é um caso à parte. Isso quer dizer que você precisa gerar um resultado baseado em porcentagem (entre 1 e 100). Para isso usam-se dois dados de dez lados, de cores diferentes. Uma cor determina a dezena, e a outra, a unidade. Caso você tenha só um d10, role-o duas vezes com o primeiro número sendo a dezena e o segundo a unidade. Assim, em uma rolagem em que, respectivamente, se obtém 3 e 5, o resultado é 35. Em uma rolagem com resultados 0 e 0, o valor obtido é 100.

Mecânica de Jogo!!!

Apesar da variedade de regras que você encontrará nos próximos capítulos, **Primeira Aventura!!!** se baseia em uma mecânica de jogo simples que funciona na maioria das situações. Toda vez que seu personagem tentar realizar uma ação, você irá:

- Rolar um dado de vinte lados (1d20);
- Adicionar ao resultado os modificadores adequados;
- Comparar o resultado a um número-alvo, determinado pelo Mestre ou pelas regras.

Seu personagem obtém sucesso toda vez que o resultado obtido for maior ou igual ao número-alvo. A rolagem com 1d20 é usada para determinar resultados em combate, testes de perícia, testes de habilidade e testes de resistência. Os outros dados (d4, d6, d8, d10 e d12) são usados para descobrir o que acontece depois que você é bem-sucedido em sua ação. Como determinar o dano de um golpe de espada, por exemplo.

Guia do Mestre!!!

O livro que você tem em mãos, **Primeira Aventura!!! Guia do Jogador**, apresenta as regras de construção de personagens que os jogadores precisam conhecer.

O segundo volume, **Primeira Aventura!!! Guia do Mestre**, contém o material necessário para o Mestre de jogo — um jogador especial que comanda a aventura. Jogadores normais não precisam do **GdM**, mas Mestres vão precisar.

O **Guia do Mestre** contém:

- Explicações sobre o papel do Mestre em uma aventura.
- Regras de combate.
- Informações sobre monstros e criaturas.
- Informações sobre construção de masmorras, mapas, tesouros e itens mágicos.
- Uma aventura completa, pronta para Mestres iniciantes.
- Mapas em branco para futuras aventuras.

Personagens Jogadores!!!

Um personagem jogador é o herói inventado pelo jogador para participar de uma ou mais aventuras — como o Combatente da história que está no início deste livro. Como uma pessoa “de verdade”, ele terá personalidade e características próprias que o tornarão único. Boa parte disso será feito com a ajuda das regras e sua criatividade. A maior parte deste livro é dedicada à criação de personagens. Estes são apenas alguns dos elementos que compõem esse processo:

Habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Cons), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Estas seis características representam as habilidades físicas e mentais de uma criatura, e afetam quase tudo que o personagem faz durante a aventura. Números de 3 a 18 serão atribuídos a elas (veja mais detalhes em “Personagens!!!”). Um valor 10 ou 11 significa uma habilidade mediana. Valores altos dão bônus, enquanto valores baixos resultam em penalidades, representando o quão seu personagem é bom ou ruim em cada habilidade.

Classe: a classe é uma espécie de “carreira heróica”, definindo de modo geral a maneira que seu personagem escolheu para viver aventuras e combater os bandidos. Você escolhe entre três classes: Combatente, Especialista e Conjurador. Cada uma tem sua própria coleção de talentos especiais.

Nível: uma escala de poder que serve para diferenciar heróis novos de heróis experientes. Um personagem de 2º nível, por exemplo, é menos habilidoso que um aventureiro de 5º nível. Um personagem inicia sua carreira no 1º nível, e vai ganhando níveis adicionais à medida em que vive aventuras. Subindo de nível, o jogador pode aproveitar para aprimorar características essenciais como Bônus Base de Ataque, resistências, Pontos de Vida e outros. Este jogo contém regras para aventureiros de 1º a 5º nível — outros jogos oferecem regras mais avançadas, para heróis mais poderosos.

Tendência: a tendência diz como alguém se comporta, determina suas convicções e sua visão do mundo. Existe o eixo ético (Lei e Caos), o eixo moral (Bem e Mal) e a neutralidade, válida para ambos. Cada combinação destes elementos produz uma filosofia diferente.

Pontos de Vida: cada criatura é capaz de suportar certa quantidade de ferimentos e danos físicos, em combate ou outras situações. Toda vez que seu personagem recebe um ataque bem-sucedido, é vítima de uma magia agressiva ou simplesmente se machuca em alguma outra circunstância, seus Pontos de vida diminuem. Um personagem morre quando chega a -10 Pontos de Vida. Os PVs são baseados na classe do personagem e aumentam conforme ele sobe de nível, porque é mais difícil derrubar um aventureiro veterano que um novato.

Perícias e Talentos: as perícias representam habilidades variadas, e têm seu nível medido em graduações (cada graduação adiciona +1 na rolagem de um d20 quando se testa essa perícia). Já os talentos representam capacidades especiais e extraordinárias. Cada herói começa com três talentos, sendo um deles oferecido por sua classe.

Outros Livros e Revistas

Primeira Aventura!!! foi planejado como um jogo introdutório, para iniciantes. Após jogar algumas aventuras — especialmente após alcançar o 5º nível —, muito provavelmente você vai querer conhecer jogos mais avançados.

Existem muitos jogos de aventura. Alguns usam regras muito parecidas com **1ªA!!!**, enquanto outros usam regras bem diferentes. No entanto, quase todos envolvem os mesmos elementos (fichas de personagens, rolagens de dados, um Mestre...).

Estes são alguns livros e revistas que usam regras compatíveis com **1ªA!!!**

- **Aventura!!!** Ainda em desenvolvimento, este jogo é uma versão avançada de **1ªA!!!**, com regras para personagens até 20º nível. Também inclui 12 raças não humanas (elfos, anões, minotauros...), 13 classes, novas armas e armaduras, magias até 9º nível... enfim, muito maior e mais completo.

- **Ação!!!** Jogo sobre aventureiros no mundo moderno, com personagens até 20º nível. Usa as mesmas regras de **1ªA!!!**, mas mais avançadas, com classes, perícias, talentos, classes de pretígio e equipamentos diferentes. Não inclui magia, itens mágicos ou monstros.

- **Ação: Magia e Psi!!!** Embora seja um suplemento para **Ação!!!**, este livro inclui numerosas magias que não existem em **1ªA!!!**, e que podem ser usadas normalmente por Conjuradores (embora algumas sejam próprias apenas para o mundo moderno). Inclui também itens mágicos e poderes psíquicos.

- **Tormenta D20: Guia do Jogador.** O mundo de **Tormenta** é o cenário de fantasia medieval de maior sucesso no Brasil. Este livro oferece novas raças, classes, talentos, magias e itens mágicos compatíveis com **1ªA!!!** e com os livros básicos de outros jogos. Contém regras avançadas (além de 5º nível).

- **Tormenta D20: Guia do Mestre.** Orientado para o Mestre, este guia descreve com mais detalhes a geografia do mundo de **Tormenta**, seus personagens mais importantes, novos monstros e ameaças. Contém regras avançadas (além de 5º nível).

- **O Reinado D20.** O mais detalhado suplemento para **Tormenta**, descreve a principal área povoada de Arton, com muitos mapas e uma infinidade de idéias para aventuras. Contém regras avançadas (além de 5º nível).

- **Holy Avenger D20.** Versão em regras da maior aventura dos quadrinhos nacionais, com fichas de personagem, novas magias, criaturas, mapas e itens mágicos. Contém regras avançadas (além de 5º nível).

- **A Libertação de Valkaria.** Uma aventura épica, em que os heróis devem libertar uma deusa aprisionada. Apenas para personagens de 16º nível ou mais (personagens de **1ªA!!!** não podem jogá-la sem o uso de regras avançadas).

- **Dragão Brasil.** A única revista mensal brasileira especializada em jogos de aventura. Além de informações sobre muitos outros títulos, você vai encontrar em suas páginas novas aventuras, personagens, criaturas, magias e itens mágicos para **1ªA!!!**

Parte 2

Personagens!!!



Em **Primeira Aventura!!!** quase todas as ações dos personagens — sejam jogadores ou personagens do Mestre — são resultado da combinação de três números: um fator aleatório, obtido com a rolagem de um dado de vinte lados; um bônus representando a experiência e treinamento do personagem, que dependerá de seu nível; e um número que representa suas habilidades inatas. Este último pode ser positivo ou negativo, dependendo de sua aptidão natural para aquele tipo de coisa.

Assim, um aventureiro forte tem maiores chances de sucesso quando tenta dobrar uma barra de ferro ou derrubar um orc com sua espada. Um aventureiro vigoroso tem maiores chances de resistir ao veneno da serpente que acaba de picá-lo. Por outro lado, um herói pouco inteligente tem mais dificuldade para decifrar aquele pergaminho antigo e descobrir a cura para uma maldição, e um aventureiro de pouco carisma ou confiança tem menor chance de enganar o guarda goblin do portão.

Forte, ágil, vigoroso, esperto, perspicaz, simpático... estes atributos são naturais, nascemos com eles ou não. No jogo **Primeira Aventura!!!** tais atributos são medidos com números, que formam o conjunto das seis habilidades principais dos personagens: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Habilidades acima da média oferecem bônus que melhoram suas rolagens de dado, enquanto habilidades abaixo da média impõem redutores que pioram suas rolagens. Estes bônus ou redutores são chamados modificadores de habilidade. Eles vão afetar praticamente todas as características de seu personagem e todos os testes que você fará durante o jogo.

Geração de Valores de Habilidades

Para escolher os valores de suas habilidades, você deve rolar quatro dados de seis lados (4d6). Descarte aquele que teve o resultado mais baixo e some os resultados dos outros três.

Esta rolagem vai resultar em um número entre 3 e 18, sendo 3 terrível e 18 excelente. O valor médio para uma pessoa comum é 10 ou 11. Mas heróis são pessoas especiais, acima do normal. Portanto, seus valores médios de habilidade são 12 ou 13.

Após fazer esta rolagem seis vezes, você terá os números para suas seis habilidades. Você terá que escolher quais números associar a quais habilidades — isso vai depender do tipo de aventureiro que você quer ser. Leia mais adiante sobre as classes, e você terá uma idéia melhor de quais habilidades são mais importantes para seu personagem.

Caso seus resultados nos dados sejam muito baixos, você pode descartá-los e rolar todos os seis outra vez. Seus resultados são considerados baixos demais caso o total de seus modificadores resulte em 0 ou menos, ou caso sua maior rolagem seja 13 ou menos. Um personagem assim não tem aptidão suficiente para ser um aventureiro.

Contudo, nada impede que você use um aventureiro com valores de habilidade relativamente baixos em suas aventuras. Este fato pode, inclusive, servir para acrescentar mais “cor” ao personagem, trazendo-lhe certas características únicas que podem ser úteis na hora de interpretar.

As Habilidades!!!

Todo personagem possui seis valores de habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Cons), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Um humano normal tem valores de habilidades variando entre 3 e 18. E alguns heróis experientes conseguem atingir valores acima de 18.

Cada habilidade tem um modificador, de acordo com a tabela a seguir. Esse modificador será positivo quando a habilidade é alta (12 ou mais), negativo quando a habilidade é baixa (9 ou menos), ou nulo quando a habilidade é mediana (10 ou 11).

O modificador é o número que você soma ou subtrai de uma jogada de dado quando seu personagem tenta fazer algo ligado àquela habilidade. Por exemplo, você usará o modificador de Destreza para atingir um alvo com uma arma de arremesso ou projéteis. Algumas vezes um modificador também será aplicado a algo que não depende de rolar dados — por exemplo, seu modificador de Destreza será somado à Classe de Armadura para determinar sua CA final.

Um modificador positivo é chamado de bônus, enquanto um modificador negativo é chamado de redutor ou penalidade.

Força

A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força será empregado em testes de ataque corpo-a-corpo (como socos, chutes ou golpes com espadas, clavas e machados); dano de ataques corporais ou feitos com armas de arremesso; testes de Escalar, Saltar e Natação; e testes de Força, para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

Qualquer criatura que possa manipular fisicamente outros objetos tem pelo menos um ponto de Força. Criaturas que não tenham um valor de Força não podem exercer nenhum tipo de força, porque não se mexem ou não possuem corpo físico. Uma criatura assim falha automaticamente em testes de Força. Se uma criatura sem Força realiza ataques, ela usa seu modificador de Destreza para definir seu bônus de ataque ao invés do modificador de Força.

Destreza

A Destreza mede agilidade, velocidade, reflexos, coordenação motora e equilíbrio. O modificador de Destreza é empregado em testes de ataque à distância (principalmente com armas de projéteis ou de arremesso); em sua Classe de Armadura, sempre que o herói é capaz de se esquivar; em testes de Reflexos, para evitar explosões, armadilhas, baforadas de dragões e ataques desse tipo; e testes de Equilíbrio, Furtividade e outras perícias que tenham Destreza como habilidade-chave.

Qualquer criatura que possa se mover tem pelo menos 1 ponto de Destreza. Uma criatura sem um valor de Destreza não pode se mover. Se ela pode agir, aplica seu modificador de Inteligência nos testes de Iniciativa ao invés do modificador de Destreza. A criatura falha em todos os testes de Reflexos e de Destreza.

Constituição

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador será aplicado em cada dado rolado para ganhar mais Pontos de Vida quando você ganha um nível (mas, mesmo com um modificador negativo, um personagem sempre ganha pelo menos 1 PV quando avança de nível); em testes de Fortitude, para resistir a venenos e danos desse tipo; e testes de Concentração.

Se a Constituição de um personagem muda o suficiente para alterar seu modificador de habilidade, seus Pontos de Vida também aumentam ou diminuem de acordo.

Qualquer criatura viva tem pelo menos um ponto de Constituição. Uma criatura sem Constituição não possui corpo ou metabolismo. Será imune a quaisquer efeitos que exijam um teste de Fortitude, a menos que esse efeito também funcione sobre em objetos. A criatura também é imune a dano de habilidade e dreno de habilidade. Ela sempre falhará em testes de Fortitude e de Constituição.

Inteligência

A capacidade de pensar, raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você aplicará seu modificador de Inteligência para determinar o número de pontos de perícia ganhos a cada nível (mas, mesmo com um modificador negativo, um personagem sempre ganha pelo menos 1 ponto de perícia quando avança de nível); e para testes de Conhecimento, Procurar e outras perícias que tenham Inteligência como habilidade-chave.

Qualquer criatura que possa pensar, aprender ou se lembrar possui pelo menos um ponto de Inteligência. Uma criatura sem Inteligência é um autômato, funcionando à base de instintos ou instruções programadas — mortos-vivos em geral não possuem Inteligência. Será imune a todos os efeitos que afetem a mente (como algumas magias) e automaticamente falhará em testes de Inteligência.

Modificadores de Habilidade	
Valor	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
etc...	

Sabedoria

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade do herói, além de seu bom senso, intuição e sentidos. Não é a mesma coisa que Inteligência: enquanto a Inteligência determina sua capacidade de aprendizado e raciocínio, a Sabedoria diz como você percebe o mundo e a si mesmo. Um eremita das montanhas, que não sabe ler e nunca teve contato com qualquer cultura, pode ter alta Sab e baixa Int — enquanto um pesquisador arcano muito distraído teria alta Int e baixa Sab.

O modificador de Sabedoria será aplicado a testes de Vontade; e em testes de Ouvir, Observar, Cura, Sobrevivência e outras perícias que usam Sabedoria como habilidade-chave.

Qualquer criatura que pode perceber seu meio ambiente de qualquer forma tem pelo menos um ponto de Sabedoria. Qualquer coisa que não tenha um valor de Sabedoria é um objeto, não uma criatura, e falhará automaticamente em qualquer teste de Vontade ou Sabedoria (aliás, nem mesmo haverá um motivo para fazer esse teste!). Qualquer coisa sem um valor de Sabedoria também não possui um valor de Carisma, e vice versa.

Carisma

Carisma mede a força de sua personalidade, magnetismo pessoal, charme, simpatia, capacidade de persuasão e, até certo ponto, sua beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Blefar, Diplomacia, Disfarce e outras perícias que tenham Carisma como habilidade-chave; e também em qualquer teste envolvendo influenciar outras pessoas ou criaturas.

Qualquer criatura capaz de dizer a diferença entre ela mesma e coisas que não sejam ela tem pelo menos um ponto de Carisma.

Exemplo de Geração e Associação de Habilidades

Guilherme vai começar a fazer um novo personagem. Ele rola quatro dados de seis lados e consegue 5, 4, 4 e 2. Ele descarta o mais baixo (2) e soma os restantes: $5+4+4=13$. Repetindo o processo mais cinco vezes e anotando os resultados em um pedaço de papel, ele obtém os seguintes resultados: 17, 15, 13, 13, 10 e 8.

Guilherme decide que seu aventureiro será um Combatente, do tipo monge. Para esta classe, é interessante ter uma Destreza elevada, pois vai melhorar sua defesa, seus ataques à distância e perícias como Acrobacia, Equilíbrio e outras. Gui pega seu melhor resultado, um 17, e coloca em Destreza. Graças a isso, ele terá um bônus de +3 em seus testes de ataque à distância, testes de Reflexos, iniciativa, Classe de Armadura e perícias baseadas em Destreza.

Um monge tem numerosos poderes que dependem de uma boa Sabedoria, e além disso esta habilidade está ligada a perícias que envolvem percepção — como Ouvir e Observar. Seu segundo melhor número (um 15) será colocado em Sabedoria. Um modificador de +2 vai melhorar seus testes de sentidos e também os testes de Vontade, entre outras coisas.

É interessante ter uma Força razoável, pois vai melhorar seu bônus de ataque corpo-a-corpo. Gui coloca um 13 em Força. Graças a isso, ele terá

um bônus de +1 em seus testes de ataque quando lutar corpo-a-corpo, e o dano que seus ataques provocam também será aumentado em +1.

Seu outro 13 será colocado em Constituição, para assegurar bom vigor físico. Com isso ele conta com um modificador de +1, recebendo 1 Ponto de Vida extra por nível e +1 em seus testes de Fortitude.

Os números mais baixos vão para as habilidades que não importam tanto para o monge. Um valor 10 não oferece nem bônus, nem redutor. Será colocado em Inteligência.

Guilherme decide que seu monge será um tipo recluso, introspectivo, sem jeito com as pessoas e pouco confiante em si mesmo. Seu número mais baixo, um 8, vai para o Carisma. Uma penalidade de -1 será aplicada em todas as perícias que tenham Carisma como habilidade-base, como Blefar, Diplomacia, Disfarce e outras.

Por fim, Gui anota os valores de habilidades e modificadores em sua Ficha de Personagem.

Mudando Valores de Habilidades

Habilidades são atributos naturais que podem ser melhorados (com treinamento, poções, objetos mágicos...) ou piorados (por acidentes, doenças, venenos, velhice...), mas de modo geral mudam pouco.

Valores de habilidades podem aumentar sem limite. Mesmo que essa habilidade seja 18 (o máximo possível para um herói humano recém-criado), ainda assim ela pode ser aumentada para 19 ou até mais.

Todo personagem ganha um ponto de habilidade a cada quatro níveis, para colocar em qualquer das seis habilidades.

Venenos, doenças e outros efeitos nocivos podem causar dano temporário de habilidade. Pontos de habilidades perdidos em dano retornam com descanso, tipicamente 1 ponto por dia para cada habilidade afetada.

Classes de Personagem!!!

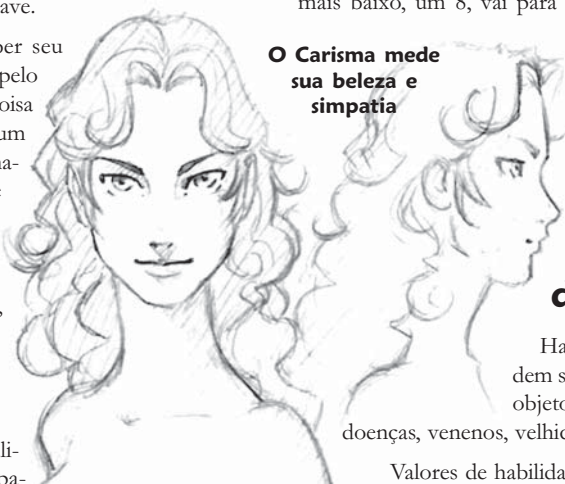
A classe de um personagem é a forma como ele decidiu enfrentar o mundo e perseguir suas metas. Pode ser parecido com uma profissão, mas é mais como um estilo, um meio de vida. Sua maneira de agir perante os perigos que enfrentará em sua carreira.

Existem três classes de personagem diferentes, cada uma com suas próprias vantagens e desvantagens, mas todas equilibradas.

Um personagem recém-criado, de 1º nível, pertence a uma delas. Este é o momento em que seu herói está começando a viver aventuras, o momento de seus primeiros contatos com bandidos, vilões, monstros e ameaças. Mais tarde, sendo bem-sucedido em suas missões, você ganhará mais níveis e poderá escolher entre continuar seguindo a mesma classe ou então mudar. Portanto, você pode começar como um Combatente, depois mudar para Conjurador, depois voltar novamente para Combatente, por exemplo.

Estas classes representam os tipos de aventureiros mais conhecidos nos jogos de RPG de fantasia. Todos os personagens jogadores de 1º nível vão pertencer, obrigatoriamente, a uma delas. Isso é o que faz um aventureiro diferente de uma pessoa comum.

O Carisma mede sua beleza e simpatia



As classes básicas são:

- **Combatente:** um aventureiro devotado às técnicas de combate.
- **Conjurador:** um devoto dos segredos místicos, capaz de conjurar magias arcanas ou divinas.
- **Especialista:** um versátil expert em assuntos diversos.

Personagens Multiclasse

Sempre que seu personagem recebe um novo nível, você pode escolher continuar na mesma classe ou então trocar por outra. Por exemplo, você pode começar como um Combatente, então decidir que gosta de lançar magias e mudar para Conjurador. Ter níveis em apenas uma classe é conhecido como “classe única” ou “classe simples”, enquanto ter níveis em mais de uma classe faz com que seu personagem seja conhecido como um multiclasse.

Possuir várias classes tem vantagens e desvantagens. Com mais classes, você terá habilidades mais variadas e equilibradas — um Combatente de 2º nível não terá tantas perícias ou habilidades quanto um Especialista 1/Combatente 1. Da mesma forma, um Especialista 3 não poderá lutar tão bem quanto um Especialista 1/Combatente 2.

A desvantagem, claro, é que você não poderá se concentrar tão bem em uma única capacidade especial. Um Combatente 3 quase sempre lutará melhor que um Com1/Esp1, enquanto um Conjurador 3 pode lançar mais magias. Regras mais detalhadas para personagens multiclasse serão vistas adiante.

Para um personagem que tenha apenas uma classe, nível de classe e nível de personagem são a mesma coisa. Um Combatente 3 será um Combatente de 3º nível e também será um personagem de 3º nível. No entanto, para um personagem multiclasse, estes são termos diferentes. Um Com2/Conj2 será um Combatente de 2º nível, um Conjurador de 2º nível e um personagem de 4º nível.

Bônus de Ataque por Classe e Nível

Sempre que seu personagem avança um nível, não importa a que classe pertença, certas características melhoram um pouco — pois representam seu treinamento e experiência ao sobreviver a aventuras. Cada classe tem uma tabela própria que indica quais são os benefícios conquistados por subir de nível.

Por exemplo, veja nas tabelas de cada classe a coluna Bônus Base de Ataque. Procure o número corresponde a seu nível. Esse bônus é mais alto para o Combatente que para o Conjurador ou o Especialista, mas cresce um pouco a cada nível que você avança em qualquer dessas duas classes. Sempre que ataca um adversário, você rola um d20: seu Bônus Base de Ataque será somado ao resultado do dado para determinar se você acertou ou não. Portanto, quanto maior o BBA, mais golpes você acertará e melhor você lutará.

Um personagem multiclasse deve somar os Bônus Base de Ataque correspondentes a cada uma de suas classes e níveis para determinar seu BBA. Veja em “Personagens Multiclasse”.

Bônus de Resistência

Quando algo ruim está para acontecer com um aventureiro — ser atingido por uma bola de fogo, envenenado, enfeitiçado... — ele muitas vezes tem uma chance de salvar-se. Essa chance é representada com um teste de resistência. Existem três tipos de resistência: Fortitude, que envolve vigor físico (contra doenças, venenos...); Reflexos, que envolve esquiva (bolas de fogo, sopros de dragão, armadilhas...); e Vontade, contra poderes mentais (medo, encantos malignos...).

De forma parecida com o Bônus Base de Ataque, cada resistência também tem um bônus que se eleva quando o personagem avança de nível. No entanto, entre as três, algumas são “boas” enquanto outras são “fracas”.

Combatentes e Conjuradores têm uma resistência boa e duas fracas. Especialistas são melhores neste quesito, pois têm duas resistências boas e uma fraca.

No 1º nível, o jogador escolhe quais resistências serão boas, e quais serão fracas. Assim, você pode escolher um Combatente com boa Fortitude, mas Reflexos e Vontade fracos; ou um Conjurador com bons Reflexos, mas Fortitude e Vontade fracos; ou um Especialista com boa Fortitude e Vontade, mas Reflexos fracos. Ou qualquer outra combinação.

Depois de escolhidas, as resistências não podem mais ser mudadas — exceto quando o personagem ganha um novo nível e muda para outra classe.

Perícias de Classe

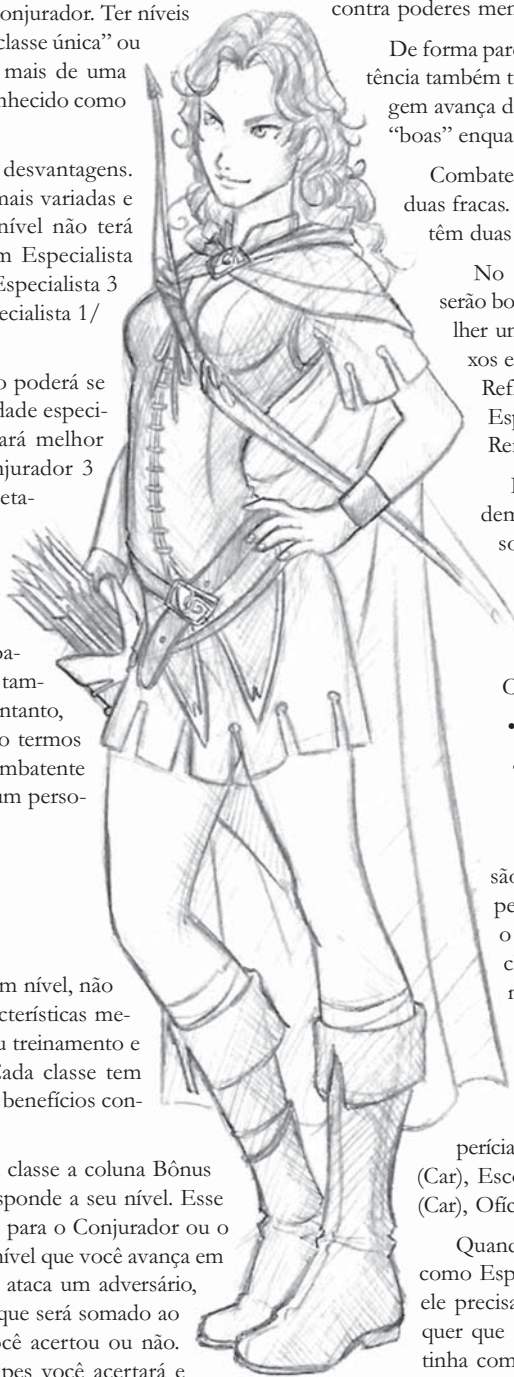
Cada classe tem um número de perícias.

- Combatentes têm 6 perícias.
- Conjuradores têm 4 perícias.
- Especialistas têm 12 perícias.

No primeiro nível, o jogador seleciona quais são as perícias da classe. Uma vez escolhidas, as perícias não podem ser trocadas. Mas, quando o personagem ganha um novo nível em outra classe, pode escolher outras perícias para aquela nova classe.

Por exemplo: um Combatente tem seis perícias. Rafael quer um guerreiro ágil e versátil, que usa seus valores altos de Destreza e Carisma da melhor maneira possível. No 1º nível, as perícias que ele seleciona são Acrobacia (Des), Blefar (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For).

Quando o Combatente do Rafael ganha um nível como Especialista — uma classe com doze perícias — ele precisa escolher uma nova lista de perícias. Rafael quer que seu personagem mantenha as perícias que já tinha como Combatente, então as escolhe novamente. Como seu personagem agora leva a vida como um ladino, ele



escolhe Abrir Fechaduras (Des), Conhecimento (local) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Operar Mecanismo (Int) e Ouvir (Sab) como novas perícias de classe.

Outros Benefícios por Nível

Além de bônus de ataque e resistência, todos os personagens — não importando sua classe — recebem outros benefícios por avançar de nível. Eles são demonstrados na tabela Benefícios por Nível:

XP: o número de Pontos de Experiência necessários para atingir este nível. Pontos de Experiência serão explicados mais adiante.

Talentos: os talentos ganhos pelo personagem quando ele atinge este nível. Todos os personagens recebem um talento no 1º nível, outro no 3º, e mais um a cada três níveis. Os talentos serão explicados mais adiante. Humanos também recebem um talento extra no 1º nível.

Aumento de Habilidade: ao atingir o 4º nível, todos os personagens ganham 1 ponto para aumentar uma de suas habilidades permanentemente. Por exemplo, ao chegar ao 4º nível, um Especialista com Des 18 pode aumentar sua Destreza para 19.

Tendências

A tendência de um personagem ou criatura (também conhecida como “alinhamento”) indica seu comportamento, sua filosofia de vida, sua forma de ver o mundo.

Uma tendência é classificada em dois eixos: o eixo moral, entre o Bem e o Mal; e o eixo ético, entre a Lei (ou Ordem) e o Caos. Para ambos os eixos, existe também a Neutralidade, resultando em nove combinações possíveis.

Pessoas e criaturas convivem melhor com aqueles de tendência igual, ou parecida. Aventuroiros normalmente são de boa índole, Bondosos ou Neutros — quase nunca Malignos. Seus adversários, no entanto, constantemente são Malignos. Quanto a Ordem e Caos, aventureiros e vilões podem adotar quaisquer dos lados.

Qualquer negociação com outros personagens ou criaturas de tendência oposta (moral ou ética) será complicada. Testes de Belfar, Diplomacia, Intimidar e outros baseados em Carisma serão mais difíceis quando envolvem alvos de tendências contrárias.

As nove tendências são:

Leal e Bondoso (LB): faz o que é esperado de uma pessoa justa, combatendo o mal, respeitando a lei e sacrificando-se para ajudar os necessitados. Personagens com esta tendência dizem a verdade e cumprem promessas. Todos os paladinos são LB.

Neutro e Bondoso (NB): são pessoas de bom coração, que também ajudam os inocentes, mas às vezes violam leis e escondem a verdade quando necessário. A maioria dos heróis aventureiros segue esta tendência.

Caótico e Bondoso (CB): são espíritos livres, que promovem o bem — mas sem obedecer regras, preferindo seguir seus próprios instintos e convicções. Muitos bardos, bárbaros e rangers são CB.

Leal e Neutro (LN): estas pessoas são metódicas e disciplinadas, obedecendo às leis e mantendo suas promessas a qualquer custo. Nem sempre tentam ajudar os outros, mas também não procuram prejudicá-los em proveito próprio. Muitos monges são LN.

Neutro (N): indivíduos que sigam esta tendência são raros, pois não favorecem o bem, o mal, a ordem ou o caos. Para eles, o equilíbrio entre todos é a melhor opção. Quase todos os druidas são N.

Caótico e Neutro (CN): são pessoas imprevisíveis, até mesmo loucas. Valorizam a liberdade de fazer o que bem entendem, quando bem entendem. Regras não importam, muito menos o bem ou o mal. Muitos bárbaros são CN.

Leal e Maligno (LM): estas pessoas obedecem leis e códigos de conduta, mas fazem o possível para distorcê-los em sua própria vantagem para realizar planos maléficos. Muitos tiranos e magos malignos são LM.

Neutro e Maligno (NM): egoístas e mesquinhos, adotam regras em um instante apenas para quebrá-las em seu próprio benefício no minuto seguinte. A maioria dos monstros segue esta tendência.

Caótico e Maligno (CM): são extremamente cruéis, tirando prazer do sofrimento de outros. Capazes de qualquer ato desprezível para alcançar seus objetivos, ignorando qualquer lei ou regra. Estão entre os piores monstros.

Personagens e criaturas com as três tendências malignas (LM, NM, CM) podem ser detectados pela magia *Detectar o Mal*.

Um personagem ou criatura se comporta de acordo com sua tendência na maior parte do tempo — mas não o tempo todo! Um personagem Leal pode, uma vez ou outra, violar uma regra ou quebrar uma promessa. Um personagem Maligno pode, por alguma razão, ajudar uma pessoa em apuros. No entanto, atitudes que contrariam sua tendência são raras, jamais constantes.

Tipos de Classe

Após a descrição e informações de jogo sobre cada classe, aparecem algumas versões diferentes de aventureiros pertencentes a essa mesma classe. São eles:

- **Combatente:** bárbaro, guerreiro, monge, paladino.
- **Conjurador:** clérigo, druida, feiticeiro, mago.
- **Especialista:** bardo, ladino, ranger.

Estes arquétipos representam os tipos mais comuns de heróis em cada classe. Eles não são obrigatórios — são apenas sugestões para ajudar você. Além de oferecer um pouco de histórico, cada tipo indica as melhores habilidades, tendência, talentos, perícias, armas e armaduras para o personagem, da seguinte forma:



Um samurai deve ser Leal

Habilidades: são os atributos básicos mais importantes. Coloque aqui seus números mais altos, e este aventureiro será mais eficiente.

Tendência: a tendência mais indicada para este aventureiro. Na maioria dos casos, qualquer tendência é válida.

Melhores Talentos: os melhores três talentos para escolher no 1º nível (todo personagem recém-criado tem três talentos), e também os talentos mais indicados para adquirir mais tarde.

Melhores Perícias: para Combatentes, as seis perícias mais indicadas; para Conjuradores, as quatro melhores perícias; para Especialistas, as melhores doze perícias.

Melhores Armas e Armaduras: as armas e armaduras mais eficientes, respeitando as limitações deste tipo de aventureiro.

Lembre-se: as regras para classes (Combatente, Conjurador, Especialista) não podem ser mudadas, mas os tipos (bárbaro, clérigo, bardo...) são apenas recomendações. Se você escolheu ser um bárbaro, por exemplo, NÃO tem a obrigação de comprar os talentos Ataque Poderoso, Esquiva Sobrenatural e Fúria Bárbara no 1º nível. Você pode mudar um deles, ou dois, ou todos!

Você pode ser inovador, “nadar contra a correnteza”, fazendo um aventureiro oposto ao que é recomendado — digamos, um feiticeiro com uma Força maior que seu Carisma. Esse feiticeiro será mais poderoso em combate corporal, mas menos eficiente em lançar suas magias. Você também pode optar por um paladino Caótico e Neutro, um ladino armado com um machado, um mago perito em Abrir Fechaduras... enfim, qualquer coisa permitida pelas regras.

Sim, você ainda está limitado por algumas regras. Por exemplo, um bárbaro de tendência Leal não pode possuir Fúria Bárbara, pois este talento exige tendência Caótica. Um clérigo com Sabedoria 9 ou menos não pode conjurar nenhuma magia. Um bardo de 1º nível não pode adquirir Artes Marciais, pois não tem ainda um Bônus Base de Ataque +1. E um ladino que não escolheu as perícias Esconder-se e Furtividade não poderá usar um Ataque Furtivo.

Pelo menos no início, recomendamos que confie em nossas dicas. Mais tarde, quando você começar a ficar confortável com as regras, faça seus próprios experimentos. Inventar personagens diferentes e únicos é uma das coisas mais divertidas neste tipo de jogo.

Aumento de Habilidade: um personagem multiclasse sempre uma habilidade em 1 ponto a cada cinco níveis, baseado nos níveis de personagem, independente de seus níveis de classe individuais.

Magias: o personagem ganha magias de sua classe de Conjurador, e mantém uma lista de magias para essa classe.

O Combatente!!!

Do bárbaro furioso, armado com um imenso machado, ao paladino justiceiro em sua armadura brilhante. Do selvagem caçador de monstros ao espadachim audaz com seu florete. Combatentes são os aventureiros que decidem desafiar masmorras com músculos e aço! Dentre as três classes, ele tem o melhor Bônus Base de Ataque, mais Pontos de Vida, e maior familiaridade com armas e armaduras.

Dado de Vida: d10. Um Combatente tem 10 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha +1d10 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: uma resistência boa e duas fracas.

Perícias de Classe: seis perícias.

Pontos de Perícia: 2 + modificador de Inteligência (quatro vezes esse valor no primeiro nível).

Usar Armas e Armaduras: o Combatente sabe usar todas as armas simples e comuns; ele também sabe usar armaduras leves, armaduras médias e escudos, como se tivesse todos os talentos necessários.

Talentos Adicionais: o Combatente recebe talentos extras no 1º nível, 2º nível e 4º nível.

Tipos de Combatente

O Guerreiro

Entre aqueles que seguem carreira como aventureiros, muitos são guerreiros — a forma mais simples e conhecida de herói. Diferente do selvagem bárbaro ou do rústico ranger, o guerreiro é um lutador sofisticado, mestre no manejo de muitos tipos de armas, armaduras e escudos.

O verdadeiro guerreiro é mais poderoso que um simples soldado, legionário ou guarda de milícia: com músculos e aço, ele derrota monstros e conquista tesouros.

Não é preciso muita coisa para ser um guerreiro: basta uma arma e a disposição para usá-la. Será rara uma aldeia ou vila — por menor que seja — sem pelo menos um deles entre seus moradores.

Habilidades: Força, Destreza e Constituição são mais importantes para o guerreiro.

Tendência: qualquer uma.

Melhores Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma, Iniciativa Aprimorada. Mais tarde, Especialização em Arma e Usar Armadura Pesada.

Melhores Perícias: Escalar, Intimidação, Ouvir, Observar, Saltar, Sobrevivência.

Melhores Armas e Armaduras: guerreiros aproveitam sua familiaridade com armas e armaduras para usar as melhores peças disponíveis. Eles preferem uma boa cota de malha ou couraça, espada longa e escudo, além de um arco ou besta para atacar à distância.

O Monge

Treinados em técnicas secretas de combate desarmado, ou empregando armas exóticas, estes artistas marciais aperfeiçoam seu corpo e mente durante anos em monastérios, antes de sair pelo mundo para viver aventuras, promover a justiça e aprimorar suas habilidades.

O Combatente

	Bônus			
Nível	Base de Ataque	Resist. Boa	Resist. Fracas	Especial
1º	+1	+2	+0	Talento Adicional
2º	+2	+3	+0	Talento Adicional
3º	+3	+3	+1	—
4º	+4	+4	+1	Talento Adicional
5º	+5	+4	+1	—

Independentes de bens materiais, monges em geral não utilizam armaduras de qualquer tipo ou armas pesadas. Quando o fazem, usam apenas armas modestas como clavas e fundas, mas que se tornam mortíferas em suas mãos.

Monges aprendem não apenas técnicas de combate, mas também filosofia e religião. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza. Eles cultivam a harmonia com o universo e a purificação total do corpo: em geral não comem carne, não bebem álcool e não se entregam a prazeres carnavais.

Habilidades: Força e Destreza são mais importantes para o monge. Sabedoria também será, especialmente se tiver o talento Sexto Sentido.

Tendência: qualquer Leal. Monges são disciplinados e ordeiros.

Melhores Talentos: Artes Marciais, Desviar Objetos, Sexto Sentido. Mais tarde, Artes Marciais Avançadas, Artes Marciais Defensivas, Evasão.

Melhores Perícias: Escalar, Intimidação, Ouvir, Observar, Saltar, Sobrevivência.

Melhores Armas e Armaduras: monges são conhecidos por não usar quaisquer armas ou armaduras, atacando de mãos vazias e aproveitando ao máximo suas perícias e o talento Sexto Sentido. Mas podem usar uma funda para atacar à distância.

O Paladino

Enquanto o clérigo é um servo dos deuses, o paladino é um soldado dos deuses. Um guerreiro santo, guiado por nobres ideais de honra e justiça. Em suas armaduras brilhantes, brandindo espadas sagradas e emanando magia divina, paladinos são a encarnação da esperança, honra e justiça.

Adotando divindades justas e bondosas como patrono, o paladino recebe poderes extremos em troca de devoção extrema — seu código de conduta é severo, jamais permitindo qualquer forma de corrupção. Clérigos podem ser cultistas a serviço do mal, mas paladinos SEMPRE lutam pelo bem. Não existem paladinos malignos.

Habilidades: Força, Constituição e Carisma são mais importantes para o paladino.

Tendência: Leal e Bom, sem-

pre. Paladinos são os defensores supremos do Bem e Ordem, e seguem rigidamente este código de conduta.

Melhores Talentos: Cura pelas Mãos, Detectar o Mal, Destruir o Mal. Mais tarde, Aura Divina e Usar Armadura Pesada.

Melhores Perícias: Cura, Conhecimento (Religião), Diplomacia, Intimidar, Ouvir, Sentir Motivação.

Melhores Armas e Armaduras: paladinos são mais eficientes em combate corporal. Por isso preferem cota de malha (ou couraça), espada longa e escudo, ou a espada de duas mãos.

O Bárbaro

A única grande diferença entre o civilizado e o não-civilizado está na linguagem escrita: um povo que não tenha sua própria linguagem escrita não é considerado civilizado. Será, portanto, um povo bárbaro.

O bárbaro é um lutador poderoso, originário de uma sociedade primitiva, “não civilizada”. Bárbaros tipicamente não sabem ler ou escrever, não sabem contar acima de cinco (os dedos de uma mão) e não usam armaduras de qualquer tipo, confiando em suas habilidades naturais e instintos. 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.

Habilidades: Força, Destreza, Constituição e Sabedoria são mais importantes para o bárbaro.

Tendência: qualquer uma, exceto Leal. Bárbaros são imprevisíveis e não seguem leis ou padrões.

Melhores Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva Sobrenatural, Fúria Bárbara. Mais tarde, Trespasar, Trespasar Aprimorado e Evasão.

Melhores Perícias: Acrobacia, Escalar, Intimidação, Natação, Ouvir, Saltar.

Melhores Armas e Armaduras: bárbaros preferem armaduras de couro, ou nenhuma armadura, para tirar proveito máximo de suas perícias. Eles também preferem armas de duas mãos, como a espada montante e o machado de duas mãos.



O Paladino e a Bárbara

O Conjurador!!!

O estudioso arcano de forças místicas, enclausurado em seu laboratório; o clérigo que recebe poder mágico de seus deuses; o feiticeiro com sangue de dragão; o druida defensor das florestas; todos são Conjuradores, aventureiros que se valem de poderes mágicos sobrenaturais para desafiar perigos. Dentre as três classes, são os únicos capazes de conjurar magias, sejam arcanas ou divinas.

Dado de Vida: d4. Um Conjurador tem 4 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha +1d4 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: uma resistência boa e duas fracas.

Perícias de Classe: quatro perícias.

Pontos de Perícia: 2 + modificador de Inteligência (quatro vezes esse valor no primeiro nível).

Usar Armas e Armaduras: o Conjurador sabe usar uma arma simples (à escolha do jogador), e nenhuma armadura ou escudo.

Talentos Adicionais: o Conjurador recebe um talento extra no 1º nível e outro no 5º nível.

Lançar Magias: o Conjurador é a única classe capaz de lançar magias. Ele precisa escolher entre ser um Conjurador arcano ou divino — essa decisão afeta as magias que ele pode escolher, e não pode ser mudada. A escolha não afeta sua quantidade diária de magias.

As magias de todo Conjurador recebem sua força de uma habilidade básica. Um Conjurador arcano lança magias baseadas em sua Inteligência (em geral para magos, estudiosos arcanos) ou Carisma (para feiticeiros, que usam sua energia interior), enquanto um Conjurador divino emprega sua Sabedoria. Quanto maior essa habilidade, mais magias o Conjurador pode lançar, e mais poderosas elas serão.

Para aprender ou lançar uma magia, o Conjurador precisa ter um valor de habilidade escolhida mínima 10 + nível da magia. Ou seja, no caso de um mago, Int 10 ou mais para conjurar magias de nível 0; Int 11 ou mais para magias de 1º nível; e Int 12 ou mais para magias de 2º nível.

Quase todas as magias, quando lançadas contra uma vítima, permitem que ela faça um teste de resistência (Fortitude, Reflexos ou Vontade) para evitar o efeito. Esse teste tem dificuldade igual a CD 10 + o nível da magia + o modificador da habilidade relevante do Conjurador. Ou seja, uma magia de 1º nível lançada por um feiticeiro com Carisma 15 (+2) tem CD 13 para resistir.

O Conjurador pode lançar, por dia, certo número de magias. Esse limite diário aparece na tabela. Por exemplo, um Conjurador de 1º nível pode lançar, ao longo do dia, quatro magias de nível 0 e duas

magias de 1º nível. Ele precisa descansar pelo menos oito horas para poder lançar mais magias.

Um Conjurador com um valor elevado em sua habilidade-chave (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) pode lançar magias extras por dia. Uma habilidade 12 ou mais oferece uma magia extra de 1º nível. Uma habilidade 14 ou mais oferece uma magia extra de 2º nível, caso ele já seja capaz de lançar estas magias. (Habilidades altas não oferecem magias extras de nível 0.)

As magias conhecidas pelo Conjurador também são limitadas. Ele começa conhecendo quatro magias de nível 0 e duas de 1º nível, à sua escolha (não confunda este número com o número de magias por dia). Por exemplo, um Conjurador divino de 1º nível pode conhecer as magias *Detectar Magia*, *Ler Magias*, *Luç*, *Consertar* (nível 0), *Curar Ferimentos Leves*, e *Proteção Contra o Mal* (1º nível). As magias são escolhidas pelo jogador, com aprovação do Mestre. Cada vez que sobe de nível, o Conjurador aprende uma magia nova por nível, como indicado na tabela “Magias Conhecidas do Conjurador”. Ao contrário do número de magias por dia, a quantidade de magias conhecidas não é afetada pelo modificador da habilidade escolhida.

Tipos de Conjurador

O Mago

Em mundos medievais mágicos, onde a magia pode realizar as mais incríveis façanhas e substituir artefatos tecnológicos, os magos são extremamente importantes.

Enquanto clérigos e outros servos dos deuses preferem prestar serviços a uma entidade poderosa em troca de suas magias, os magos não acreditam nesse tipo de acordo e conquistam seus poderes de outras maneiras. Alguns o fazem com esforço, estudo e disciplina, estudando com um mestre, da mesma forma que aprendemos qualquer ciência. Outros pesquisam sozinhos, participando de aventuras para encontrar e desvendar novos segredos.

Magos são fracos em combate físico, mas poderosos em conhecimento e segredos arcanos — seja espionando através de bolas de cristal, conjurando monstros, apavorando seus inimigos com uma imagem ilusória, dominando suas mentes ou apenas destruindo todos com mísseis mágicos. Um mago muitas vezes será bem-sucedido quando uma espada é inútil.

Habilidades: Destreza, Constituição e Inteligência são mais importantes. O mago é um Conjurador arcano que lança magias baseadas em Inteligência.

Tendência: qualquer uma.

O Conjurador

Nível	Bônus Base de Ataque	Resist. Boa	Resist. Fracas	Especial	Magias por Dia			Magias Conhecidas		
					0	1º	2º	0	1º	2º
1º	+0	+2	+0	Talento Adicional	4	2	—	4	2	—
2º	+1	+3	+0	—	5	3	—	5	2	—
3º	+1	+3	+1	—	5	4	—	5	3	—
4º	+2	+4	+1	—	6	5	2	6	3	1
5º	+2	+4	+1	Talento Adicional	6	5	3	6	4	2

Melhores Talentos: Estender Magia, Foco em Magia (arcana), Magias em Combate. Mais tarde, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos, Foco em Perícia (Concentração e Identificar Magias).

Melhores Perícias: Concentração, Conhecimento (vários), Decifrar Escrita, Identificar Magias.

Melhores Armas e Armaduras: magos sabem usar apenas uma arma simples e nenhuma armadura. Preferem manter distância de qualquer combate, usando uma adaga para autodefesa.

O Feiticeiro

Muitas pessoas aprendem a lançar magias arcanas através de estudo, tornando-se magos. Outras, no entanto, adquirem esse poder de outras formas. São os feiticeiros.

Embora apresente as características normais para um humano, o feiticeiro tem a habilidade natural de lançar magias. 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.

Habilidades: Destreza, Constituição e Carisma são importantes. O feiticeiro é um Conjurador arcano que lança magias baseadas em Carisma.

Tendência: qualquer uma.

Melhores Talentos: Estender Magia, Foco em Magia (arcana), Magias em Combate. Mais tarde, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos, Foco em Perícia (Concentração e Identificar Magias).

Melhores Perícias: Belfar, Concentração, Conhecimento (Arcano), Identificar Magias.

Melhores Armas e Armaduras: como sabem usar apenas uma arma simples e nenhuma armadura, feiticeiros preferem ficar longe do combate. Caso não possam contar com suas magias, atacam à distância com uma besta.

O Clérigo

Os deuses povoaram o mundo com uma infinidade de raças e criaturas. Muitas entre estas criaturas decidem, pelos mais variados motivos, servir a esses deuses criadores de todas as formas que puderem. Em troca,

recebem poderes mágicos para melhor desempenhar suas tarefas, que dependem de cada divindade. Deuses bondosos e justos ordenam a seus clérigos que promovam o bem, enquanto cultistas de deuses malignos espalham morte e destruição.

Clérigos são os mais conhecidos Conjuradores divinos. Um clérigo pode, à primeira vista, se parecer com um mago. Ele de fato possui poder mágico — mas, enquanto o mago conquista poder através de estudo, experimentos e outros meios, o clérigo recebe magia de seu patrono divino. A magia divina é orientada para a cura, preservação e restauração da vida. Apesar disso, clérigos podem ser tão combativos quanto qualquer guerreiro e lidar com magias tão destrutivas quanto qualquer mago.

Habilidades: Força, Constituição e Sabedoria são mais importantes. O clérigo é um Conjurador divino e, portanto, lança magias baseadas em Sabedoria.



A Maga e o Clérigo

Tendência: qualquer uma. O clérigo defende uma causa que combina com sua tendência.

Melhores Talentos: Expulsar Mortos-Vivos, Foco em Arma (maça), Magias em Combate. Mais tarde, Aura Divina, Expulsão Adicional, Expulsão Aprimorada.

Melhores Perícias: Concentração, Conhecimento (Religião), Cura, Identificar Magia.

Melhores Armas e Armaduras: alguns clérigos são mais combativos, pois confiam em suas magias e capacidades de cura para tratar de seus ferimentos. Como sabem usar apenas uma arma simples, escolhem a maça — e assim que possível selecionam os talentos necessários para usar armaduras mais pesadas. Outros clérigos preferem ficar longe do combate e usar seus poderes para ajudar e curar seus companheiros, às vezes atacando com uma besta ou funda.

O Druida

Druidas são aventureiros reclusos, que vivem isolados em uma área selvagem, sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outras druidas. Por seu contato maior com a natureza, têm mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, em geral 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.

A típica área de atuação do druida é a floresta, mas eles também existem em outros tipos de terreno selvagem, como, montanhas, pradarias, rios e lagos, oceanos, desertos e regiões geladas. Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Habilidades: Destreza, Constituição e Sabedoria são mais importantes. O druida é um Conjurador divino e, portanto, lança magias baseadas em Sabedoria.

Tendência: qualquer Neutra. Druidas respeitam o equilíbrio da natureza, por isso preferem a neutralidade.

Melhores Talentos: Caminho da Floresta, Empatia Selvagem, Invocação Aprimorada. Mais tarde, Foco em Perícia (Sobrevivência), Rastrear.

Melhores Perícias: Concentração, Conhecimento (natureza), Cura, Sobrevivência.

Melhores Armas e Armaduras: como sabem usar apenas uma arma simples e nenhuma armadura, druidas costumam estar armados com uma clava ou funda, pois ambas são fáceis de conseguir ou improvisar na natureza.

O Especialista!!!

Nem armaduras pesadas, nem poder mágico, mas esperteza e treinamento. O Especialista confia em agilidade, técnicas, conhecimentos e habilidades variadas para viver aventuras — desde um ranger rastreador selvagem a um bardo inspirador, ou um ladrão furtivo que ataca nas sombras. Sua quantidade de perícias e bônus de resistência são superiores a qualquer outra classe, demonstrando sua versatilidade e capacidade de sobrevivência.

Dado de Vida: d6. Um Especialista tem 6 Pontos de Vida (+ seu

modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha +1d6 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: duas resistências boas e uma fraca.

Perícias de Classe: doze perícias.

Pontos de Perícia: 6 + modificador de Inteligência (quatro vezes esse valor no primeiro nível).

Usar Armas e Armaduras: o Especialista sabe usar todas as armas simples e uma arma comum (à escolha do jogador); ele também sabe usar armaduras leves, como se tivesse o talento necessário.

Talentos Adicionais: o Especialista recebe talentos extras no 1º nível, 2º nível e 4º nível.

O Ranger

O ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão selvagem quanto um bárbaro, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere viver sozinho — ou em pequenos bandos — em florestas, montanhas, planícies e outros lugares distantes da civilização.

O típico ranger não aprecia escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro. Suas armas favoritas são a espada curta e o arco e flecha.

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.

Habilidades: Força, Destreza, Constituição e Sabedoria são mais importantes para o ranger.

Tendência: qualquer uma.

Melhores Talentos: Combater com Duas Armas, Defesa com Duas Armas (ou Tiro Certeiro para rangers arqueiros), Empatia Selvagem. Mais tarde, Inimigo Predileto, Evasão e Rastrear (ou Tiro Longo e Tiro Rápido).

Melhores Perícias: Acrobacia, Conhecimento (Natureza), Cura, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Natação, Observar, Ouvir, Procurar, Saltar, Sobrevivência.

Melhores Armas e Armaduras: rangers usam apenas armaduras de couro, para tirar proveito máximo de suas perícias. Como só podem usar uma arma comum, usam duas espadas curtas ou um arco, dependendo da escolha de seus talentos.

O Especialista

Nível	Bônus			
	Base de Ataque	Resist. Boas	Resist. Fraca	Especial
1º	+0	+2	+0	Talento Adicional
2º	+1	+3	+0	Talento Adicional
3º	+2	+3	+1	—
4º	+3	+4	+1	Talento Adicional
5º	+3	+4	+1	—

O Ladino

Entre aventureiros, um ladino — ou ladrão, como também é conhecido — 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.

Assim, o ladino é um tipo de aventureiro especialista. Seria muito pouco sensato partir para explorar uma masmorra sem pelo menos um deles no grupo: nem sempre a espada ou a magia são eficientes diante de uma armadilha mortal, passagem secreta ou porta trancada.

Habilidades: Destreza, Inteligência e Carisma são mais importantes para o ladino.

Tendência: qualquer uma.

Melhores Talentos: Ataque Furtivo, Encontrar Armadilhas, Esquiva Sobrenatural. Mais tarde, Acuidade com Arma, Evasão, Rapidez de Recarga, Saque Rápido.

Melhores Perícias: Abrir Fechaduras, Acrobacia, Blefar, Decifrar Escrita, Disfarces, Escalar, Esconder-se, Equilíbrio, Furtividade, Natação, Operar Mecanismo, Prestidigitação.

Melhores Armas e Armaduras: ladinos usam apenas armaduras de couro, para tirar proveito máximo de suas perícias. Como só podem usar uma arma comum, preferem a espada curta, pois é a única beneficiada pelo talento Acuidade com Arma. Ela também será sua arma favorita para o Ataque Furtivo.



O Ladino e a Barda

O Bardo

Este é um mundo de grandes heróis, grandes aventuras e grandes feitos. Essas histórias devem ser contadas. Esse é o papel dos bardos, os artistas supremos entre os aventureiros. Esta profissão está entre as mais respeitadas — pois, em uma sociedade sem comunicação a 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 distantes 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. (Isso é uma grande ironia, levando em conta que certos bardos têm habilidades muito semelhantes às dos ladrões.)

Bardos são lembrados como pessoas de boa aparência, em trajes elegantes, em geral trazendo consigo um bandolim, harpa ou outro instrumento. No entanto, outros artistas aventureiros podem ser bardos — desde a linda dama que comove os bárbaros com sua canção até o malabarista de facas circense, passando pela odalisca do deserto, o escultor, o bobo-da-corte...

Habilidades: Destreza, Inteligência e Carisma são mais importantes para o bardo.

Tendência: qualquer uma, exceto Leal. Bardos são aventureiros de espírito livre.

Melhores Talentos: Conhecimento de Bardo, Música de Proteção, Música de Fascinação. Mais tarde, Música de Competência, Música de Coragem, Foco em Perícia (Atuação).

Melhores Perícias: Atuação, Blefar, Conhecimento (qualquer), Decifrar Escrita, Diplomacia, Disfarces, Falar Idioma, Identificar Magia, Obter Informação, Prestidigitação, Sentir Motivação, Usar Instrumento Mágico.

Melhores Armas e Armaduras: bardos usam apenas armaduras de couro, para tirar proveito máximo de suas perícias. Como só podem usar uma arma comum, preferem uma besta, para aproveitar sua Destreza elevada.

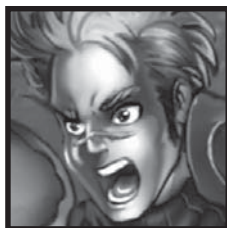
Os Personagens Icônicos!!!

Seis personagens aparecem neste livro em várias ilustrações internas, na capa, e também várias vezes ao longo do texto. São dois Combatedores, dois Conjuradores e dois Especialistas, de ambos os sexos.

Suas estatísticas de jogo aparecem aqui, em 3º nível, como exemplos de possíveis personagens jogadores — se você não quiser ter o trabalho de construir um personagem, pode usar qualquer um deles livremente, apenas copiando suas informações na Ficha de Personagem. Você também pode, com autorização do Mestre, mudar algumas de suas características, como nível, perícias, talentos e equipamento.

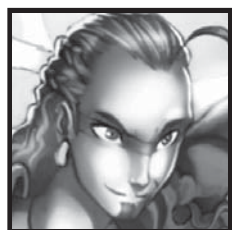
Sandoram, o Paladino

Combatedor 3; LB; DVs 3d10+6; PVs 27; Iniciativa +0; Deslocamento 9m; CA 19, toque 10, surpreso 18; Ataque: base +3, espada longa +6 (dano 1d8+3); Fort +5, Ref +1, Von +2; For 16 (+3), Des 11, Cons 15 (+2), Int 10, Sab 12 (+1), Car 14 (+2).



Perícias: Cura +4, Conhecimento (Religião) +3, Diplomacia +6, Sentir Motivação +3; **Talentos:** Ataque Poderoso, Aura Divina, Detectar o Mal, Destruir o Mal, Usar Armadura Pesada,

Equipamento: couraça, escudo, espada longa.



Zara, a Bárbara

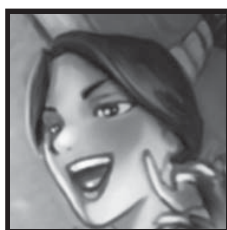
Combatedor 3; CB; DVs 3d10+6; PVs 22; Iniciativa +3; Deslocamento 9m; CA 15, toque 13, surpreso 12; Ataque: base +3, machado de duas mãos +5 (dano 1d8+3) ou arco longo +6 (dano 1d8); Fort +5, Ref +1, Von +2; For 15 (+2), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 9 (-1), Sab 12 (+1), Car 10.

Perícias: Escalar +5, Sobrevivência +4. **Talentos:** Ataque Poderoso, Fúria Bárbara, Esquiva Sobrenatural, Evasão, Rastrear.

Equipamento: machado de duas mãos, arco longo, armadura de couro.

Khariat, a Maga

Conjuradora (arcana) 3; NB; DVs 3d4; PVs 9; Iniciativa +2; Deslocamento 9m; CA 12, toque 12, surpreso 10; Ataque: base +1, adaga +0 (1d4-1); Fort +1, Ref +3, Von +3; For 09 (-1), Des 14 (+2), Cons 11, Int 17 (+3), Sab 13 (+2), Car 15 (+2).



Perícias: Concentração +6, Conhecimento (Arcano) +9, Decifrar Escrita +9, Identificar Magias +9, Procurar +6; **Talentos:** Esquiva, Foco em Magia (arcana), Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate.

Magias Arcanas por dia: 5 truques, 5 magias de 1º nível (CD 14 + nível da magia).

Magias Arcanas Conhecidas: nível 0 (truques): *Detectar Magia, Ler Magia, Luz, Mãos Mágicas, Raio de Gelo*, 1º nível: *Armadura Arcana, Míssil Mágico, Sono*.

Equipamento: adaga, pergaminhos, tinta, lanterna e óleo.



Dorovan, o Clérigo

Conjurador (divino) 3; LB; DVs 3d4+6+3; PVs 19; Iniciativa +0; Deslocamento 9m; CA 15, toque 10, surpreso 15; Ataque: base +1, maça +2 (dano 1d6+2); Fort +3, Ref +1, Von +6; For 14 (+2), Des 11, Cons 14 (+2), Int 13 (+1), Sab 17 (+3), Car 14 (+2).

Perícias: Concentração +6, Conhecimento (Religião) +8, Cura +8, Identificar Magia +5; **Talentos:** Expulsão Adicional, Expulsão Aprimorada, Expulsar Mortos Vivos, Magias em Combate, Vitalidade.

Magias Divinas por dia: 5 truques, 5 magias de 1º nível (CD 13 + nível da magia).

Magias Divinas Conhecidas: nível 0: *Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magia, Luz, Resistência, Virtude*, 1º nível: *Bênção, Curar Ferimentos Leves, Escudo da Fé, Santuário*.

Equipamento: Cota de malha, maça, símbolo sagrado.

Zasnem, o Ladino

Especialista 3; NB; DVs 3d6+3; PVs 16; Iniciativa +4; Deslocamento 9m; CA 16, toque 14, surpreso 12; Ataque: base +2, adaga +6 (dano 1d4) ou espada curta +6 (dano 1d6) ou besta +6 (dano 1d8); Fort +2, Ref +7, Von +3; For 11, Des 18 (+4), Cons 13 (+1), Int 15 (+2), Sab 10, Car 14 (+2).



Perícias: Acrobacia +10, Abrir Fechaduras +10, Blefar +8, Escalar +6, Esconder-se +10, Furtividade +10, Prestidigitação +10, Procurar +8; **Talentos:** Acuidade com Arma, Ataque Furtivo, Encontrar Armadilhas, Esquiva Sobrenatural, Evasão.

Equipamento: armadura de couro, adaga, espada curta, besta (com 10 virotes), ferramentas de ladrão, corda (15m).

Thori, a Barda

Especialista 3; NB; DVs 3d6; PVs 13; Iniciativa +2; Deslocamento 9m; CA 14, toque 12, surpreso 12; Ataque: base +2, adaga +2 (dano 1d4) ou besta +4 (dano 1d8); Fort +1, Ref +6, Von +5; For 11, Des 14 (+2), Cons 10, Int 15 (+2), Sab 14 (+2), Car 17 (+3).



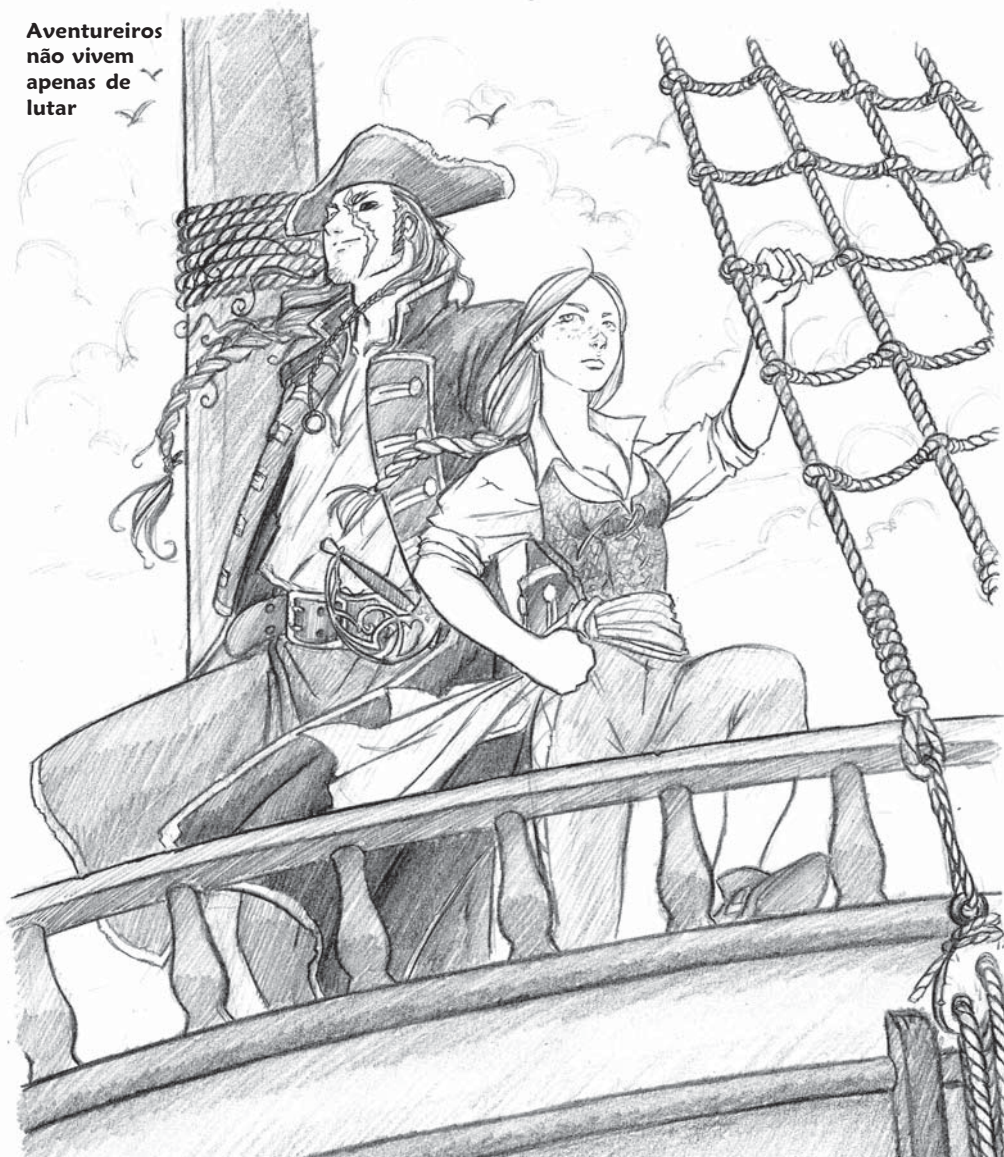
Perícias: Atuação +9, Blefar +9, Conhecimento (Arcano) +6, Conhecimento (História) +6, Decifrar Escrita +6, Diplomacia +9, Identificar Magia +6, Obter Informação +9, Prestidigitação +6, Usar Instrumento Mágico +7; **Talentos:** Conhecimento de Bardo, Música de Competência, Música de Coragem, Música de Fascinação, Música de Proteção.

Equipamento: instrumento musical (lira), besta, adaga, armadura de couro.

Parte 3

Perícias!!!

Aventureiros
não vivem
apenas de
lutar



Sarvarin Torongast anda sorrateiro pelo corredor do templo, esperando passar despercebido pelos cultistas. Urgos Broran tenta descobrir a qual rei antigo pertence o símbolo encontrado na tumba. Sojiro Kifuja não tem tempo para enfrentar os assaltantes da floresta, então tentará afugentá-los. No jogo Primeira Aventura!!! todas estas façanhas, que não envolvem combate direto, são resolvidas utilizando perícias. Nestes casos, respectivamente, seriam as perícias Furtividade, Conhecimento e Intimidar.

Adquirindo e Usando Perícias

A cada novo nível conquistado, um personagem recebe pontos de perícia que são usados para comprar perícias. A classe e o modificador de Inteligência do personagem dizem quantos pontos ele recebe.

Quando o personagem é criado, as perícias de sua classe são escolhidas. Uma graduação em uma perícia de sua classe custa um ponto. Você não pode comprar graduações em perícias que não sejam de sua classe.

A graduação máxima que um personagem pode possuir em uma classe é igual ao nível do personagem +3. Ou seja, um personagem de 1º nível pode ter até 4 graduações em uma perícia.

Para fazer um teste de perícia, joga-se 1d20 + modificador de perícia. Esse modificador é igual a: graduação da perícia + modificador da habilidade + modificadores diversos.

Graduação da Perícia: a graduação de um personagem em uma perícia se baseia no número de pontos que ele investiu nela. Perícias podem ser usadas mesmo se o personagem não possui graduações na perícia — isso é chamado de “fazer um teste sem treinamento”.

Modificador de Habilidade: o modificador de habilidade usado no teste da perícia pertence à habilidade-chave da perícia, a habilidade associada a seu uso. Cada perícia tem uma habilidade-chave. Por exemplo, Equilíbrio tem Destreza como habilidade-chave. Isso quer dizer que, se você tem uma alta Destreza, tem mais chances de ser bem-sucedido em um teste de Equilíbrio e quaisquer outras perícias com esta habilidade-chave.

Modificadores Diversos: podem ser bônus fornecidos por talentos; ou penalidades como aquelas impostas por fazer algo de movimento difícil. Existem muitos tipos de modificadores diversos.

Ao contrário do que acontece em um teste de ataque ou de resistência, um 20 natural em 1d20 não será um sucesso automático em um teste de perícia, e nem um 1 natural será uma falha automática. Caso os modificadores sejam suficientes para garantir o sucesso ou falha, este será mantido.

Como as Perícias Funcionam

Criação de Personagem: Fazzgrael é um Especialista de 1º nível. Ele recebe 6 pontos de perícia por nível. Com sua Inteligência 16, recebe ainda +3 pontos por nível, um total de 9 pontos de perícia. Como um personagem de 1º nível, ele começa com quatro vezes esse valor, então são 36 pontos.

No 1º nível, a graduação máxima que Fazzgrael pode ter em qualquer perícia de sua classe é seu nível +3, ou seja, 4 graduações. Com 36 pontos ele pode ter graduações máximas em até 9 perícias de sua classe, ou então dividir os pontos.

Um Especialista pode escolher quaisquer 12 perícias como suas perícias de classe. Como Fazzgrael é um ladrão, suas perícias de classe escolhidas são: Abrir Fechaduras, Acrobacia, Blefar, Diplomacia, Disfarce, Esconder-se, Furtividade, Observar, Obter Informação, Operar Mecanismo, Ouvir e Sentir Motivação.

Fazzgrael começa gastando 28 pontos e maximizando 7 perícias: Abrir Fechaduras, Acrobacia, Blefar, Diplomacia, Esconder-se, Furtividade e Sentir Motivação. Cada uma dessas perícias recebe 4 graduações.

Os oito pontos restantes são distribuídos igualmente entre Disfarce, Ouvir, Observar e Sentir Motivação, resultando em 2 graduações para cada.

No final, depois de anotar as graduações e modificadores de habilidades-chave na ficha de personagem, o resultado seria assim:

Abrir Fechaduras, Acrobacia, Esconder-se e Furtividade possuem como habilidade-chave Destreza. Fazzgrael tem um valor de Destreza igual a 16 (igual sua Inteligência), o que concede um modificador de +3. Somando as 4 graduações de cada perícia, o modificador final para cada uma é +7.

Para Blefar, Diplomacia e Disfarce, a habilidade-chave é Carisma. Fazzgrael tem Car 11, que não modifica os testes (modificador +0). Os testes finais destas perícias são feitos apenas com suas graduações, resultando em +4 cada uma (exceto Disfarce, que ganhou apenas 2 graduações).

As perícias Observar, Ouvir e Sentir Motivação possuem como habilidade-chave a Sabedoria. Fazzgrael tem um valor baixo desta

habilidade, apenas 9, com um modificador negativo (também chamado de penalidade) de -1 nos testes. Como comprou 2 graduações em cada, no final, fica com um modificador de +1 para estas perícias.

Testes de Perícias: quando Fazzgrael faz um teste de perícia, ele rola 1d20 e soma ao resultado do dado seu modificador final de perícia. Quanto maior o resultado, melhor o desempenho ao executar a tarefa. Em média, uma rolagem de 1d20 vai resultar em 10 ou 11. Então Fazzgrael é melhor nas perícias Abrir Fechaduras, Acrobacia, Esconder-se e Furtividade, que com seu modificador final +7 significam um resultado médio 17 ou 18.

Testes Resistidos: ao invadir a torre do poderoso mago, Fazzgrael precisa evitar os guardas mercenários que rondam pelos corredores. Para isso ele resolve fazer um teste de Esconder-se. Fazzgrael rola 1d20 e consegue um 14. Somando seu modificador +7, seu resultado final é 21.

Agora os guardas fazem um teste de Observar para perceber o ladrão escondido. Os dois mercenários têm um modificador final de +1. O Mestre joga 1d20 uma vez para cada um deles, e consegue um 5 e um 9. Os resultados finais dos mercenários são 6 e 10. Nenhum deles nota o ladrão escondido e continuam a patrulhar, verificando outra parte da torre.

Testes Contra uma Classe de Dificuldade (CD): logo após despistar os mercenários, Fazzgrael avança para encontrar a sala que procura. Ele encontra uma porta de madeira com vários adornos, trancada, e decide forçar a fechadura. Fazzgrael resolve fazer um teste de Abrir Fechaduras. Ele joga 1d20 e consegue um 7. Com seu modificador de +7, o resultado final é 14. Mas a Classe de Dificuldade é 20, mesmo sendo uma fechadura simples. Então, ele falhou no teste. Não pode entrar por aquela porta.

Testes sem Treinamento: Fazzgrael continua a procurar, seguindo o corredor, mas há um fosso profundo no caminho. Ele precisa saltar uma distância de três metros, pois o fosso ocupa toda a largura do corredor. Fazzgrael não possui graduações em Saltar, mas pode tentar o teste mesmo assim. Saltar é baseado em Força — que, no caso do ladrão, não modifica o teste. Ele decide que vai saltar o fosso depois de uma pequena corrida para dar impulso. A Classe de Dificuldade para tal salto é 15. Fazzgrael joga o dado e obtém 12, que é uma boa jogada, mas não o suficiente. O ladino não consegue alcançar o outro lado do corredor e cai no fosso...

Adquirindo Graduações

Graduações indicam o treinamento e experiência de um personagem em uma perícia. Cada perícia tem um número de graduações, de 0 (para uma perícia na qual o personagem não possui nenhum treinamento) a 8 (para um personagem de 5º nível que aumentou uma perícia de sua classe até seu valor máximo). Ao fazer um teste de perícia, o jogador soma suas graduações ao resultado da jogada, como parte do modificador da perícia.

As regras assumem que um personagem pode sempre encontrar uma forma de aprender a perícia — geralmente nos intervalos entre as aventuras, quando os heróis podem descansar e treinar. Porém, o Mestre pode colocar limites dependendo das circunstâncias ou da situação. Por exemplo, se um herói de 3º nível não teve contato recentemente com nenhum clérigo, seria estranho ele subitamente ganhar graduações em Conhecimento (Religião).

• Combatentes e Conjuradores têm (2 + mod. Int) x4 pontos de perícia no 1º nível, e recebem mais (2 + mod. Int) pontos cada vez que avançam de nível.

• Especialistas têm (6 + mod. Int) x4 pontos de perícia no 1º nível, e recebem mais (6 + mod. Int) pontos cada vez que avançam de nível.

Classe de Dificuldade (CD)

Alguns testes são feitos contra uma Classe de Dificuldade (CD). Uma CD é um número escolhido pelo Mestre (usando as regras da perícia como guia). O jogador precisa alcançar esse número-alvo para obter um sucesso.

Estes são alguns exemplos de Classe de Dificuldade, seguidos por tarefas e as perícias certas para realizá-las:

Muito fácil (0): notar alguém completamente visível (Observar).

Fácil (5): escalar uma corda com nós (Escalar).

Mediana (10): ouvir um guarda se aproximando (Ouvir).

Difícil (15): fazer que a roda de uma carroça se solte (Operar Mecanismo).

Desafiador (20): nadar contra uma corrente forte (Natação).

Formidável (25): destrancar uma fechadura de qualidade mediana (Abrir Fechaduras).

Heróico (30): saltar sobre um desfiladeiro de 10m (Saltar).

Super Heróico (35): convencer os guardas de que, embora não seja nem um pouco semelhante e não esteja usando roupas adequadas, você é irmão do rei e eles devem deixá-lo entrar no palácio (Blefar).

Quase Impossível (40): rastrear um grupo de orcs em terreno duro, após 12 dias de chuva (Sobrevivência).

Testes Resistidos

Alguns testes de perícia são resistidos. Eles são feitos contra um número aleatório — normalmente o resultado do teste de perícia de outro personagem.

No caso de empates em testes resistidos, o personagem com o maior valor de habilidade-chave vence. Se os valores são iguais, outra jogada deve ser feita.

Estes são alguns exemplos de testes resistidos, incluindo a perícia testada x perícia resistida:

- Passar silenciosamente por alguém (Furtividade x Ouvir).
- Enganar alguém (Blefar x Sentir Motivação).
- Esconder-se de alguém (Esconder-se x Observar).
- Fingir ser alguém (Disfarce x Observar).
- Amarrar um prisioneiro firmemente (Usar Cordas x Arte da Fuga).
- Roubar uma bolsa (Prestidigitação x Observar).

Testes de Perícia sem Treinamento

Geralmente, se um personagem tenta usar uma perícia na qual não tenha nenhuma graduação, o personagem faz um teste de perícia normal, como foi descrito. O modificador de perícia não inclui graduações na perícia (que o personagem não possui). Ele recebe outros modificadores, como os da habilidade chave para a perícia.

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar uma perícia mais fácil ou mais difícil de usar, resultando em um bônus ou penalidade no modificador, ou mudando a CD do teste.

Em casos especiais, o Mestre pode alterar as chances de sucesso de quatro maneiras:

1) Conceder ao utilizador da perícia um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem o desempenho, como ter as ferramentas perfeitas para a tarefa, obter ajuda de outro personagem, ou trabalhar sob condições significativamente melhores que o normal.

2) Conceder ao utilizador da perícia uma penalidade de -2 para representar circunstâncias que atrapalham o desempenho, como ser obrigado a utilizar ferramentas improvisadas ou possuir informação errada.

3) Reduzir a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil, como ter uma audiência amigável ao fazer um teste de Atuação, ou procurar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Procurar.

4) Aumentar a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil, como ter que fazer um teste de Atuação para uma platéia hostil, ou procurar por um frasco de poção em um laboratório bagunçado com um teste de Procurar.

Condições que afetem a habilidade do personagem para utilizar a perícia mudam o modificador da perícia. Condições que modifiquem o quão bem o personagem deve realizar a perícia para obter um sucesso mudam a CD. Um bônus no modificador de perícia de um personagem ou uma redução na CD do teste têm o mesmo resultado — ambos criam uma chance melhor de sucesso. Mas representam circunstâncias diferentes e, algumas vezes, essa diferença é importante.

Por exemplo, o mago Kelvin acabou de chegar à vila e quer saber mais sobre o culto do deus maligno que dizem existir na região. Ele tenta conversar com os moradores locais, e o Mestre pede um teste de Obter Informações com CD 15. Para deixar os moradores mais confortáveis, Kelvin inicialmente se oferece para ajudar em pequenas tarefas diárias, e conduz a conversa com sutileza na direção do tópico de seu interesse. Devido a isso, o Mestre oferece um bônus de +2 no teste.

Infelizmente, o único morador com alguma informação importante é o velho Torins, que ficou coxo por causa de uma magia lançada por um mago maligno. Torins não confia em magos. Por isso, para ele a dificuldade do teste será 17 em vez de 15.

Ferramentas

A aplicação de algumas perícias pede pelo uso de ferramentas. Se ferramentas são necessárias, os itens específicos são mencionados na descrição da perícia. Se o personagem não possui as ferramentas apropriadas, ele ainda pode tentar usar a perícia, mas sofre uma penalidade de -4 no teste.

Um personagem pode conseguir improvisar ferramentas rudimentares para a tarefa. Se o Mestre permitir, a penalidade é reduzida para -2 (em vez de -4), graças à improvisação das ferramentas. Normalmente leva-se algum tempo (de alguns minutos a uma hora ou mais) para juntar e montar um jogo de ferramentas improvisadas, e isso também pode exigir um teste de perícia.

Prestar Ajuda

Em algumas situações, personagens podem cooperar para realizar uma tarefa. Um personagem é escolhido como o líder do esforço, enquanto os outros tentam ajudá-lo.

Para prestar ajuda, cada ajudante deve ser bem-sucedido em um teste de perícia com CD 10. Em caso de sucesso, o líder ganha um bônus de +2 em seu próprio teste. O bônus é cumulativo — então, três

ajudantes bem-sucedidos adicionam um bônus de +6 ao teste do líder. Note que em alguns casos não é possível ajudar, ou não é possível ter um grande número de ajudantes. Por exemplo, seria complicado ter mais de duas pessoas tentando abrir uma fechadura ao mesmo tempo. Cabe ao Mestre limitar o número máximo de ajudantes que um líder pode ter.

Muitas tarefas não podem ser realizadas por cooperação, mesmo que todos estejam fazendo a mesma coisa. Por exemplo, para passar silenciosamente diante de uma porta sem chamar a atenção de uma sentinela, todos devem fazer testes individuais de Furtividade — não é possível para um personagem cooperar com outro para fazer silêncio.

Testes de Habilidade

Em alguns casos, quando tenta algo que nenhuma perícia prevê, você faz um teste de habilidade: uma jogada de 1d20 somada ao modificador da habilidade apropriada.

O Mestre determina a CD, ou considera um teste resistido quando dois personagens estão envolvidos em uma competição. Em alguns casos, o teste da habilidade não envolve sorte. Por exemplo, quando dois personagens disputam braço-de-ferro, o personagem mais forte simplesmente vence. No caso de valores idênticos, são feitos testes resistidos de Força.

Aqui estão alguns exemplos de testes de habilidade, seguidos pela habilidade-chave testada:

- Forçar uma porta emperrada ou trancada (Força).
- Evitar que um objeto caia (Destreza).
- Segurar o fôlego (Constituição).
- Escapar de um labirinto (Inteligência).
- Reconhecer um estranho que já viu antes (Sabedoria).
- Ser percebido em uma multidão (Carisma).

Descrição das Perícias!!!

Este trecho explica todas as perícias, incluindo exemplos de uso e modificadores típicos. Em certas ocasiões, com aprovação do Mestre, será possível usar perícias de outras formas que não apareçam aqui — por exemplo, usar a perícia Acrobacia para impressionar uma platéia, em vez de Atuação.

Abrir Fechaduras (Des)

A dificuldade para abrir uma fechadura pode variar de 20 (uma fechadura muito simples) a 40 (um cofre de segurança), de acordo com sua qualidade. Tentar abrir uma fechadura sem ferramentas de ladrão impõe uma penalidade de circunstância de -2 no teste.

Acrobacia (Des)

Você consegue pular, desviar, fazer cambalhotas e outros feitos acrobáticos. Esta perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (-5) ou couraça (-8).

Amortecer a Queda: você pode fazer um teste de Acrobacia (CD 15) enquanto cai. Se for bem-sucedido, considere a queda 3m menor para determinar o dano.

Defesa Acrobática: você pode fazer um teste de Acrobacia (CD 15) para realizar saltos e esquivas, dificultando o ataque de seus oponentes.

Sua Categoria de Armadura aumenta em +2, mas você não pode atacar, apenas se movimentar.

Arte da Fuga (Des)

Esta perícia serve para escapar de amarras, algemas, ou para passar através de espaços apertados. Esta perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (-5) ou couraça (-8).

Cordas: seu teste de Arte da Fuga é resistido pelo teste de Usar Cordas do oponente. Como é mais fácil amarrar alguém do que escapar das amarras, o oponente recebe um bônus de +10 nesse teste resistido.

Redes ou Cordas Mágicas: CD 20.

Algemas: CD 30.

Passar por Espaço Apertado: CD 30 para passar através de um espaço onde caiba a cabeça do personagem, mas não seus ombros. Se o espaço é longo, o personagem precisa fazer vários testes. Ele não consegue entrar em um espaço onde sua cabeça não caiba.

Atuação (Car)

Muito importante para bardos, esta perícia serve para impressionar uma audiência com sua música, canto, poesia ou outra manifestação artística.

Você deve escolher uma forma de Atuação entre as seguintes: canto, comédia, dança, instrumentos de corda (violino, harpa...), instrumentos de percussão (tambores, sinos...), instrumentos de sopro (flauta, corneta...), instrumentos de teclado (piano, órgão...), interpretação (comédia, drama, mímica...) ou oratória. Cada forma de Atuação é uma perícia separada — você pode escolher mais de uma, mas deverá pagar pontos separadamente.

Seu desempenho como artista depende do resultado de seu teste: 10 para uma performance rotineira (o mínimo necessário para que não joguem tomates...), 20 para uma grande atuação, e 30 para um espetáculo inesquecível, capaz de agradar até mesmo aos deuses!

Algumas habilidades de bardo podem ser usadas apenas por personagens com graduações suficientes nesta perícia.

Avaliação (Int)

Com esta perícia você pode estimar o valor de alguma coisa, conseguindo diferenciar entre uma peça de qualidade e uma peça falsa ou inferior.

Você pode avaliar itens comuns ou conhecidos com um sucesso em um teste de Avaliação (CD 12). Uma falha no teste significa que você estimou o valor do item entre 50% a 150% (2d6+3 vezes 10%) do valor verdadeiro.

Avaliar um item raro ou exótico aumenta a CD do teste para 15, 20 ou mais. Se obtiver um sucesso no teste, você estimou o valor corretamente, mas uma falha indica que você não sabe quanto vale o item.

Blefar (Car)

Esta perícia é usada para fazer o improvável parecer possível. Você pode mentir, enganar ou levar outras pessoas a tirar conclusões erradas a respeito de um assunto ou questão.

Um teste de Blefar é resistido contra o teste de Sentir Motivação da pessoa que sofre o blefe. Circunstâncias favoráveis e negativas pesam muito no resultado de um blefe. Duas circunstâncias podem agir contra

o personagem: o blefe é difícil de se acreditar, ou aquilo que o blefe exige vai contra a natureza, personalidade, ordens ou interesse do alvo.

Mesmo quando o teste é bem-sucedido, o Mestre pode determinar que a vítima não acredita no personagem, ou não está disposta a fazer o que ele pede.

Um teste bem-sucedido de Blefar indica que o alvo reage como o personagem deseja, pelo menos por um breve período de tempo (normalmente 1 rodada ou menos), ou o alvo acredita em algo que o personagem quer que ele acredite.

Um blefe exige interação entre o alvo e o personagem. Alvos que não percebem o personagem não podem ser blefados.

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Blefar e o modificador:

- O alvo deseja acreditar no personagem (CD -5); *“Mas tenho certeza que você deixou cair esta peça de ouro. Não é mesmo sua?”*
- O blefe é verossímil e não afetará muito o alvo (CD+0); *“Um ladrão goblin, você disse? Não, não vi ninguém assim passar por aqui.”*
- O blefe é um pouco difícil de acreditar ou colocará a vítima em perigo (CD+5); *“Rápido, preciso da sua espada! Vem vindo um ogre nesta direção!”*
- O blefe é difícil de acreditar e colocará a vítima em grande perigo (CD+10); *“Sim, entendo que seu mestre deixou você protegendo o laboratório, mas ele acaba de me pedir para apanhar sua bola de cristal aí dentro. Não vamos querer problemas com o mestre, certo?”*
- O blefe é muito fantástico; é quase impossível se acreditar nele (CD+20); *“Isso mesmo, uma deusa está presa dentro daquela estátua gigante, preciso de ajuda para salvá-la!”*

Concentração (Cons)

Você sabe como ignorar distrações e focalizar-se em uma tarefa específica.

Um personagem faz um teste de Concentração toda vez que pode ser distraído (ao receber dano, sob clima ruim...) enquanto está fazendo alguma coisa que exija sua total atenção — geralmente lançar uma magia, manter uma magia ativa, consertar um mecanismo...

Caso seja bem-sucedido no teste, você pode continuar com a ação. Se falhar no teste de Concentração, a ação também falha. A dificuldade do teste depende da natureza da distração: se o personagem estava tentando lançar uma magia, esta é perdida. Se estiver se concentrando em uma magia ativa, ela termina com a falha no teste.

Muitos fatores podem provocar uma distração, desde uma chuva forte (CD 5) até um terremoto (CD 20). Se o personagem sofreu dano, a dificuldade é CD 10 + dano recebido.

Conhecimento (Int)

Conhecimento representa o estudo de algum tipo de assunto, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica.

Você deve escolher uma área de Conhecimento entre os seguintes: Arcano, Arquitetura e Engenharia, Masmorras, Geografia, História, Local, Natureza, Nobreza e Realeza, Religião, e os Planos. Cada área é uma perícia separada — você pode escolher mais de uma, mas deverá pagar pontos separadamente.

Quando estiver diante de um mistério, você pode fazer um teste de Conhecimento para desvendá-lo (desde que o mistério tenha ligação

com o tipo certo de Conhecimento). A dificuldade costuma ser CD 10 para perguntas muito fáceis, 15 para perguntas básicas, ou 20 a 30 para perguntas difíceis.

Cura (Sab)

Com esta perícia você pode tratar de pessoas e criaturas feridas, evitando que morram ou fazendo com que se recuperem mais rápido. Você também pode tratar de doenças ou venenos.

Primeiros Socorros: você usa primeiros socorros para salvar um outro personagem morrendo. Se ele está com 0 PVs, um teste bem-sucedido de Cura pode fazê-lo recuperar 1 PV.

Tratar Veneno: isso significa cuidar de um personagem envenenado que esteja para receber mais dano do veneno (ou sofrer outros efeitos). Cada vez que o personagem envenenado faz um teste de Fortitude contra o veneno, você faz um teste de Cura. A vítima fica com o melhor resultado.

Tratar Doença: você cuida de um personagem doente. Cada vez que ele faz um teste de resistência contra a doença, você faz um teste de Cura. O doente fica com o melhor resultado.

Decifrar Escrita (Int)

Esta perícia serve para decifrar inscrições em idiomas antigos, esquecidos ou desconhecidos, como aqueles normalmente encontrados em masmorras.

Você pode decifrar textos em uma linguagem que não conheça, ou uma mensagem escrita em forma arcaica ou incompleta. CD 20 para mensagens e avisos simples, 25 para textos padrão e 30 para escritos mais intrincados, exóticos ou arcaicos.

Se tiver sucesso no teste, você entende o equivalente a uma página. No caso de uma falha, é preciso um sucesso em um teste de Sabedoria (CD 5) para evitar tirar uma conclusão falsa a respeito do texto (uma falha indica que você entendeu de forma errada).

O teste de Decifrar Escrita e o teste de Sabedoria (se necessário) são feitos em segredo, pelo Mestre, para que você não saiba se a conclusão que tirou a respeito do texto é falsa ou verdadeira.

Diplomacia (Car)

Esta perícia é usada para persuadir outras pessoas e mudar a opinião delas. Você pode conseguir preços melhores por armas e armaduras, convencer um guarda goblin a render-se sem lutar, evitar ser devorado por um dragão...

Em negociações, os participantes fazem testes resistidos de Diplomacia para saber quem ganha a vantagem. Testes resistidos também resolvem situações em que dois diplomatas defendem um caso perante uma terceira parte.

Diplomacia pode ser usada para influenciar a atitude de um Personagem do Mestre. Com base nas circunstâncias, o Mestre determina a atitude inicial do personagem. Na maioria das vezes, as pessoas que os personagens encontram são indiferentes, mas uma situação específica pode gerar atitudes iniciais diferentes — um taverneiro será mais amigoso que um guarda do palácio, por exemplo.

Disfarce (Car)

Com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue

mudar sua própria aparência ou imitar outra pessoa.

O resultado do teste determina a qualidade do disfarce. Ele é resistido pelo resultado de Observar de outras pessoas. Se você não chama a atenção para si, o teste de Observar dos outros não é necessário. No caso de você atrair a atenção de pessoas vigilantes (tais como o guarda que está vigiando as pessoas que entram pelo portão da cidade), o Mestre assume que esses observadores rolaram 10 em seus testes de Observar.

Você só pode fazer um único teste de Disfarce por ocasião, mesmo se várias pessoas estão fazendo testes de Observar contra o seu resultado. O teste de Disfarce é feito em segredo (pelo Mestre), para que você não saiba exatamente quão bom é o resultado obtido.

A eficácia do disfarce depende, em parte, de quanto da aparência você está tentando modificar (+5 para pequenos detalhes; -2 para sexo oposto; -2 para uma raça diferente; -2 para idade diferente; -4 para idade muito diferente...).

Também é mais difícil fingir ser uma pessoa conhecida, pois aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Observar: +4 se conhece de vista, +6 se é um amigo ou associado, +8 se é um amigo próximo, e +10 se é íntimo da pessoa.

Equilíbrio (Des)

Você consegue se equilibrar ao andar em superfícies precárias, como o alto de um muro estreito (CD 10) ou mesmo uma corda esticada (CD 20). Esta perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (-5) ou couraça (-8).

Falhar no teste por menos de 5 não significa que você cai, mas você também não consegue andar enquanto recuperar o equilíbrio. Se você está sendo atacado, não pode incluir bônus de Destreza (se houver) em sua Categoria de Armadura, e deve fazer um novo teste sempre que sofrer dano.

Escalar (For)

Esta perícia é utilizada para subir em paredes, descer por muros e encostas escarpadas, subir em árvores ou em outras superfícies muito inclinadas. Esta perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (-5) ou couraça (-8).

Com um teste bem-sucedido de Escalar, você pode subir, descer ou atravessar uma inclinação, muro ou superfície inclinada (até mesmo um teto com apoios). Uma falha indica que você não consegue avançar, e uma falha por 4 ou mais significa que caiu da altura que tinha alcançado (a menos que esteja preso a algum tipo de corda ou equipamento de escalada).

A dificuldade do teste depende das condições da escalada: desde subir um muro com a ajuda de uma corda (CD 10) até escalar um muro acidentado comum (CD 15) ou uma parede muito lisa, quase sem apoios para os pés (CD 25).

Você precisa ter as duas mãos livres para escalar. Pode se apoiar com apenas uma mão para lançar uma magia ou qualquer outra ação que use apenas uma mão. Sendo que você não pode se mexer para evitar um ataque, é considerado surpreso quando está escalando (sem bônus de Destreza na CA).

Toda vez que sofre dano quando está escalando, você deve fazer um novo teste de Escalar. Uma falha significa que você cai da sua altura atual, e sofre o dano de queda adequado.

Esconder-se (Des)

Com esta perícia, você encontra locais adequados onde pode permanecer sem ser visto. Esta perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (-5) ou couraça (-8).

Um teste de Esconder-se é resistido pelo teste de Observar de qualquer um que possa vê-lo. Você pode se mover devagar (até metade de sua velocidade normal) enquanto está escondido; se tentar mover-se mais rápido, sofre uma penalidade de -5 no teste. É praticamente impossível (penalidade de -20) esconder-se enquanto ataca ou corre.

Se alguém está vendo você, mesmo que casualmente, você não pode se esconder. O personagem pode virar uma esquina e sair do campo de visão para se esconder, mas os outros ainda saberão pelo menos aonde ele foi.

Falar Idioma (nenhuma)

Esta perícia permite a você conhecer mais idiomas. Ela não funciona como outras perícias.

Você começa no 1º nível conhecendo o Idioma Comum, e um número adicional de idiomas igual a seu bônus de Inteligência. Não é preciso gastar pontos de perícia para isso.

Você pode adquirir Falar Idiomas como qualquer outra perícia mas, ao invés de comprar graduações, você escolhe um novo idioma que pode falar. Cada novo idioma custa 1 ponto de perícia. Você não precisa escolher Falar Idioma como uma perícia de classe.

Você não faz testes de Falar Idioma — ou sabe o idioma, ou não sabe. Você sabe ler e escrever em qualquer idioma que saiba falar.

Quase todas as criaturas abem falar o Idioma Comum, mas muitos seres (anões, elfos, goblins, dragões...) têm seus próprios idiomas, e conhecê-los pode ser vantajoso. Seja para evitar ser enganado por eles, seja para compreender suas escrituras.

Furtividade (Des)

Esta perícia é utilizada quando você quer se mover sem ser ouvido. Esta perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (-5) ou couraça (-8).

Um teste de Furtividade é resistido pelo teste de Ouvir de qualquer um que possa ouvi-lo. Você pode se mover até metade da velocidade normal sem fazer barulho; mais rápido que isso provoca uma penalidade de -20. Continuar silencioso enquanto ataca ou corre é quase impossível.

Superfícies barulhentas, como pântanos ou folhas secas, atrapalham testes de Furtividade impondo um redutor de -2 a -5 no teste.

Identificar Magia (Int)

Esta perícia é usada para identificar magias quando elas são lançadas, ou magias que já estejam em efeito em um lugar específico, ou ainda outros efeitos mágicos.

Quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras (CD 15 + nível da magia), e talvez consiga fazer algo a respeito. No caso de uma magia que já tenha sido lançada, a dificuldade é CD 20 + o nível da magia.

Você precisa ser bem-sucedido em um teste desta perícia para

aprender uma magia a partir de um grimório ou pergaminho. A tentativa leva 8 horas (CD 15 + nível da magia). Decifrar um pergaminho mágico sem usar a magia *Ler Magia* também pode ser feito com esta perícia (CD 20 + nível da magia). Identificar uma poção exige um minuto (CD 25).

Intimidar (Car)

Você consegue forçar alguém a fazer o que você quer, usando de ameaças e coação. Muito útil para afugentar goblins, kobolds e bandidos sem precisar lutar com eles.

Com um teste bem-sucedido, você pode forçar outro personagem a fazer algo ou se comportar de determinada maneira. Um teste de Intimidar é resistido por um teste de nível da pessoa ameaçada (1d20 + nível ou Dados de Vida da vítima + bônus de Sabedoria). Quaisquer modificadores que o alvo possua em seu bônus de Vontade contra efeitos de medo também se aplicam ao teste de nível (por exemplo, se o alvo está sendo inspirado por um bardo). Personagens imunes a medo (como aqueles com o talento *Aura Divina*) não podem ser intimidados.

Se o personagem obtém sucesso, o alvo pode colaborar com ele enquanto estiver intimidado. Esse efeito dura enquanto o alvo estiver na sua presença, e por mais 1d6x10 minutos. Depois desse tempo, a pessoa intimidada se torna inamistosa, ou mesmo hostil.

Se o personagem falhar no teste por mais de 5, o alvo pode fazer exatamente o oposto do que foi ordenado.

Natação (For)

Com esta perícia, você pode nadar, mergulhar e nadar abaixo da superfície. Esta perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (-5) ou couraça (-8).

O personagem faz um teste de Natação uma vez por rodada enquanto está na água (CD para água calma, 15 para agitada, 20 para tempestuosa). Um sucesso indica que ele conseguiu se mover metade de sua velocidade normal. Se falhou por 4 ou menos, apenas não avançou, mas se falhou por 5 ou mais, ele começa a afundar.

Se o personagem estiver afundando, seja porque falhou no teste de Natação ou porque esteja nadando submerso intencionalmente, deve prender a respiração. Ele pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual ao seu valor de Constituição, caso esteja fazendo apenas movimentos suaves; ou metade desse tempo se estiver lutando.

Esgotado esse tempo, o nadador deve fazer um teste de Constituição (CD 10) por rodada para continuar prendendo a respiração. A cada rodada, a CD do teste aumenta em 1. Se falhar no teste, começa a se afogar.

Observar (Sab)

Esta perícia é usada para perceber coisas de maneira passiva, ou seja, sem que o personagem esteja ativamente procurando por elas.

Observar serve para notar uma pessoa ou criatura escondida. O teste é resistido pelo resultado de Esconder-se do personagem tentando não ser visto. Algumas vezes, uma criatura não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim é difícil de ser percebida; um teste de Observar é necessário para percebê-la.

Um resultado acima de 20 em um teste de Observar geralmente

permite que você perceba a presença de uma criatura invisível, mesmo que não consiga vê-la de verdade. Observar também é usado para ver através de um disfarce (veja a perícia *Disfarce*) e ler lábios quando não consegue ouvir o que alguém está falando.

Obter Informações (Car)

Você consegue, usando esta perícia, levantar informações com seus contatos a respeito de algum acontecimento ou fato da região — como a localização de uma masmorra, ou o esconderijo de um bandido.

Com um teste bem-sucedido nesta perícia (CD 10), algumas horas (1d4+1) e algumas moedas gastas em bebidas, um personagem pode ficar sabendo das novidades das redondezas. Esta dificuldade vale quando não existe nenhuma razão óbvia para que a informação seja escondida. Quanto maior o resultado do teste, melhor é a informação.

Para descobrir mais a respeito de um rumor específico, ou um item, obter um mapa ou algo semelhante, a CD fica entre 15 e 25 ou mais.

Operar Mecanismo (Int)

Com esta perícia você pode sabotar aparelhos mecânicos diversos, sendo assim capaz de desarmar armadilhas, enguiçar fechaduras...

Um teste de Operar Mecanismo é feito em segredo, para que você não saiba exatamente se obteve ou não um sucesso. A dificuldade depende de quão traiçoeiro o mecanismo é. Desabilitar (sabotando ou emperrando) um mecanismo simples tem CD 10. Mecanismos mais complexos e intrincados têm CDs mais altas.

Se obtiver sucesso no teste, você desabilitou o mecanismo. Se o teste falhou por 4 ou menos, você falhou mas pode tentar novamente. Se falhar por 5 ou mais, alguma coisa saiu errada: se o mecanismo é uma armadilha, ela se ativa; se estiver tentando algum tipo de sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele funciona normalmente.

Você também pode sabotar aparatos simples, como selas ou rodas de carroças, para que funcionem por algum um tempo, falhando apenas mais tarde (normalmente depois de 1d4 rodadas ou minutos de uso).

Ouvir (Sab)

Esta perícia é utilizada para ouvir qualquer tipo de som, seja uma conversa distante ou um inimigo tentando se aproximar silenciosamente. Em masmorras, é bastante prudente parar para escutar antes de entrar em um novo corredor ou aposento.

A dificuldade de um teste de Ouvir depende de quão alto ou baixo o barulho é. Por exemplo, ouvir alguém com armadura andando devagar é mais fácil (CD 5) que ouvir um ladrão de 1º nível se esgueirando para pegar alguém de surpresa (CD 15). Um tigre caçando (CD 20) e uma coruja voando (CD 30) são coisas mais difíceis de ouvir.

Normalmente, um teste de Ouvir é resistido contra o resultado do teste de Furtividade de outro personagem ou criatura. Alguém dormindo pode fazer testes de Ouvir, mas com uma penalidade de -10; um sucesso acorda o personagem.

Prestidigitação (Des)

Você consegue esconder pequenos objetos nas mãos ou em seu próprio corpo, surrupiar e colocar coisas pequenas em bolsos alheios, e fazer pequenos truques com moedas e cartas de baralho. Esta perícia

sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (–5) ou couraça (–8).

Um sucesso em um teste de Prestidigitação (CD 10) permite esconder na mão um objeto do tamanho de uma moeda. Truques menores de prestidigitação, como fazer uma moeda desaparecer, também têm CD 10, a menos que o observador esteja se concentrando em ver exatamente para onde o item foi.

Quando você utiliza esta perícia sob observação atenta, o teste é resistido contra o resultado de Observar do observador. O resultado do teste do observador não evita que você faça seu truque, apenas evita fazê-lo sem ser notado.

Se você tenta surrupiar alguma coisa de uma outra pessoa, esta faz um teste de Observar para perceber a tentativa. Para conseguir o objeto, você precisa de um resultado de 20 ou mais, independente do teste do oponente. O oponente percebe a tentativa se o resultado do seu teste próprio foi maior, tenha o objetivo sido apanhado ou não.

Você também pode usar Prestidigitação para distrair uma audiência como se estivesse usando a perícia Atuação. Em tais casos, seu “ato” contém elementos como truques com objetos, malabarismos e similares.

Procurar (Int)

Quando está olhando atentamente para uma coisa ou local, você percebe detalhes que podem ser úteis ou encontra algo que estava procurando.

O personagem geralmente precisa estar a 3m do objeto ou superfície a ser examinado. Ele pode examinar uma área de 1,5m² ou um volume de objetos com 1,5m de lado com um único teste.

- Procurar em um baú cheio de objetos por um item específico: CD 10.
- Perceber uma porta secreta típica ou uma armadilha simples: CD 20.
- Encontrar uma armadilha não-mágica difícil (apenas com o talento Encontrar Armadilhas): CD 21 ou maior.
- Encontrar uma armadilha mágica (apenas com o talento Encontrar Armadilhas): CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha.
- Perceber uma porta secreta muito bem escondida: CD 30.

Um teste de Procurar pode revelar pegadas, mas não permite seguir os rastros ou dizer em que direção a criatura foi ou veio. Para encontrar uma pegada (mas não segui-la), a CD varia para cada caso. Veja o talento Rastrear.

Saltar (For)

Esta perícia é usada para medir o quanto você sabe saltar, e que altura e distância consegue atingir. Esta perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando cota de malha (–5) ou couraça (–8).

A dificuldade e distância que você pode atingir variam de acordo com o tipo de salto que está tentando. Para um salto longo (com uma corrida para tomar impulso), CD 10 para 1,5m, CD 15 para 3m e CD 20 para 4,5m. Para um salto em altura (para passar por cima de algo, ou agarrar alguma coisa acima da cabeça), CD 10 para 50cm, CD 15 para 1m, CD 20 para 1,5m e CD 30 para 2m.

Sentir Motivação (Sab)

Com esta perícia, você pode dizer quando está sendo enganado ou discernir se uma pessoa está agindo de forma estranha.

Um sucesso no teste faz com você não seja afetado por um blefe (veja a perícia Blefar). Você pode também usar esta perícia para dizer quando alguém está comportando de maneira estranha (por exemplo, se está sob efeito da magia *Encantar Pessoa*; CD 25), ou para ter um “palpite” sobre a confiabilidade de uma pessoa (CD 20).

Sobrevivência (Sab)

Esta perícia é usada para caçar animais, reconhecer rastros de criaturas selvagens, guiar um grupo através de uma floresta, ou reconhecer e evitar perigos da natureza.

Você é capaz de manter a si mesmo e seus companheiros seguros e alimentados em áreas selvagens. Um teste bem-sucedido por dia (CD 15) garante a sobrevivência de um pequeno grupo, formado por 4 ou 5 pessoas.

Sobrevivência não permite seguir rastros difíceis, a menos que você tenha o talento Rastrear.

Usar Cordas (Des)

Exploradores de masmorras estão sempre atravessando abismos, descer fossos, escalar paredes... enfim, fazendo coisas que exigem o uso de cordas. Com esta perícia você pode amarrar, desamarrar ou arremessar cordas.

A maioria das tarefas com uma corda são bem simples: CD 10 para fazer um nó comum, ou CD 15 para um nó especial, entrelaçar duas cordas, ou amarrar uma corda em torno de si apenas com uma mão.

Para amarrar um prisioneiro, como um kobold capturado, você faz um teste de Usar Cordas com um bônus de +10. Se quiser escapar, esse prisioneiro precisa fazer um teste de Arte da Fuga resistido contra seu teste de Usar Cordas (é mais fácil amarrar alguém do que escapar das amarras). Você só precisa fazer seu teste de Usar Cordas quando alguém tenta escapar.

Usar Instrumento Mágico (Car)

Essa perícia é usada para ativar certos itens mágicos, como varinhas e pergaminhos.

Alguns itens só podem ser usados por personagens com certos requisitos: um pergaminho com uma magia arcana, por exemplo, é ativado apenas por um Conjurador arcano. No entanto, Usar Instrumento Mágico permite “enganar” o item — você poderia ler o tal pergaminho mesmo sendo um Combatente, Especialista ou Conjurador divino.

Você pode fingir qualquer requisito necessário. Pode usar um arco encantado élfico como se fosse um elfo (CD 25), ou usar uma espada sagrada mesmo sem ter uma tendência Bondosa (CD 30).

Você faz um teste de Usar Instrumento Mágico cada vez que ativa um item, como uma varinha (CD 20) ou um pergaminho (CD 20 + nível da magia). Para itens usados a longo prazo (uma espada, uma armadura...), o teste deve ser feito uma vez a cada hora.

Você precisa escolher conscientemente quais requisitos está emulando. Ou seja, precisa saber o que está tentando fingir ao fazer o teste de Usar Instrumento Mágico.

Parte 4

Talentos!!!



Explorar
masmorras
exige muitos
talentos!

Talentos são vantagens especiais que oferecem certas capacidades a um personagem, ou melhoram capacidades que ele já possuía.

Por exemplo, como um Combatente de 1º nível, Katabrok pode possuir três talentos quaisquer (dois por ser um personagem de 1º nível, e um por ser um Combatente de 1º nível). Ele decide escolher Iniciativa Aprimorada (que oferece um bônus de +4 em suas jogadas de iniciativa), Ataque Poderoso (que permite subtrair um valor das jogadas de ataque e somá-lo às jogadas de dano) e Foco em Arma: machado (que oferece um bônus de +1 nos ataques com essa arma).

Chegando ao 2º nível de Combatente, Katabrok tem direito a um novo talento. Ele escolhe Especialização em Combate, que permite colocar uma penalidade na jogada de ataque para adicionar esse mesmo número à sua Classe de Armadura.

No 3º nível, Katabrok recebe outro talento e escolhe Inimigo Predileto: humanóides (kobolds), que oferece +2 no dano e certas perícias contra a criatura escolhida.

Adquirindo Talentos

Ao contrário das perícias, talentos não têm graduações. Ou você o tem, ou não tem.

Também ao contrário das perícias, você não compra talentos com pontos. Você simplesmente os escolhe para seu personagem. Todo personagem tem dois talentos no 1º nível e recebe um novo talento no 3º nível de personagem.

Além disso, cada classe oferece talentos extras quando o personagem atinge certo nível. Combatentes e Especialistas ganham talentos extras no 1º, 2º e 4º nível; Conjuradores ganham talentos extras apenas no 1º e 5º nível.

Alguns talentos têm pré-requisitos. Para poder escolher o talento, o personagem deve ter o valor de habilidade, graduação de perícia, Bônus Base de Ataque, bônus de resistência, outro talento ou qualquer outra exigência aqui mencionada. Por exemplo, você não pode adquirir o talento Agarrar Aprimorado sem possuir Artes Marciais e também uma Força 13 ou mais. Um personagem pode receber um talento no mesmo nível em que ele atinja o pré-requisito.

Tália Vindiam, uma arqueira, acabou de atingir o 3º nível como Combatente, recebendo um talento novo (ela já tinha 4 talentos). Ela se interessa pelo talento Tiro em Rápido, e verifica se consegue preencher os pré-requisitos. Dentre eles, seu valor de Destreza é suficiente (15), mas não tem Tiro Certeiro. Tália escolhe Tiro Certeiro como seu novo talento, para que no próximo nível de Combatente, quando ela recebe mais um talento, possa escolher Tiro Rápido.

Você não pode mais usar um talento caso tenha perdido os requisitos exigidos por ele. Então, caso um veneno tenha reduzido sua Força e ela tenha caído para menos de 13, você não poderá mais usar seu Ataque Poderoso (um talento que exige For 13 ou mais) até que sua Força seja restaurada a 13 ou mais.

Descrição dos Talentos!!!

Este é o formato da descrição dos talentos:

Nome do Talento

Descrição: aquilo que o talento faz ou representa.

Pré-requisitos: um valor mínimo de habilidade, outro talento ou talentos, um Bônus Base de Ataque mínimo, graduações em uma perícia ou um nível que o personagem precisa possuir antes de adquirir o talento. Caso não haja pré-requisitos, este trecho não aparecerá.

Um personagem pode adquirir o talento no mesmo nível em que preenche os pré-requisitos necessários, e não pode mais usar o talento caso perca os pré-requisitos.

Benefícios: aquilo que o talento permite que seu personagem faça.

Normal: as limitações e/ou impedimentos sofridos por um personagem que não possui este talento. Caso não haja um problema específico para personagens sem o talento, este trecho não aparecerá.

Especial: detalhes adicionais sobre o talento.

Acuidade com Arma

Você é especialmente ágil com armas leves, recebendo mais benefícios por sua Destreza em vez da Força para usá-las.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: quando usa armas leves de corpo-a-corpo (adaga ou espada curta), você pode usar seu modificador de Destreza em vez do modificador de Força nas jogadas de ataque. Você não pode usar este talento enquanto segura um escudo. Armas naturais, como garras e punhos, sempre são consideradas armas leves.

Apanhar Objetos

Você pode agarrar flechas, virotes de bestas, lanças e outros objetos arremessados ou lançados contra você.

Pré-requisitos: Des 15+, Desviar Objetos, Artes Marciais.

Benefício: ao usar o talento Desviar Objetos, você pode apanhar a arma ao invés de apenas rebatê-la. Armas de arremesso podem ser atiradas de volta ao oponente (mesmo que não seja sua vez de atacar) ou guardadas para uso posterior. Você precisa ter pelo menos uma mão livre (sem estar segurando nada) para usar este talento.

Artes Marciais

Você é treinado na arte do combate desarmado e capaz de causar mais dano com seus golpes.

Pré-requisito: Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: com um ataque desarmado, você causa dano igual a 1d4 + seu modificador de Força.

Normal: sem este talento, um personagem desarmado causa somente 1d3 pontos de dano.

Artes Marciais Aprimoradas

Você é altamente treinado na arte do combate desarmado e capaz de causar mais dano com seus golpes.

Pré-requisito: Artes Marciais, Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: a margem de ameaça de seus golpes desarmados aumenta para 19-20.

Normal: um personagem sem este talento obtém um sucesso decisivo com um ataque desarmado apenas com um 20 no dado.

Artes Marciais Defensivas

Você tem o talento necessário para evitar ser atingido em combates corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Artes Marciais.

Benefício: você recebe um bônus de +1 na Classe de Armadura contra ataques corpo-a-corpo.

Especial: uma condição que faz o personagem perder seu bônus de Destreza na CA também faz com que ele perca seus bônus de esquiva.

Ataque Furtivo

Você sabe onde acertar seu oponente, desde que ele esteja distraído.

Pré-requisitos: 4 graduações em Esconder-se e Furtividade.

Benefícios: quando seu ataque atinge um oponente incapaz de se defender (distraído, adormecido, paralisado, ou em qualquer situação que não permita bônus de Destreza na CA), pode acertar um ponto vital, causando dano adicional. O Ataque Furtivo causa +2d6 pontos de dano extra.

Caso você consiga um sucesso decisivo em seu Ataque Furtivo, o dano extra não é multiplicado. Ataques à distância podem ser Ataques Furtivos apenas se o alvo está a menos de 9m.

O Ataque Furtivo funciona apenas contra criaturas com anatomia discernível, pois o atacante precisa ver o alvo com clareza suficiente para

reconhecer um ponto vital e atingi-lo. Certos monstros, como mortos-vivos, golens, limos, plantas e fantasmas, não têm áreas vitais para serem atacadas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos também é imune ao Ataque Furtivo. Você também não pode usar esta habilidade contra criaturas camufladas, ou contra criaturas com áreas vitais fora de alcance.

Ataque Giratório

Você é capaz de atacar todos os oponentes à sua volta em combate corpo-a-corpo.

Pré-Requisito: Des 13+, Int 13+, Esquiva, Especialista em Combate, Bônus Base de Ataque +5.

Benefício: usando uma rodada completa, você pode desistir de seus ataques normais e fazer, ao invés disso, um ataque com seu melhor bônus contra cada oponente que esteja ao alcance de um ataque corpo-a-corpo.

Ataque Poderoso

Você pode desferir ataques de poder extraordinário em combate corpo-a-corpo.

Pré-Requisito: For 13+.

Benefício: durante sua ação, antes de fazer ataques, você pode subtrair um valor de todas as jogadas de ataque e somá-lo a todas as jogadas de dano — por exemplo, tirando 2 pontos de seus ataques e acrescentando 2 pontos aos danos. Esse número não pode exceder seu Bônus Base de Ataque. As alterações no ataque e dano são aplicadas até sua próxima ação.

Aumentar Magia

Você pode aumentar o alcance ou área de uma magia.

Benefício: o personagem pode aumentar o alcance de uma magia em 100%. Apenas magias com alcance curto, médio ou longo podem ser modificadas por esse talento. Uma magia aumentada com um alcance curto agora possui um alcance de 15m + 1,5m/nível do conjurador, enquanto as de alcance médio passam a ter 60m + 6m/nível, e magias de alcance longo passam a ter alcance de 240m + 24m/nível. Uma magia aumentada ocupa o lugar de uma magia um nível superior — ou seja, uma magia de nível 0 será considerada uma magia de 1º nível, e uma magia de 1º nível será considerada de 2º nível.

Magias cujo alcance não seja definido pela distância, assim como magias que não tenham alcance curto, médio ou longo, não podem ser modificadas por este talento.

Aura Divina

Você é um herói sagrado, protegido por uma bênção divina que envolve você e seus aliados.

Pré-requisitos: tendência Bondosa, Bônus Base de Ataque +3.

Benefícios: você é imune a todos os tipos de doenças, incluindo doenças mágicas e sobrenaturais (mas não maldições). Você também é imune a medo (mágico ou não), jamais podendo ser intimidado ou afetado por magias e poderes que causam medo. Além disso, cada aliado a até 3m de você recebe um bônus de +4 em seus testes de Vontade contra efeitos de medo.

Especial: a Aura Divina não funciona quando o personagem está inconsciente ou morto.

Caminho da Floresta

Você aprendeu como caminhar por entre matagais, arbustos e outras áreas selvagens densas.

Pré-requisitos: 3 graduações em Sobrevivência.

Benefícios: você pode mover-se através de vários tipos de terrenos naturais (como espinheiros, brejos, florestas densas...) com velocidade normal, e sem sofrer dano ou outros impedimentos. Entretanto, terrenos naturais que tenham sido manipulados magicamente para impedir a movimentação ainda o afetam. Um personagem com esta habilidade também não deixa rastros em terrenos naturais e não pode ser rastreado (mas pode deixar uma trilha intencionalmente, se assim desejar).

Combater com Duas Armas

Seu treinamento permite que você use uma arma em cada mão. Em cada rodada você ganha um ataque extra com a segunda arma.

Pré-requisitos: Des 15+.

Benefício: você pode fazer um ataque extra por rodada. No entanto, quando faz isso, ambos os ataques sofrem um redutor de —4. Você ainda pode escolher atacar apenas uma vez na rodada, sem sofrer nenhum redutor.

Normal: sem este talento você não pode lutar com duas armas.

Conhecimento de Bardo

Você tem grande conhecimento sobre lendas, monstros, magias, masmorras e outros assuntos “aventureiros”.

Benefícios: você pode fazer um teste especial para lembrar de algo sobre lugares conhecidos, itens lendários, deuses antigos ou pessoas notáveis da região. Role 1d20 + seu nível de personagem + modificador de Inteligência. A dificuldade depende da raridade da informação:

CD 10: conhecimentos comuns, como a localização de uma masmorra nas vizinhanças, o nome do regente local, a existência de um monstro poderoso...

CD 20: incomum, como o tipo de monstro existente em uma masmorra, o ponto fraco de uma criatura...

CD 25: obscuro, como o esconderijo de um bandido, os poderes de um famoso grupo de aventureiros...

CD 30: extremamente obscuro, como a magia mais poderosa de um mago maligno, a aparência de um livro mágico raro, a canção favorita da filha do regente...

Esta habilidade não serve para identificar magias ou poções, nem revela os poderes de um item mágico, mas pode dar uma pista sobre sua função. (“*Lembro-me da história de um guerreiro lendário que usava uma espada como essa...*”)

Muitas vezes um teste de Conhecimento (qualquer) pode ser substituído por um teste de Conhecimento de Bardo, mas neste caso a CD aumenta em +5.

Cura pelas Mãos

Você pode usar sua energia positiva para curar ferimentos.

Pré-requisitos: tendência Bondosa.

Benefícios: uma vez por dia, você pode curar uma quantidade de

Pontos de Vida igual a seu modificador de Carisma (se houver) multiplicado por seu nível. Por exemplo, um personagem de 2º nível com Carisma 16 (modificador de +3) pode curar até 6 PVs. Você pode curar a si mesmo ou outras criaturas, e não precisa usar o poder todo de uma vez — pode dividir em vários usos como quiser.

Cura pelas Mãos funciona quase da mesma forma que uma magia *Curar Ferimentos*. Você precisa tocar a pessoa que está curando, e também pode usar sua energia positiva para causar dano a mortos-vivos.

Defesa com Duas Armas

Você é habilidoso em bloquear ataques usando duas armas ou uma arma dupla.

Pré-requisito: Des 15+, Combater com Duas Armas.

Benefício: ao usar duas armas (mas não armas ou ataques naturais), você recebe um bônus de CA +1.

Destruir o Mal

Os poderes do Bem auxiliam você na luta contra o Mal.

Pré-requisitos: tendência Bondosa.

Benefícios: uma vez por dia, você pode tentar um ataque destrutivo contra uma criatura de tendência Maligna. Você soma seu modificador de Carisma (caso seja positivo) ao teste de ataque, e causa 1 ponto de dano extra por nível de personagem que possua.

Se você acidentalmente tentar destruir uma criatura que não seja maligna, a habilidade não faz efeito, mas terá sido gasta.

Especial: chegando ao 5º nível, o personagem pode usar esta habilidade duas vezes por dia.

Desviar Objetos

Você pode desviar flechas, virotes de bestas, lanças e outros objetos arremessados ou lançados contra você.

Pré Requisitos: Des 13+, Artes Marciais.

Benefício: o personagem deve ter pelo menos uma mão livre (sem estar segurando nada) para usar este talento. Uma vez por rodada, quando normalmente seria atingido por uma arma de ataque à distância, você pode rebater esse ataque e não sofrer seu dano. O personagem precisa estar ciente do ataque e não pode estar surpreso.

Tentar desviar um ataque de uma arma de ataque à distância não conta como uma ação. Armas incomuns ou muito grandes (setas de balestras, pedras arremessadas por gigantes...) e projéteis criados por magia (como *Mísseis Mágicos*) não podem ser desviados.

Detectar o Mal

Você consegue sentir a presença do Mal em uma criatura.

Pré-requisitos: tendência Bondosa.

Benefícios: você pode usar a magia *Detectar o Mal* livremente, como se fosse uma habilidade natural, quantas vezes quiser. Leia a descrição desta magia para mais detalhes.

Empatia Selvagem

Você consegue acalmar animais selvagens.

Benefícios: esta habilidade é parecida com um teste de Diplomacia, mas apenas para animais selvagens. Role 1d20 + nível de personagem + modificador de Carisma para determinar o resultado do teste.

O personagem e o animal precisam ser capazes de estudar um ao outro (normalmente a uma distância de até 9m), em condições normais. Influenciar um animal deste modo em geral leva um minuto — mas, assim como acontece com pessoas, pode levar mais ou menos tempo.

Especial: apenas animais e monstros com Inteligência 1 e tendência Neutra (como ratazanas e lobos) podem ser afetados por esta habilidade.

Encontrar Armadilhas

Você foi treinado para encontrar vários tipos de armadilhas.

Pré-requisitos: 4 graduações em Procurar.

Benefícios: um personagem com este talento pode usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas com CD acima de 20. Encontrar uma armadilha não-mágica tem CD mínima 20, ou mais se estiver muito bem escondida.

Encontrar armadilhas mágicas tem CD 25 + o nível da magia usada para criá-la. O personagem também pode usar Operar Mecanismos para desarmar armadilhas mágicas, com CD 25 + o nível da magia usada para criá-la.

Caso o personagem supere a CD de uma armadilha por 10 ou mais em um teste de Operar Mecanismos, ele pode estudá-la, descobrir seu funcionamento e passar por ela (juntamente com seus aliados) sem precisar desarmá-la.

Essa habilidade também fornece um sentido intuitivo que avisa sobre a presença de armadilhas, oferecendo +1 em testes de Reflexos para evitá-las e +1 de esquiva na CA contra ataques de armadilhas.

Normal: um personagem sem este talento não pode usar a perícia Procurar para detectar armadilhas com CD 20 ou mais.

Especialização em Arma

Escolha Artes Marciais ou um tipo de arma para a qual já possua Foco em Arma. Você causa mais dano ao usar essa arma ou técnica.

Pré-requisito: usar a arma ou manobra escolhida; Artes Marciais ou Foco em Arma na arma ou manobra escolhida; Combatente de 4º nível ou mais.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todas as jogadas de dano com a arma escolhida.

Especial: um personagem pode escolher Especialização em Arma várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o talento é selecionado, aplica-se a um novo tipo de arma ou técnica.

Especialização em Combate

Você é capaz de usar suas habilidades de combate tanto para atacar quanto para se defender, piorando seu ataque, mas melhorando sua defesa.

Pré-requisito: Int 13+.

Benefício: quando faz um ataque em combate corpo-a-corpo, você pode colocar uma penalidade de até -5 em sua jogada de ataque, e adicionar esse mesmo número (até +5) à sua Classe de Armadura.

Esse número não pode exceder o Bônus Base de Ataque do perso-

nagem. A mudança na jogada de ataque e na CA dura até a próxima ação do personagem.

Esquiva

Você é bom em se esquivar de golpes.

Pré-requisito: Des13+.

Benefício: durante um combate, escolha um oponente. Contra esse oponente apenas, você recebe um bônus de +1 em sua Classe de Armadura. Você pode escolher um novo oponente no início de cada rodada.

Especial: uma condição que faz o personagem perder seu bônus de Destreza na CA também faz com que ele perca este bônus.

Esquiva Sobrenatural

É muito difícil pegar você de surpresa.

Benefícios: você mantém seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo quando surpreendido ou atacado por um inimigo invisível (ou escondido). Entretanto, você ainda perde seu bônus de Destreza na CA se for imobilizado.

Normal: um personagem surpreso (ou é atacado por um inimigo invisível) não aplica seu bônus de Destreza à sua CA.

Estender Magia

Você sabe fazer com que uma magia dure mais tempo.

Benefício: uma magia estendida dura duras vezes mais que o normal. Uma magia com duração “instantânea”, “permanente” ou “concentração” não pode ser afetada por este talento. Uma magia estendida ocupa o lugar de uma magia um nível acima — ou seja, uma magia de nível 0 será considerada uma magia de 1º nível, e uma magia de 1º nível será considerada de 2º nível.

Evasão

Você sabe se desviar rápido.

Pré-requisitos: Bônus de Reflexos +3.

Benefícios: certos ataques especiais, como um sopro de cão infernal, permitem um teste de Reflexos para que a vítima sofra metade do dano normal. Com este talento, caso seja bem-sucedido em seu um teste de Reflexos, você não sofre nenhum dano — mas ainda sofre dano normal se falhar.

Especial: Evasão só pode ser usada sem armadura ou usando armadura leve. Um personagem indefeso não pode se beneficiar da Evasão.

Expulsar Mortos-Vivos

O poder da sua fé consegue esconjurar mortos-vivos.

Pré-requisitos: Conjurador divino.

Benefícios: você pode, através de um amuleto ou símbolo sagrado, canalizar energia positiva para esconjurar mortos-vivos, como esqueletos e zumbis. Mortos-vivos esconjurados tentam fugir o mais rápido possível, e

não voltam a atacar o Conjurador durante até 24 horas.

Uma tentativa de expulsão é o mesmo que um ataque à distância (você não pode tentar expulsar mortos-vivos se estiver, de alguma forma, impossibilitado de atacar). Você só pode expulsar mortos-vivos que estejam a até 18 metros.

Primeiro faça um Teste de Expulsão (1d20 + modificador de Carisma). A dificuldade é CD 10 para afetar mortos-vivos com 1 Dado de Vida (esqueletos e zumbis), e CD 13 para mortos-vivos com 2 Dados de Vida (carniçais). Conjuradores mais poderosos podem afetar criaturas mais fortes, mas não há outros mortos-vivos neste jogo.

Depois jogue 2d6 + nível de Conjurador divino + modificador de Carisma. Este é o Dano de Expulsão, a quantidade total de Dados de Vida de mortos-vivos que você consegue afetar.

Exemplo: dez esqueletos avançam contra o grupo de heróis, e o clérigo tentará expulsá-los. Ele é um Conjurador divino de 1º nível



**Dorovan
usa seu
talento
Expulsar
Mortos-Vivos**

com Carisma 15 (+2). Ao fazer seu Teste de Expulsão, rola 1d20 e consegue 12. 12+2=14. Esqueletos têm 1 Dado de Vida, a dificuldade para afetá-los é CD 10. O Teste de Expulsão foi bem-sucedido.

Agora o clérigo rola 2d6 para o Dano de Expulsão, e consegue 6. 6+1+2=9. Como cada esqueleto tem 1 DV, nove esqueletos são esconjurados e afastam-se do clérigo, amedrontados. Um único morto-vivo restante não é afetado, e avança contra o grupo. Se fossem carniçais (2 DVs), apenas quatro deles teriam sido esconjurados.

O personagem pode tentar expulsar mortos-vivos um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma (ou mais, se você tiver o talento Expulsão Adicional). Personagens com 5 ou mais graduações em Conhecimento (religião) têm um bônus de +2 em testes para expulsar mortos-vivos.

Especial: se o Conjurador tem nível duas vezes maior que os Dados de Vida dos mortos-vivos, seu poder destrói as criaturas em vez de expulsá-las.

Especial: personagens de tendência Maligna com este talento controlam mortos-vivos, em vez de expulsá-los ou destruí-los.

Expulsão Adicional

Você consegue esconjurar mortos-vivos com mais frequência.

Pré-requisito: Expulsar Mortos-Vivos.

Benefício: cada vez que este talento é selecionado, o personagem soma mais quatro utilizações de Expulsar Mortos-Vivos à sua quantidade diária normal.

Normal: sem este talento, um Conjurador normalmente só pode Expulsar Mortos-Vivos um número de vezes igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Especial: o personagem pode selecionar Expulsão Adicional várias vezes. Seus efeitos se acumulam. Cada vez que o talento é selecionado, o personagem recebe mais quatro utilizações de sua habilidade de expulsar por dia.

Expulsão Aprimorada

Você consegue esconjurar mortos-vivos criaturas com mais eficácia.

Pré-requisito: Expulsar Mortos-Vivos.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em Testes de Expulsão e para calcular o Dano de Expulsão.

Foco em Arma

Você sabe lutar melhor com certo tipo de arma ou técnica.

Pré-requisitos: proficiente com a arma, Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: você adiciona +1 em suas jogadas de ataque com a arma escolhida. Artes Marciais e armas naturais (como garras) também podem ser escolhidas como “armas” para receber o benefício deste talento.

Especial: o personagem pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que é escolhido, precisa ser aplicado a uma arma ou técnica diferente.

Foco em Magia

Escolha entre magias arcanas ou divinas. Suas magias deste tipo são mais difíceis de resistir.

Benefício: o Conjurador soma +1 à Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra magias do tipo escolhido.

Especial: este talento pode ser escolhido duas vezes, afetando assim tanto suas magias arcanas quanto divinas.

Foco em Perícia

Você tem certo dom para determinada perícia.

Pré-requisitos: 1 graduação na perícia escolhida.

Benefícios: escolha uma perícia que possua. Em todos os testes dessa perícia, você recebe um bônus de +3.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes, cada vez para uma perícia diferente.

Fúria Bárbara

Você é um bárbaro capaz de canalizar sua raiva interior.

Pré-requisitos: tendência Caótica.

Benefícios: você pode invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate por um curto período de tempo. Durante essa fúria, você ganha Força +4, Constituição +4 e um bônus de +2 em testes de Vontade, mas sofre uma penalidade de -2 na Classe de Armadura.

O aumento de Constituição também aumenta seus Pontos de Vida em +2 por nível, mas estes PVs extras desaparecem quando a Fúria acaba e sua Constituição volta ao normal (estes Pontos de Vida não são os primeiros a serem perdidos quando você é atacado).

Enquanto está em estado de Fúria Bárbara, você não pode usar nenhuma perícia baseada em Carisma, Destreza ou Inteligência (exceto Equilíbrio, Arte da Fuga e Intimidação), nem a perícia Concentração, ou qualquer outra habilidade que exija paciência ou concentração, a critério do Mestre. Você não pode lançar magias ou ativar itens que usam palavras de comando (incluindo varinhas e pergaminhos). Mas ainda pode usar qualquer talento, exceto Especialização em Combate.

A Fúria dura 3 rodadas + o modificador (aumentado) de Constituição do personagem. Você pode encerrar a fúria prematuramente, se quiser. Quando ela termina, o personagem perde os modificadores e restrições provenientes da Fúria, e fica fatigado (Força -2, Destreza -2 e não pode correr) pelo resto do combate.

Você só pode entrar em Fúria uma vez por combate. A Fúria pode ser usada uma vez por dia.

Especial: quando chega ao 4º nível, o personagem pode usar a Fúria Bárbara duas vezes por dia.

Grande Fortitude

Você é fisicamente mais resistente que as pessoas normais.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Fortitude.

Iniciativa Aprimorada

Você reage mais rápido que o normal em situações de combate.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +4 em seus testes de Iniciativa.

Inimigo Predileto

Você odeia um tipo de criatura mais que as outras.

Benefícios: escolha um tipo de criatura (veja adiante). Você recebe um bônus de +2 em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando usa estas perícias contra criaturas deste tipo. Além disso, também ganha +2 em todas as jogadas de dano com armas contra essas criaturas.

Estes são alguns tipos de criaturas (com exemplos entre parênteses):

- Animais (lobo, lobo atroz, ratazana, ratazana gigante).
- Extraplanares (cão infernal).
- Gigantes (ogre).
- Limos (cubo-gelatinoso).
- Mortos-Vivos (zumbi, esqueleto, carniçal).
- Humanóides Monstruosos (goblin, orc, homem-lagarto).
- Humanóides (humano, elfo, anão, halfling, kobold). Este é um caso especial. Você precisa escolher uma única raça como Inimigo Predileto.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes. Cada vez que é escolhido, você pode escolher um novo tipo de inimigo, ou acumular os bônus para um inimigo já escolhido.

Especial: apenas humanos de tendência Maligna podem escolher humanos como Inimigo Predileto.

Invocação Aprimorada

Você é capaz de conjurar criaturas mais poderosas.

Pré-requisito: capaz de lançar a magia *Invocar Aliado*.

Benefício: cada criatura que você conjura com a magia *Invocar Aliado* recebe bônus de +4 em Força e Constituição.

Lutar às Cegas

Você é capaz de lutar corpo-a-corpo mesmo que seus inimigos não possam ser vistos ou estejam camuflados.

Benefício: em um combate corpo a corpo, sempre que você erra seu ataque devido à camuflagem ou escuridão, pode jogar novamente a chance de acerto. Além disso, pode se mover com velocidade normal no escuro.

Magia Sem Gestos

Você consegue lançar magias sem fazer gestos, sendo capaz de conjurar seus poderes mesmo que esteja amarrado, imobilizado, pendurado pelas mãos...

Benefício: uma magia sem gestos pode ser lançada sem nenhum componente gestual. Magias sem componentes gestuais não são afetadas por este talento. Uma magia sem gestos ocupa o lugar de uma magia um nível superior — ou seja, uma magia de nível 0 será considerada uma magia de 1º nível, e uma magia de 1º nível será considerada de 2º nível.

Magia Silenciosa

Você consegue lançar magias sem falar, sendo capaz de conjurar seus poderes mesmo que esteja amordaçado, ou sob efeito de uma magia *Silêncio*.

Benefício: uma magia silenciosa pode ser lançada sem nenhum componente verbal. Magias sem componentes verbais não são afetadas. Uma magia silenciosa ocupa o lugar de uma magia um nível superior — ou seja, uma magia de nível 0 será considerada uma magia de 1º nível, e uma magia de 1º nível será considerada de 2º nível.

Magias em Combate

Você é habilidoso em lançar magias durante combates.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Concentração feitos para lançar uma magia, mesmo quando sofre ferimentos.

Música de Fascinação

Você pode fascinar criaturas com sua habilidade musical.

Pré-requisitos: 3 graduações em Atuação.

Benefícios: ao usar esta habilidade, a criatura-alvo precisa estar a até 30m e ser capaz de ver e ouvir o bardo — sendo que este também precisa ser capaz de ver seu alvo. Distrações como um combate próximo ou outros perigos impedem que a habilidade funcione.

Faça um teste de Atuação: o resultado será a CD de um teste de Vontade feito pela criatura-alvo para evitar ser afetada. Se o teste de Vontade da criatura é bem-sucedido, o personagem não pode tentar fasciná-la novamente por 24 horas. Se o teste falhar, a criatura fica escutando tranquilamente, sem realizar nenhuma outra ação, enquanto a música durar (no máximo 1 rodada por nível do bardo).

Um alvo fascinado sofre um redutor de -4 em testes de perícias baseadas em reação e atenção, como Ouvir e Observar. Qualquer ameaça em potencial requer do bardo um novo teste de Atuação, e permite à criatura um novo teste de Vontade. Qualquer ameaça óbvia, como alguém sacando uma arma, lançando uma magia ou apontando uma arma de longo alcance contra o alvo, quebra o efeito.

Essa habilidade afeta apenas uma criatura por vez, mas no 4º nível pode afetar até duas criaturas. O personagem pode usar essa habilidade até duas vezes por dia.

Música de Competência

Sua capacidade musical faz outras pessoas vencerem seus limites.

Pré-requisitos: 6 graduações em Atuação, Música de Proteção.

Benefícios: você pode, com sua música, motivar um aliado a ser bem-sucedido em uma tarefa. O aliado precisa estar a até 9m, capaz de vê-lo e ouvi-lo, e o bardo também precisa ser capaz de vê-lo.

O aliado recebe um bônus de competência de +2 em seus testes de perícia enquanto ouve a música. Certos testes não podem ser melhorados com esta habilidade (não adianta cantar para que alguém consiga Ouvir melhor, ou para que use Furtividade...). O efeito dura enquanto durar a música, até um máximo de 2 minutos. Um bardo não pode inspirar competência em si mesmo. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Música de Coragem

Sua música consegue inspirar feitos de coragem e valor.

Pré-requisitos: 3 graduações em Atuação, Música de Proteção.

Benefícios: você pode inspirar coragem em si mesmo e seus aliados, fortalecendo-os contra o medo e melhorando suas habilidades de combate.

Para ser afetado, o aliado precisa ouvir você cantar e/ou tocar. O efeito dura enquanto o aliado puder ouvir a música, e por mais 5 rodadas depois que o bardo pára de cantar. Um aliado afetado recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque, dano, e testes de Vontade contra encantamentos e medo. O personagem pode usar esta habilidade duas vezes por dia.

Música de Proteção

Sua música protege você e seus aliados de sons malignos e encantamentos musicais.

Pré-requisitos: 3 graduações em Atuação.

Benefícios: você pode anular efeitos mágicos que dependam de som (mas não magias que simplesmente tenham componentes verbais).

Caso você e seus aliados sejam alvo de um encantamento sonoro ou musical maligno, como o canto de uma harpia, faça um teste de Atuação. Você e todos os aliados a até 9m podem usar o resultado de seu teste de Atuação, ou o resultado de seus próprios testes de Vontade, aquele que for melhor.

Uma criatura já afetada que fique no alcance da música tem direito a outro teste durante cada rodada em que ouve a música de proteção, usando o resultado do teste de Atuação do personagem. Essa habilidade não funciona contra magias e poderes que não permitam testes de resistência.

O personagem pode manter a Música de Proteção por até 10 rodadas, e pode usar esta habilidade até duas vezes por dia.

Pancada com Escudo Aprimorada

Você consegue golpear com um escudo sem perder sua proteção.

Pré-requisitos: Usar Escudo.

Benefício: quando faz uma pancada com escudo, você ainda tem seu bônus na CA. Um escudo causa dano de 1d4 + mod. For.

Normal: sem este talento, um personagem que tente atacar com o escudo perde seu bônus na CA até a próxima rodada.

Precisão

Você é capaz de usar armas de longa distância com grande precisão.

Pré-Requisito: Tiro Certo.

Benefício: você pode atirar ou usar armas de arremesso contra um oponente envolvido em combate corpo-a-corpo, sem penalidade.

Normal: um personagem sem este talento sofre uma penalidade de -4 ao atacar à distância um oponente envolvido em um combate corpo-a-corpo.

Prontidão

Seus sentidos são mais apurados que o normal.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ouvir e Observar.

Rapidez de Recarga

Você consegue recarregar uma besta muito mais rapidamente que o normal.

Pré-Requisito: usar besta.

Benefício: você pode recarregar uma besta e atacar com ela na mesma rodada, assim como poderia fazer com um arco.

Normal: um personagem sem este talento gasta uma rodada inteira para recarregar uma besta.

Rastrear

Você recebeu treinamento para seguir rastros em uma grande variedade de terrenos diferentes.

Benefícios: encontrar ou seguir rastros por um quilômetro e meio requer um teste de Sobrevivência. Você precisa fazer outro teste de Sobrevivência cada vez que o rastro fica mais difícil de seguir. A Classe de Dificuldade depende da superfície e condições prevalentes:

- Solo muito macio (CD 5): qualquer superfície (neve fresca, poeira, lama) que mantenha as pegadas profundas e visíveis.

- Solo macio (CD 10): qualquer superfície mais firme que lama ou neve fresca, macia o suficiente para ceder à pressão, onde a criatura deixe pegadas frequentes, porém rasas.

- Solo firme (CD 15): a maioria das superfícies externas normais (gramados, campos, florestas...) ou interiores excepcionalmente macios ou sujos (tapete grosso, chão muito sujo). A criatura rastreada pode deixar alguns rastros (galhos quebrados, tufo de pelo...) e só deixa uma pegada ocasionalmente.

- Solo duro (CD 20): qualquer superfície que não deixe pegadas, como rocha ou piso de interiores. A maioria das beiradas de rio entra nessa categoria, pois qualquer pegada fica obscurecida ou é apagada. A criatura só deixa alguns traços (pequenas marcas, pedras movidas...).

Normal: um personagem sem este talento não pode usar a perícia Sobrevivência para seguir rastros.

Reflexos Rápidos

Seus reflexos são muito mais rápidos que o normal.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Reflexos.

Saque Rápido

Você consegue sacar sua arma mais rápido que o normal.

Pré-Requisito: Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: você pode sacar sua arma e atacar com ela na mesma rodada.

Normal: um personagem sem este talento precisa gastar uma rodada para sacar uma arma que esteja guardada, e só pode atacar na rodada seguinte.

Sexto Sentido

Graças a uma percepção sobrenatural, você consegue evitar até os ataques inesperados.

Pré-requisito: Artes Marciais.

Benefício: além de seu modificador de Destreza, você também soma seu modificador de Sabedoria à sua Classe de Armadura. Você não perde este bônus mesmo em condições que fariam você perder seus bônus de esquiva.

Especial: esta habilidade exige liberdade de movimentos. Você não acrescenta seu modificador de Sabedoria à CA se usar qualquer tipo de armadura ou escudo.

Tiro Certo

Você é capaz de tiros mais precisos com armas de ataque à distância em alvos próximos.

Benefício: você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de combate à distância, apenas contra oponentes que estejam a até 9m.

Tiro Longo

Seus disparos de longa distância vão muito mais longe.

Pré-requisitos: Tiro Certo.

Benefício: quando um personagem usa uma arma de ataque à distância, o alcance da arma é aumentado em 50% (multiplique por 1.5). Quando o personagem usa uma arma de arremesso, o alcance é dobrado.

Tiro Rápido

Você é muito rápido atacando à distância.

Pré-requisito: Des 13+, Tiro Certo.

Benefício: você ganha um ataque extra por rodada quando ataca à distância. Ambos os ataques sofrem um redutor de -2.

Tolerância

Você é muito mais resistente em tarefas e proezas físicas que as pessoas normais.

Benefício: você recebe um bônus de +4 nos seguintes testes: de Constituição para prender a respiração; de Constituição para evitar dano por fome ou sede; de Fortitude para evitar dano por fome ou sede; de Fortitude para evitar dano em ambientes quentes ou frios e de Fortitude para resistir a afogamento ou asfixia.

O personagem também pode dormir trajando armaduras leves ou médias sem ficar fatigado.

Normal: um personagem sem possuir este talento que durma usando armadura acorda automaticamente fatigado no dia seguinte.

Trespassar

Após realizar um ataque eficiente, você pode realizar outro ataque na sequência contra outro oponente — por exemplo, matando um kobold e atingindo outro logo em seguida.

Pré-requisitos: For 13+, Ataque Poderoso.

Benefício: ao fazer um ataque bem-sucedido, se você causa dano suficiente para derrubar um oponente (em geral reduzindo seus Pontos de Vida para 0 ou menos, matando-o), você ganha um ataque adicional contra outra criatura próxima.

A nova jogada de ataque é feita com a mesma arma e o mesmo bônus de ataque usado para derrubar a criatura anterior, mas o dano deve ser rolando novamente. Você pode usar esta habilidade apenas uma vez por rodada.

Trespassar Aprimorado

Após realizar um ataque eficiente, você pode realizar outro ataque em seguida contra outro oponente e assim sucessivamente, sem limites na rodada — por exemplo, dizimando vários kobolds com um único e poderoso golpe!

Pré-requisitos: For 13+, Ataque Poderoso, Trespassar, Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: como Trespassar, mas não há um número limite de vezes que o talento pode ser usado na mesma rodada.

Usar Arma Simples

Você sabe usar uma entre as seguintes armas: adaga, besta, maça, clava, funda ou lança.

Benefício: você faz jogadas de ataque normalmente com a arma escolhida.

Normal: um personagem que não sabe usar uma arma sofre um redutor de -4 em seus testes de ataque.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes, uma vez para cada nova arma.

Especial: Combatentes e Especialistas sabem usar todas as armas simples, sem precisar escolher este talento. Conjuradores sabem usar uma arma simples, à sua escolha, sem precisar deste talento.

Usar Arma Comum

Você sabe usar uma entre as seguintes armas: arco curto, arco longo, espada curta, espada longa, espada montante, machado de batalha, machado de duas mãos, martelo de guerra, ou arma de haste.

Benefício: você faz jogadas de ataque normalmente com a arma escolhida.

Normal: um personagem que não sabe usar uma arma sofre um redutor de -4 em seus testes de ataque.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes, uma vez para cada nova arma.

Especial: Combatentes sabem usar todas as armas comuns, sem precisar escolher este talento. Especialistas sabem usar uma arma comum, à sua escolha, sem precisar deste talento. Conjuradores não sabem usar nenhuma arma comum sem este talento.

Usar Armadura Leve

Você sabe usar armaduras de couro.

Benefício: uma armadura de couro melhora sua CA em +2, e não interfere com perícias.

Normal: um personagem sem este talento vestindo uma armadura de couro sofre uma penalidade de -2 em todos os seus testes de ataque, e todas as perícias que envolvem movimento.

Especial: Combatentes e Especialistas sabem usar armaduras de couro, sem precisar deste talento. Conjuradores não sabem usar armaduras de couro sem este talento.

Usar Armadura Média

Você sabe usar cotas de malha.

Pré-requisito: Usar Armadura Leve.

Benefício: uma cota de malha melhora sua CA em +5, mas impõe um redutor de -5 nas seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar.

Normal: um personagem sem este talento vestindo uma cota de malha, além de não conseguir usar as perícias indicadas, sofre uma penalidade de -5 em todos os seus testes de ataque, e todas as perícias que envolvem movimento.

Especial: Combatentes sabem usar cotas de malha, sem precisar deste talento. Especialistas e Conjuradores não sabem usar cotas de malha sem este talento.

Usar Armadura Pesada

Você sabe usar couraças.

Pré-requisito: Usar Armadura Leve, Usar Armadura Média.

Benefício: uma couraça melhora sua CA em +8, mas impõe um redutor de -8 nas seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar.

Normal: um personagem sem este talento vestindo uma couraça, além de não conseguir usar as perícias indicadas, sofre uma penalidade de -8 em todos os seus testes de ataque, e todas as perícias que envolvem movimento.

Usar Escudo

Você sabe usar escudos.

Benefício: usar um escudo melhora sua Classe de Armadura em +1.

Normal: um personagem sem este talento usando um escudo sofre um redutor de -1 em todos os seus testes de ataque, e todas as perícias que envolvem movimento.

Especial: Combatentes sabem usar escudos, sem precisar deste talento.

Vitalidade

Você suporta mais danos que outras pessoas.

Benefício: o personagem recebe +3 Pontos de Vida extras.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Vontade de Ferro

Você tem uma imensa força de vontade.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Vontade.

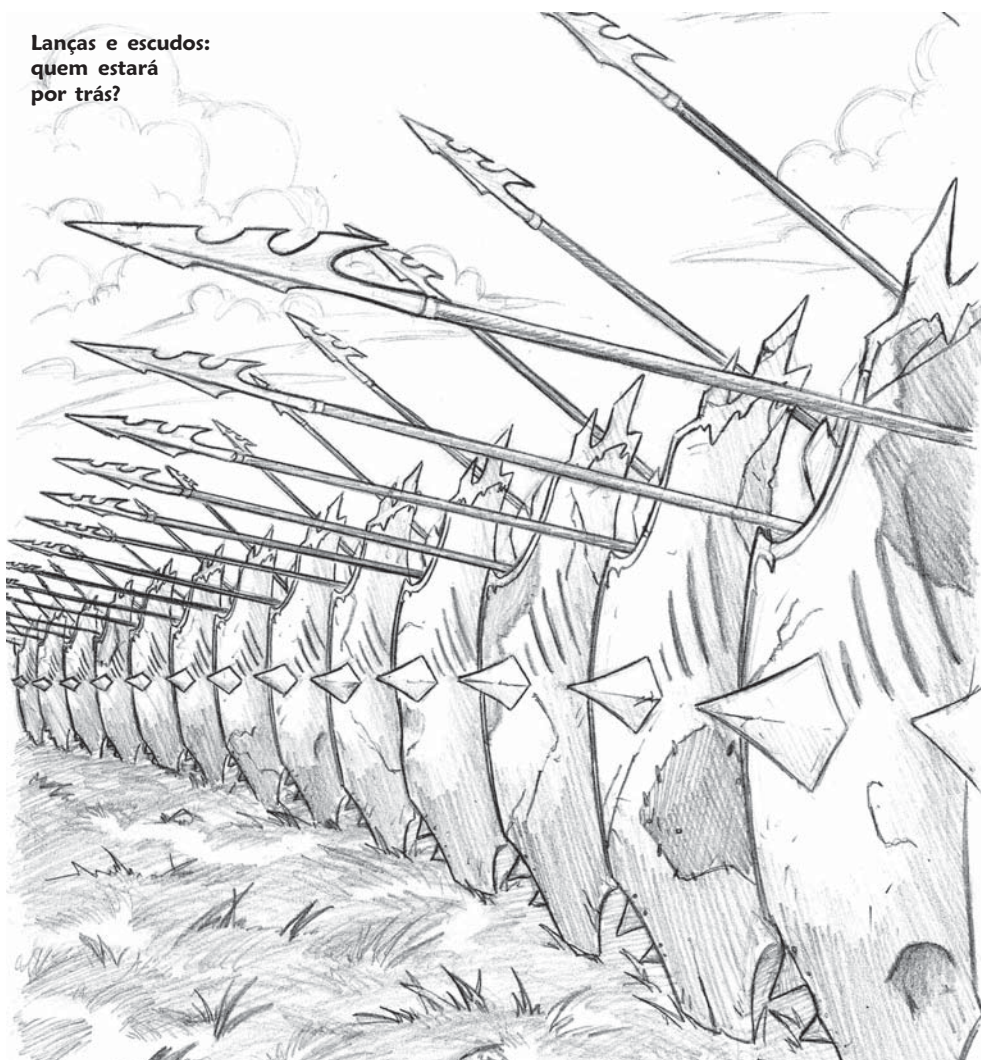
Usar Armadura Pesada e Usar Escudo: bons talentos para Combatentes



Parte 5

Equipamento!!!

Lanças e escudos:
quem estará
por trás?



Moedas!!!

Em **Primeira Aventura!!!** existem três tipos de moedas: peças de cobre, de prata e de ouro.

Uma peça de cobre (ou 1 PC) é a menor unidade monetária, bastante usada por camponeses, comerciantes e outras pessoas simples em seu dia-a-dia. Uma peça de cobre pode pagar um caneco de bebida em uma taverna, ou comprar uma tocha comum.

Uma peça de prata (1 PP) vale dez peças de cobre, sendo mais rara entre pessoas comuns. Três peças de prata (ou 30 PC) pagam uma boa refeição em uma taverna, e 5 PP (ou 50 PC) pagam uma noite em uma estalagem.

Uma peça de ouro (1 PO) vale dez peças de prata (10 PP) e cem peças de cobre (100 PC), sendo muito raro ver uma moeda valiosa destas em pequenos povoados — apenas aristocratas e aventureiros costumam possuir estas moedas. Uma peça de ouro pode comprar uma lança, uma corda de 15m, uma aljava com 20 flechas, ou um cantil de couro. No entanto, certos itens podem custar muitas peças de ouro, como uma forte armadura de placas (1.500 PO).

Uma moeda de qualquer tipo pesa 10 gramas; cem moedas pesam 1kg.

Todo personagem de 1º nível já começa o jogo com certa quantia em dinheiro, que será necessário para comprar equipamentos deste capítulo:

- Combatentes começam com 6d4x10 peças de ouro (entre 60 e 240 GP).
- Especialistas começam com 5d4x10 peças de ouro (entre 50 e 200 GP).
- Conjuradores começam com 4d4x10 peças de ouro (entre 40 e 160 GP).

Armas!!!

As armas são classificadas em simples e comuns. Armas simples são aquelas de manejo mais fácil, que quase qualquer criatura inteligente sabe manusear. Neste grupo estão: adaga, besta, lança, maça, clava e funda.

Armas comuns (também conhecidas como “marciais”) são aquelas mais familiares aos adeptos do combate, como guardas, soldados, guerreiros e certos povos selvagens. Neste grupo estão: arco curto, arco longo, espada curta, espada longa, espada de duas mãos (ou montante), machado de batalha, machado de duas mãos (ou acha de armas), martelo de guerra, e arma de haste (ou alabarda).

- Combatentes sabem usar todas as armas, simples e comuns.
- Especialistas sabem usar todas as armas simples, e uma arma comum.
- Conjuradores sabem usar apenas uma arma simples, e nenhuma arma comum.

Qualquer personagem de qualquer classe (exceto Combatentes, que não precisam) pode adquirir os talentos Usar Arma Simples e Usar Arma Comum para aprender a usar uma nova arma.

Atacar com uma arma sem saber usá-la (seja devido à familiaridade da classe, seja pelo talento adequado) impõe um redutor de -4 nas jogadas de ataque.

Preço: este é o preço médio de uma arma deste tipo. Algumas peças podem custar mais caro ou mais barato, dependendo de onde são compradas, sua qualidade, negociação...

Dano: o dano de uma arma é estimado em d4, d6, d8 ou d10. Sempre que faz um ataque bem-sucedido, o personagem rola este dado para o dano (e acrescenta modificadores, quando houver).

Peso: o peso da arma pode afetar a capacidade de carga do personagem, ou como ela é afetada por magias. Itens marcados com “—” têm peso desprezível, exceto em grandes quantidades.

Tipo: uma arma causa dano cortante (C), perfurante (P) ou por esmagamento (E). Certas criaturas (como zumbis e esqueletos) são resistentes a certos tipos de dano. Algumas armas, como adagas e alabardas, causam dano de dois tipos (cortante e perfurante). Dano perfurante não vence a resistência de um zumbi, mas dano cortante o faz; uma adaga ou alabarda causa dano normalmente a esse tipo de morto-vivo.

Armas Simples

Adaga: é parecida com uma grande faca caseira, mas maior e com uma lâmina mais afiada. Devido ao seu tamanho pequeno, uma adaga fornece um bônus de $+2$ em testes de Prestidigitação para esconder a arma no próprio corpo ou roupas.

Besta: composta por um arco montado sobre uma coronha de madeira e um gatilho, a besta dispara virotes com grande força e potência, sendo mais fácil de usar que um arco comum. No entanto, seu tempo de recarga é longo demais — gasta uma rodada para atirar e outra para recarregar, permitindo apenas um ataque a cada duas rodadas. Apenas personagens com o talento Rapidez de Recarga podem atirar e recarregar na mesma rodada. Apontar e recarregar uma besta exige as duas mãos.

Uma besta tem alcance de 30m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre redutor de -2 para cada 30m extras, até um máximo de -20 a 300m.

O acerto decisivo de uma besta acontece quando o atacante obtém um 19 ou um 20 na jogada de ataque (em vez de apenas um 20). Em caso de acerto decisivo, uma besta causa dano triplicado.

Clava: apenas um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por bárbaros ou criaturas brutais — ou como arma improvisada, com um galho de árvore ou perna de mesa. Sendo fácil de conseguir em praticamente qualquer lugar, seu preço é zero.

Funda: uma simples tira de couro usada para arremessar pedras ou balas de metal. Seus ataques são à distância, usando o modificador de Destreza para ataques, mas o modificador de Força para o dano. Pode-se recarregar e atacar com uma funda na mesma rodada. Disparar exige apenas uma mão, mas recarregar exige as duas. Balas metálicas são melhores que pedras (estas impõem -1 no ataque e dano).

Uma funda tem alcance de 15m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de -2 para cada 15m extras, até um máximo de -20 a 150m. Seu custo é zero.

Lança: “lança” é o nome de qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada (natural ou metálica), que pode ser usada em combate corpo-a-corpo ou arremessada. Por sua facilidade de fabricação (apenas uma pequena parte é feita de metal) e baixo preço, é muito comum entre orcs, kobolds e outras raças menos civilizadas. Pode ser usada com uma única mão.

Uma lança arremessada tem alcance de 9m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de -2 para cada 9m extras, até um máximo de -10 a 45m.

Maça: é arma favorita de muitos clérigos bondosos, porque não derrama (muito) sangue. Uma maça é um bastão com um peso metálico em sua extremidade. Mesmo quando uma maça tem pontas, seu dano é por esmagamento.

Armas Comuns

Arco Curto: este arco tem pouco menos de um metro de comprimento, e dispara flechas de tamanho apropriado. Usá-lo exige ambas as mãos, impossibilitando a utilização de escudos. Seus ataques são à distância, usando o modificador de Destreza para ataques — mas o

Armas

Armas Simples	Preço	Dano	Peso	Tipo
Adaga	2 PO	1d4	0.5kg	P/C
Besta	35 PO	1d8	2kg	P
Clava	—	1d6	1,5kg	E
Funda	—	1d4	—	E
Lança	1 PO	1d6	1kg	P
Maça	5 PO	1d6	2kg	E

Armas Comuns	Preço	Dano	Peso	Tipo
Arco Curto	30 PO	1d6	1kg	P
Arco Longo	75 PO	1d8	1,5kg	P
Espada Curta	10 PO	1d6	1kg	P
Espada Longa	15 PO	1d8	2kg	C
Espada Montante	50 PO	1d10	4kg	C
Machado de Batalha	6 PO	1d6	1,5kg	C
Machado de Duas Mãos	10 PO	1d8	3kg	C
Martelo de Guerra	12 PO	1d8	2,5kg	E
Arma de Haste	10 PO	1d10	6kg	P/C

dano não usa nenhum modificador. Por seu tamanho, é comum entre raças pequenas como halflings, kobolds e goblins, mas criaturas de tamanho humano também podem usá-lo.

Um arco curto tem alcance de 18m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de -2 para cada 18m extras, até um máximo de -20 a 180m. Em caso de acerto decisivo, uma flecha causa dano triplicado.

Arco Longo: é maior e dispara mais longe que o arco curto, sendo próprio para criaturas de tamanho humano. Exige ambas as mãos, impossibilitando escudos. Ataca à distância, com o modificador de Destreza para ataques, mas sem modificador no dano.

Um arco curto tem alcance de 30m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de -2 para cada 30m extras, até um máximo de -20 a 300m. Em caso de acerto decisivo, uma flecha causa dano triplicado.

Arma de Haste (Alabarda): lembra uma lança, mas maior e mais massiva, com mais de 2m de comprimento. É própria para manter o inimigo à distância e dificultar sua aproximação. Um lutador armado com uma alabarda tem direito a um ataque extra (um “ataque de oportunidade”) quando um adversário tenta se aproximar para um ataque corpo-a-corpo.

Uma alabarda não pode ser usada em lugares apertados, com pouco espaço para manobrar a arma (pelo menos 3m de largura). Seu uso exige as duas mãos, e não pode ser arremessada.

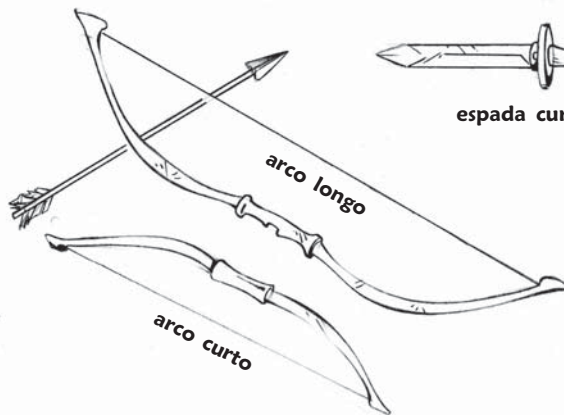
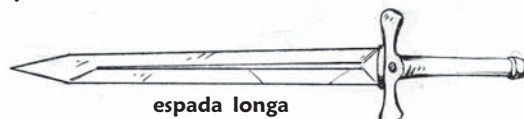
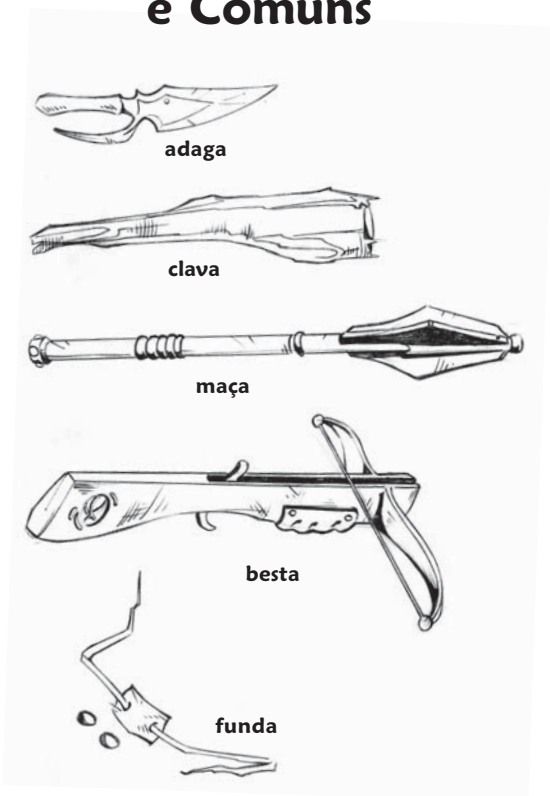
Espada Curta: uma arma muito comum, esta espada costuma ter entre 40 e 50cm de comprimento. É usada como arma de corpo-a-corpo por raças pequenas como halflings, kobolds e goblins, mas criaturas de tamanho humano também podem usá-la.

Espada Longa: a típica arma do aventureiro, esta espada mede entre 80cm e 1m, com uma lâmina reta e afiada nos dois lados, empunhada com uma só mão. Criaturas pequenas precisam das duas mãos para usar uma destas.

Espada de Duas Mãos (Montante): esta espada enorme e pesada, com 1,5m de comprimento, é uma das mais poderosas armas que um aventureiro pode usar. Pode ser manuseada apenas com as duas mãos. Seu acerto decisivo acontece quando o atacante obtém um 19 ou um 20 na jogada de ataque (em vez de apenas um 20).

Machado de Batalha: em vez de uma ferramenta para cortar árvores, o machado de batalha é uma das armas favoritas dos anões, praticamente o símbolo de sua raça. Em caso de acerto decisivo, um machado de batalha causa dano triplicado.

Armas Simples e Comuns



Machado de Duas Mãos: também conhecido como “acha de armas”, este imenso machado com lâmina dupla é maior e mais pesado que um machado de batalha, exigindo o uso das duas mãos. Em caso de acerto decisivo, causa dano triplicado.

Martelo de Guerra: outra ferramenta modificada para combate, o martelo de combate é também muito usado pelos anões. Acredita-se até que esta arma tenha sido inventada por eles.

Munição

Algumas armas não causam dano por si, mas lançam projéteis que causam dano ao atingir o alvo. Essa munição diminui com o uso: o jogador precisa anotar em sua Ficha de Personagem quantos projéteis ainda tem, pois um arco ou uma besta de nada vale em combate sem flechas para disparar.

Qualquer munição é destruída ou inutilizada ao atingir um alvo com sucesso. Tiros que erram o alvo têm 50% de chance de ainda estar em condições de uso.

Flechas: são hastes finas com uma ponta afiada (metálica ou não) e um aparato estabilizador na outra ponta (geralmente penas). Uma flecha deve ser apropriada para um certo tamanho de arco (curto ou longo). São vendidas em aljavas com 20 flechas, que custam 1 PO (ambos os tamanhos).

Virotes: pequenas setas de madeira que servem como munição para bestas. São menores que flechas. Uma caixa ou conjunto com 10 virotes custa 1 PP.

Balas de Funda: fundas atiram pequenas balas esféricas de metal, que são vendidas em sacos de couro contendo 10 balas por 1 PP. Uma funda também pode disparar pedras comuns na falta de munição adequada — mas pedras não são redondas e balanceadas como balas, provocando um redutor de -1 nos ataques e dano (1d4-1).

Armaduras e Escudos!!!

Armaduras e escudos protegem contra a maioria dos ataques, oferecendo bônus à Classe de Armadura do usuário. Armaduras existem em três tipos: leves (armadura de couro), médias (cota de malha) e pesadas (couraça), além dos escudos.

- Combatentes sabem usar armaduras leves, médias e escudos.
- Especialistas sabem usar armaduras leves e escudos.
- Conjuradores não sabem nenhuma armadura, nem escudos.

Qualquer personagem de qualquer classe pode adquirir os talentos Usar Armadura (Leve, Média ou Pesada) e Usar Escudo para ser capaz de usar uma nova armadura ou escudo.

Um personagem vestindo uma armadura ou empunhando um escudo que não sabe usar sofre um redutor em todos os seus testes de ataque, e perícias que envolvem movimento. O redutor é igual ao bônus de proteção da armadura ou escudo.

Mesmo quando o personagem sabe usar a armadura, algumas perícias (Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar) tornam-se mais difíceis de usar com armaduras médias e pesadas, sofrendo um redutor igual ao bônus de proteção da armadura. Personagens que dependem destas perícias (como bardos, ladinos e rangers) preferem usar apenas armaduras leves (de

Armaduras

Armadura	Preço	Bônus na CA	Peso
Armadura de Couro	10 PO	+2	7,5kg
Cota de Malha	150 PO	+5	20kg
Couraça	1.500 PO	+8	25kg
Escudo	9 PO	+1	3kg

couro), ou nenhuma armadura.

Preço: este é o preço médio de uma armadura deste tipo. Algumas peças podem custar mais caro ou mais barato, dependendo de onde são compradas, sua qualidade, negociação...

Bônus na CA: cada armadura fornece um bônus na CA, assim como o escudo. Quanto mais pesada a armadura, maior o bônus. Não é possível vestir uma armadura sobre outra, mas pode-se usar uma armadura e um escudo ao mesmo tempo. Não se pode usar dois escudos.

Peso: o peso da armadura pode afetar a capacidade de carga do personagem, ou como ela é afetada por magias.

Armaduras

Armadura de Couro: esta é a armadura mais simples, de couro curtido reforçado com rebites de metal. Sua proteção é pouca (CA +2), mas quase não interfere com os movimentos do usuário, sendo por isso preferida por Especialistas. Esta é a única armadura que não afeta as perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar.

Um personagem vestindo uma armadura de couro sem saber usá-la sofre um redutor de -2 em todos os seus testes de ataque e perícias que envolvem movimento. Combatentes e Especialistas sabem usar arma-

Magia e Armaduras

Magia arcana e armaduras não combinam. Armaduras de qualquer tipo, mesmo as mais leves, interferem com os gestos delicados necessários para lançar corretamente um feitiço.

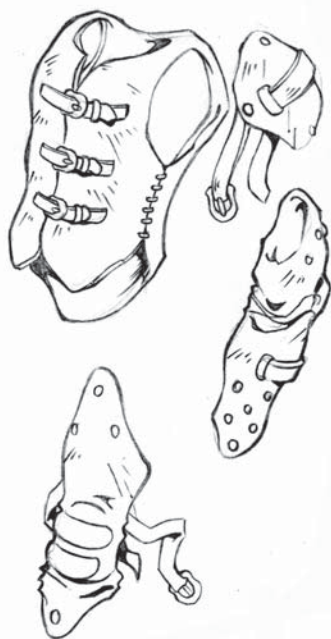
Sempre que um Conjurador arcano está vestindo uma armadura (não importando se tem o talento Usar Armadura necessário ou não), existe uma boa chance de que uma magia com um componente gestual (G) falhe. Quando tenta lançar a magia, o Conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia, com CD 15 + o nível da magia.

Esse teste sofre um redutor igual ao bônus de CA oferecido pela armadura. Ou seja, -2 para uma armadura de couro, -5 para uma cota de malha, e -8 para uma couraça. Se o Conjurador falhar no teste, a magia é perdida.

Esta limitação vale apenas para magias arcanas; magias divinas podem ser lançadas sem restrições mesmo quando o Conjurador usa armadura ou escudo. De fato, clérigos são Conjuradores divinos conhecidos por usar armaduras pesadas para participar da batalha.

Um Conjurador arcano pode usar um escudo, se tiver o talento Usar Escudo. Escudos não interferem com magias gestuais, pois o Conjurador precisa ter apenas uma das mãos livres.

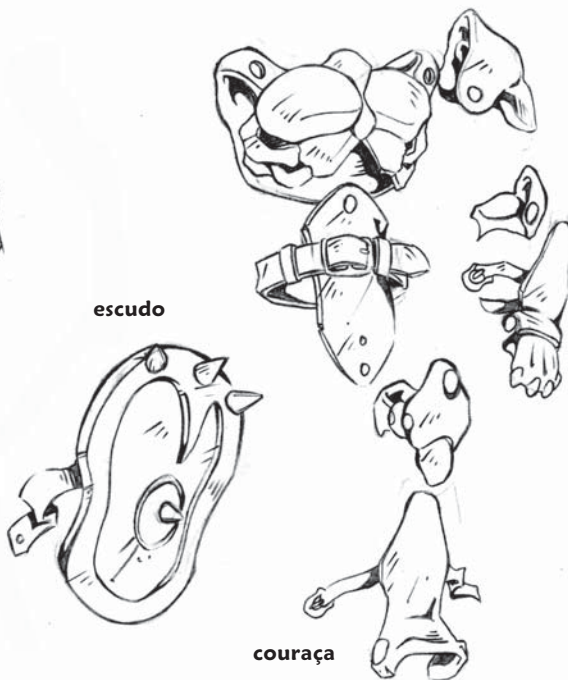
Armaduras



armadura de couro



cota de malha



escudo

couraça

duras de couro, enquanto Conjuradores precisam adquirir o talento Usar Armadura Leve.

Cota de Malha: uma veste feita de anéis metálicos interligados, formando uma malha flexível e resistente. A cota de malha oferece boa proteção (CA +5) por um preço acessível para guerreiros iniciantes, mas é bastante pesada. Ela impõe um redutor de -5 em todos os testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Nataç o, Prestidigita o e Saltar.

Um personagem vestindo uma cota de malha sem saber us -la n o consegue usar nenhuma das per cias mencionadas, e sofre ainda um redutor de -5 em seus testes de ataque e per cias que envolvem movimento. Combatentes sabem usar cotas de malha, enquanto Especialistas e Conjuradores precisam adquirir o talento Usar Armadura M dia.

Coura a: uma coura a   formada por fortes placas met licas que envolvem o corpo do usu rio, incluindo manoplas e elmo, oferecendo uma prote  o s lida (CA +8). No entanto, al m de seu pre o elevado (nenhum personagem rec m-criado pode compr -la),   uma armadura muito pesada, restringindo severamente os movimentos. Imp e um redutor de -8 em todos os testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Equil rio, Esconder-se, Furtividade, Nata o, Prestidigita o e Saltar.

Um personagem vestindo uma coura a sem saber us -la n o consegue usar nenhuma das per cias mencionadas, e sofre ainda um redutor de -8 em seus testes de ataque e per cias que envolvem movimento. Nenhuma classe (nem mesmo Combatentes) sabe usar coura as sem adquirir o talento Usar Armadura Pesada.

Escudo: feito de madeira ou metal, em v rios formatos (redondo,

quadrado, triangular...), um escudo fica preso ao antebra o enquanto   seguro com a m o, para maior firmeza. Um personagem pode carregar itens (como uma tocha) na m o que segura o escudo, mas n o pode usar armas ou lan ar magias com essa m o.

Escudos n o interferem em testes de per cias, mas um personagem que n o saiba us -lo sofre um redutor de -1 em seus testes de ataque e per cias que envolvem movimento. Combatentes sabem usar escudos, enquanto Especialistas e Conjuradores precisam adquirir o talento Usar Escudo.

Um escudo tamb m pode ser usado como arma, para golpear. Seu dano   1d4 + modificador de For a (esmagamento). No entanto, se atacar com o escudo, voc  perder  seu b nus de CA at  a pr xima rodada (a menos que possua o talento Pancada com Escudo Aprimorada). Um personagem que n o saiba usar um escudo sofre um redutor de -4 para atacar com o escudo.

O b nus de um escudo m gico (veja no **Guia do Mestre**) n o se aplica a ataques e dano com o escudo.

Outros Equipamentos!!!

Al m das armas e armaduras, outros itens s o  teis para aventureiros. A maioria deles pode ser encontrada facilmente   venda em qualquer vila ou cidade, provavelmente no mesmo lugar onde existem armas e armaduras.

 gua Benta: criada por cl rigos e vendida em pequenos frascos,

água benta é uma poderosa arma contra mortos-vivos, inestimável quando não se pode contar com um Conjurador. Água benta causa dano em mortos-vivos como se fosse ácido.

O personagem atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância (veja em “Magias!!!”). Se acertar, o frasco se quebra e espalha a água benta, causando 2d4 pontos de dano. Se houver outros mortos-vivos a 1,5m da criatura atingida, os respingos causam 1 ponto de dano em cada.

Corda: este é o preço para 15 metros de corda comum. Um personagem pode tentar arrebentar a corda com um teste de Força (CD 23). Veja também as perícias Arte da Fuga, Escalar e Usar Cordas.

Espelho de Metal: este espelho de metal polido serve para observar cantos, fazer sinais de luz, colocar disfarces...

Ferramentas de Ladrão: composto de várias gazuas, arames e outras pequenas ferramentas guardadas em um estojo de couro, este conjunto é necessário para usar as perícias Abrir Fechaduras e Operar Mecanismo. Se o personagem não tiver estas ferramentas, terá que improvisá-las, sofrendo um redutor de -2.

Lanterna: na verdade um tipo de lampião, esta lanterna é um cilindro com uma alça e duas portinholas. Uma chama alimentada por óleo é acesa dentro do cilindro, e uma das portinholas aberta deixa a luz sair. A luz da lanterna atinge até 10m. Uma carga de óleo dura 6 horas e custa 1 PP. O óleo usado em lanternas é diferente, mais estável que aquele usado em frascos de óleo (veja a seguir).

Frasco de Óleo: uma espécie de “granada” medieval. Basta acender o pavio da tampa e arremessar o frasco contra o alvo, fazendo um ataque de toque à distância (veja em “Magias!!!”). Se acertar, o frasco se quebra e espalha óleo inflamável, que imediatamente pega fogo, causando 1d6 pontos de dano à vítima. Se houver outras criaturas a 1,5m do alvo, elas sofrem 1 ponto de dano pelos respingos. Se as chamas não forem apagadas (o que exige um teste de Reflexos, CD 15), o óleo causa 1d6 pontos de dano extra na rodada seguinte.

Mochila de Couro: esta bolsa reforçada de couro tem bolsos e tiras para ser carregada nas costas e prender diversos tipos de equipamentos.

Odre (cantil de couro): esta bolsa de couro fino serve para guardar bebida (geralmente água ou vinho). Existem odres de vários tamanhos, mas o mais comum comporta 1 litro.

Pederneira: uma pedra de fálscia e uma placa rugosa de metal, para acender fogo. Produz fálscas quando a pedra bate no metal. Acender uma tocha ou lanterna com uma pederneira leva uma rodada.

Ração de Viagem: própria para longas viagens, uma porção desta ração alimenta uma pessoa por um dia. É feita de alimentos conservados, como carne defumada, frutas secas, queijo, pão e biscoitos. Dura até uma semana, desde que seja mantida seca — caso seja molhada, uma ração se estraga em 24 horas.

Saco de Lona: feito de tecido resistente, pode ser fechado por uma corda trespassada na abertura. Comporta até 20kg.

Símbolo Sagrado, madeira ou prata: este objeto, normalmente uma representação de uma imagem santa, é necessário como foco divino para Conjuradores divinos, e também para usar o talento Expulsar Mortos-Vivos. Não há diferença prática entre um símbolo sagrado de madeira ou prata, apenas seu valor monetário.

Tocha: uma tocha é um bastão de madeira com algum combustível na ponta (geralmente trapos embebidos em parafina). Depois de acesa, uma tocha queima por uma hora, iluminando uma área de 6m de raio.

Equipamentos

Item	Preço	Peso
Água Benta (frasco pequeno)	25 PO	0,5kg
Corda (15m)	1 PO	5kg
Espelho de metal (pequeno)	10 PO	0,25kg
Ferramentas de Ladrão	30 PO	0,5kg
Frasco de óleo	20 PO	0,5kg
Lanterna	7 PO	1kg
Mochila de couro	2 PO	1kg
Odre (cantil de couro)	1 PO	2kg
Pederneira	1 PO	—
Ração de viagem (por dia)	5 PP	0,5kg
Saco de lona	1 PP	0,25kg
Símbolo sagrado, de madeira	1 PO	—
Símbolo sagrado, de prata	25 PO	0,5kg
Tocha	1 PC	0,5kg
Vara de madeira (3m)	2 PP	4kg
Serviços de Estalagem		
Estadia (por noite)	5 PP	—
Bebida	1 PC	0,5kg
Refeição	3 PP	—

Usada com arma, uma tocha causa dano de 1d4 + modificador de Força + 1 ponto de dano por fogo. Uma tocha é uma arma simples; personagens que não saibam usar armas simples (ou clava) sofrem um redutor de -4 ao atacar com uma tocha.

Vara de Madeira: uma haste de madeira com 3m de comprimento, geralmente usada para atingir pontos distantes. Pode ter muitas utilidades. Usada com arma, causa dano de 1d4 + modificador de Força. Uma vara é uma arma simples; personagens que não saibam usar armas simples sofrem um redutor de -4 ao atacar com uma vara. Alguns monges lutam com varas, pois são fáceis de improvisar e não despertam suspeitas.

Serviços de Estalagem: estalagens e tavernas são lugares onde aventureiros descansam ou fazem preparativos para suas próximas missões. Estalagens são como pensões, onde pode-se alugar quartos para dormir e fazer refeições. Tavernas são como bares, mas também servem refeições, bebidas e às vezes espetáculos — que costumam ser realizados por bardos. Ambas são bons lugares para conseguir informações que ajudem em aventuras.

Estadia (por noite): este é o preço para um quarto individual. Normalmente inclui uma cama com colchão de palha, algodão ou penas, e um baú para guardar os pertences. Pode haver quartos mais luxuosos ou modestos, por preços maiores ou menores.

Bebida: uma caneca cheia da bebida mais comum no local, geralmente cerveja.

Refeição: uma típica refeição inclui pão, queijo, cozido de carne ou galinha e alguns legumes, e um caneco de bebida fraca. Em geral estes alimentos se estragam após 24 horas caso não sejam consumidos.

Parte 7

Magias!!!

Uma Conjuradora
lança uma magia
de Compreender
Idiomas



Neste jogo, numerosos heróis, vilões e monstros têm poderes sobrenaturais, são capazes de lançar magias. Uma magia, quando lançada, realiza um efeito mágico qualquer — desde disparar uma flecha mágica até movimentar pequenos objetos, tornar pessoas amigáveis, criar uma escuridão mágica ou conjurar cópias ilusórias para confundir o inimigo.

Entre os personagens jogadores, apenas aqueles da classe Conjurador podem lançar magias. No entanto, certos monstros também possuem essa capacidade.

Magias podem ser arcanas ou divinas. Magias arcanas envolvem a manipulação direta de energias místicas, e costumam ser empregadas por magos e feiticeiros — Conjuradores que conquistam seus poderes através de estudo e treinamento. A magia arcana costuma ser mais agressiva e produzir efeitos mais dramáticos, como mísseis mágicos, ilusões e teias.

Magias divinas são conquistadas quando o Conjurador se devota a um grande poder ou causa, servindo-o em troca de poder mágico. Conjurações divinas em geral envolvem proteção e cura, sendo menos agressivas e impressionantes que a magia arcana.

Numerosas magias, como *Compreensão de Linguagens*, *Consertar*, *Detectar Magia* e outras, podem ser lançadas tanto por Conjuradores arcanos quanto divinos. Elas funcionam como

magias arcanas quando invocadas por Conjuradores arcanos, e como magias divinas quando invocadas por Conjuradores divinos.

A maior parte das magias requer certas palavras mágicas, ou gestos complexos, ou ainda o uso de algum ingrediente ou objeto. Exceto para aqueles com certas habilidade (como os talentos Magia Silenciosa e Magia sem Gestos), conjurar uma magia é um ato chamativo, visível para aqueles ao redor, sendo difícil fazê-lo sem que outros notem. Os próprios efeitos da magia também costumam ser simples de notar.

Conjurador arcanos e divinos têm acesso a magias diferentes. Veja mais adiante as listas de magias para cada um.

Conjurando uma Magia

Para lançar uma magia, o Conjurador precisa ser capaz de falar (caso a magia tenha um componente verbal), fazer gestos (caso a magia tenha um componente gestual) e manipular algum objeto (caso a magia tenha um componente material) ou foco (caso a magia tenha um). O Conjurador também precisa ser capaz de se concentrar (veja a perícia Concentração).

Os talentos Magia Silenciosa e Magia sem Gestos permitem, respectivamente, lançar uma magia sem precisar falar ou sem fazer gestos. No entanto, para isso a magia será considerada mais poderosa (veja a seguir em “Nível da Magia”).

Nível da Magia

Quanto maior o nível da magia, maior sua força e melhores seus efeitos. Nível da magia e nível do Conjurador são coisas diferentes. Neste jogo existem magias de nível 0 (também conhecidas como Truques quando são arcanas, ou Preces quando são divinas), 1º nível e 2º nível.

Conjuradores de 1º a 3º nível podem lançar magias de nível 0 e 1. Conjuradores de 4º nível ou mais podem lançar magias de 2º nível.

Conjuradores podem lançar um número limitado de magias por dia, dependendo de seu nível de personagem e sua habilidade-chave (Inteligência, Sabedoria ou Carisma). Veja mais detalhes sobre isso na descrição da classe Conjurador, em “Personagens”.

Nível de Conjurador: o poder de uma magia depende muitas vezes do nível do Conjurador, que é o nível do personagem na classe Conjurador. No caso de criaturas com poderes mágicos, esse nível é igual a seus Dados de Vida, a menos que sua descrição diga o contrário.

Dado de Vida: o termo “Dados de Vida” (DVs) é o mesmo que “níveis de personagem” para efeitos que afetam uma certa quantidade de DVs de criaturas. Então, uma magia que afeta apenas criaturas com até 2 DVs também afetará apenas personagens de 2º nível ou menos.

Criaturas e Personagens: “criaturas” na verdade é o mesmo que “personagens” para efeito de magias. Se uma magia afeta uma criatura, afeta também um personagem.

Componentes

Cada magia tem pelo menos um tipo de componente, que deve ser fornecido pelo Conjurador no momento da execução.

Verbal (V): para conjurar uma magia com um componente verbal, o Conjurador precisa ser capaz de falar em voz alta. Caso não possa falar, não poderá conjurar essa magia.

Gestual (G): para conjurar uma magia com um componente gestual, o Conjurador deve ser capaz de realizar gestos livremente com pelo menos uma das mãos. Você não pode conjurar uma magia com um

componente gestual se estiver amarrado, imobilizado ou com as duas mãos ocupadas (segurando armas, por exemplo).

Material (M): um componente material é um objeto, ou pequena quantidade de uma substância, que o Conjurador deve ter em mãos. Este ingrediente é sempre destruído quando a magia é conjurada — por exemplo, *Pasmar* exige um pouco de lã, que desaparece quando a magia é lançada. Preparar esse material para lançar a magia não gasta nenhuma rodada. O preço de cada componente, caso exista, aparece na descrição das magias.

Foco (F): um foco é similar a um componente material, mas não é destruído quando a magia é conjurada. Por exemplo, *Ler Magias* exige o uso de um cristal ou prisma, que pode ser usado várias vezes.

Foco Divino (FD): algumas magias divinas necessitam que o Conjurador possua um foco divino. Esse foco sempre será um amuleto ou medalhão com um símbolo sagrado, a menos que a descrição da magia diga o contrário.

A linha de Componentes às vezes pode indicar algo como “M/FD”. Isso indica que a magia pode ser conjurada tanto como arcana quanto como divina — neste caso, um Conjurador arcano usaria o componente material, enquanto um Conjurador divino precisaria de um foco divino.

Tempo de Formulação

Este trecho diz quanto tempo é necessário para completar a conjuração da magia.

Uma magia com tempo de execução de 1 ação é o mesmo que fazer um ataque. Essa magia tem efeito imediatamente.

Uma magia com um tempo de execução de 1 minuto demora uma rodada inteira para ser lançada, e só funciona na rodada seguinte, quando chega a vez do Conjurador agir. Se durante esse tempo o Conjurador é atacado (ou distraído de alguma outra forma), precisa manter a concentração ou a magia será perdida (veja a perícia Concentração). A magia terá sido gasta, mas sem causar nenhum efeito.

Alcance

O alcance indica quão longe do Conjurador uma magia pode ter efeito — a distância máxima a partir do Conjurador que a magia pode atingir, assim como a distância máxima que o Conjurador pode designar como ponto de origem da magia. Caso qualquer parte da área da magia esteja além do alcance máximo, essa área não será afetada.

O alcance de uma magia normalmente pertence a uma das seguintes categorias.

Alcance Pessoal: a magia afeta somente o Conjurador.

Alcance de Toque: o Conjurador precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo. Após a execução, o Conjurador deve tocar o alvo, seja na mesma rodada ou a qualquer outro momento. Tocar a si mesmo ou um aliado que esteja ao alcance é simples, não exige nenhum teste. No entanto, para tocar um inimigo, o Conjurador precisa fazer um ataque de toque.

Ataques de Toque: apenas tocar um inimigo é mais fácil que feri-lo com uma arma. O Conjurador faz um ataque de corpo-a-corpo normal (1d20 + seu Bônus Base de Ataque + seu modificador de Força), mas o alvo não pode incluir nenhum bônus por armadura (seja natural ou metálica) em sua Classe de Armadura, contando apenas com sua Destreza. Por exemplo, um guerreiro com Destreza 15 (+2), cota de malha (CA+5) e escudo (CA+1) tem CA 18 contra ataques normais,

mas apenas CA 12 contra um ataque de toque.

Existe também o ataque de toque à distância, quando a magia atinge o alvo através de um raio ou projétil. Neste caso, o Conjurador faz um ataque de longa distância normal (1d20 + seu Bônus Base de Ataque + seu modificador de Destreza), e o alvo novamente não pode contar com qualquer armadura em sua defesa.

Caso você consiga um sucesso decisivo (um acerto crítico) ao fazer um ataque de toque, o dano da magia será dobrado. Magias que não causam dano não recebem nenhum outro benefício por acertos críticos.

Mantendo Carregada: o Conjurador não precisa descarregar a magia de toque imediatamente na rodada em que foi conjurada. Pelo contrário, pode “mantê-la carregada”, esperando para usá-la depois. No entanto, se tocar qualquer coisa com sua mão enquanto segura a magia, esta é descarregada. Se errar seu ataque de toque, você pode continuar tentando rodada após rodada, até obter sucesso (ou descarregar a magia). Se conjurar outra magia, a magia “carregada” será dissipada.

Uma magia de toque à distância também podem ser mantida “carregada”. Mas, se errar o ataque de toque à distância, a magia será perdida.

Alcance Curto: a magia atinge até 7,5 metros do Conjurador. O alcance máximo aumenta 1,5m para cada dois níveis de Conjurador do personagem (ou seja, 9m para um Conjurador de 2º nível, e 10,5m para um Conjurador de 4º nível).

Alcance Médio: a magia atinge até 30 metros + 3 metros por nível do Conjurador (33m para um Conjurador de 1º nível, até 45m para um Conjurador de 5º nível).

Alcance Longo: a magia atinge até 120 metros + 12 metros por nível do Conjurador (132m para um Conjurador de 1º nível, até 180m para um Conjurador de 5º nível).

Alcance em Metros: algumas magias não pertencem a uma categoria padrão (Curto, Médio ou Longo) e apresentam seu alcance apresentado em alguma unidade de medida (normalmente metros). *Mãos Flamejantes*, por exemplo, tem alcance de 3m.

Alvo

Algumas magias possuem um ou mais alvos específicos. O Conjurador lança-as diretamente sobre as criaturas ou objetos, como explicado na sua descrição. O Conjurador deve ser capaz de ver ou tocar o alvo, além de dever especificá-lo — e precisa escolher seu alvo antes de terminar de conjurar a magia.

Um magia conjurada sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, uma magia *Cerrar Portas* não produz efeito algum caso seja lançada sobre algo que não seja um portal.

Efeito

Algumas magias criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes. O Conjurador deve escolher o local onde estas coisas aparecem, seja enxergando o lugar, seja definindo-o aproximadamente. Esse lugar precisa estar dentro do alcance da magia. No entanto, um objeto ou criatura conjurada pode mais tarde deslocar-se para além desse alcance.

Raio: alguns efeitos são raios. O Conjurador faz pontaria como se fosse um ataque à distância (quase sempre um ataque de toque), e obstáculos como escuridão ou invisibilidade vão atrapalhá-lo da mesma forma. Ao contrário de uma magia de alvo, neste caso o Conjurador não precisa ser capaz de ver a criatura que está tentando atingir — mas

outras criaturas ou obstáculos podem bloquear sua linha de visão, ou fornecer cobertura para o alvo original.

A duração de uma magia de raio é para o efeito que esse raio causa, e não para o próprio raio.

Dispersão: alguns efeitos, particularmente nuvens e neblinas, dispersam-se a partir de um ponto de origem até uma certa distância determinada pela magia. O efeito pode se estender além de curvas, e até pontos impossíveis do Conjurador enxergar, dentro do espaço coberto pela dispersão. O Conjurador precisa determinar o ponto de origem, mas não é necessária uma linha de efeito (veja adiante) até todos os pontos atingidos.

Área

Algumas magias, como *Detectar Magia*, afetam uma área. O Conjurador decide o ponto onde a magia tem início, mas não pode controlar quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos. Algumas vezes essas magias determinam áreas mais restritas, mas em geral se enquadram em uma das seguintes categorias:

Explosão: como acontece com esses efeitos, apenas o ponto de origem da magia ou poder é determinado. O poder ou magia explode a partir desse ponto, afetando tudo que estiver na área de ação.

Cone: uma área de cone emana a partir do Conjurador em uma direção escolhida por ele. Um cone se inicia diretamente à frente do Conjurador e fica maior conforme se distancia. A largura do cone é igual à distância desse ponto até o Conjurador, e o final tem uma largura igual à distância máxima de seu efeito (então, *Detectar Magia* resulta em um cone com 18m de largura no final).

Criaturas: algumas magias afetam diretamente criaturas (da mesma maneira que as magias com alvos), mas somente as criaturas dentro de uma área em vez daquelas selecionadas individualmente. A área pode ser uma explosão, um cone ou outro tipo.

Emanação: algumas magias possuem uma área similar a uma explosão, mas seu efeito continua a emanar do ponto de origem enquanto a magia durar.

Dispersão: algumas se espalham como uma explosão, mas podem contornar obstruções como curvas e esquinas. O Conjurador seleciona o ponto de origem e a magia se dispersa a partir dele em todas as direções. Considere a distância como o espaço percorrido pela magia, tomando como base as rodadas de duração em que a magia tem efeito.

Outros: uma magia ou poder pode ter uma área específica, conforme definido em sua descrição.

(M): caso uma Área ou Efeito termine com um “(M)” (de “moldável”), o Conjurador pode alterar o formato da magia. Um efeito ou área moldado não pode ter nenhuma de suas dimensões menores que 3 metros.

Linha de Efeito: uma linha de efeito é um caminho direto e sem obstruções que indica onde a magia pode ter efeito. A linha de efeito é anulada por uma barreira sólida. É como a linha de visão para armas de ataque à distância, mas não é quebrada por nevoeiro, escuridão e outros fatores que comprometem a visão normal.

Um Conjurador deve ter uma linha de efeito clara para qualquer alvo que queira afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Essa linha clara também é necessária para definir o ponto de origem de qualquer magia ou poder. Para magias de explosão, cone e emanação, o Conjurador só pode afetar áreas, criaturas ou objetos se

tiver uma linha de efeito até sua origem (a origem de uma explosão ou emanção, ou o ponto inicial de um cone).

Uma abertura de até 30cm² ou mais é suficiente para uma linha de efeito através de uma barreira.

Direcionando ou Redirecionado Efeitos: algumas magias permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após conjurar a magia. Redirecionar uma magia é uma ação simples, não gasta uma rodada (você pode fazer outra coisa) e não exige concentração.

Tempo de Duração

A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas ou qualquer outra unidade. Quando esse tempo se esvai, a energia mágica se dissipa e a magia acaba.

Instantânea: a energia mágica de uma magia instantânea aparece e se dissipa no momento da conjuração, mas suas consequências podem durar mais tempo. Uma magia de *Curar Ferimentos* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados.

Permanente: o efeito permanece indefinidamente, como em *Chama Contínua*. Caso sua energia seja dissipada de alguma forma, a magia acaba.

Concentração: a magia ou poder dura enquanto o Conjurador se concentra, possivelmente até uma duração máxima especificada. Qualquer coisa capaz de quebrar a concentração do Conjurador interrompe a magia. Não se pode conjurar uma magia enquanto se concentra para manter outra. Certas magias ainda permanecem durante algum tempo depois que Conjurador cessou sua concentração.

Alvos, Efeitos e Áreas: caso a magia afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração da magia. Se a magia cria um efeito, este permanece pela duração da magia. O efeito poderá se mover ou permanecer imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se a magia afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração da magia. Criaturas se tornam alvos da magia quando entram em sua área de efeito, deixando de sê-lo quando saem.

Descarregar: algumas magias, como *Boca Encantada*, duram até que sejam ativadas ou descarregadas. A magia permanece em seu lugar até que determinado evento aconteça (quando a magia é então ativada) ou sua duração máxima (quando ela se dissipa, sem qualquer efeito).

(D): se a Duração termina com um “(D)” (de “dissipável”), o Conjurador pode dissipá-la quando quiser. O Conjurador deve estar dentro do alcance da magia para poder dissipá-la. Dissipar uma magia gasta uma rodada. Uma magia que depende de concentração pode ser dissipada instantaneamente, sem precisar gastar uma ação (já que o Conjurador deve simplesmente parar de concentrar para dissipá-la).

Teste de Resistência

A maioria das magias nocivas permite que a criatura afetada faça um teste de resistência para evitar seu efeito (como *Imobilizar Pessoas*) ou parte dele (como *Mãos Flamejantes*).

Cada magia exige um tipo de teste diferente — Fortitude, Reflexos ou Vontade. Em caso de sucesso, o teste de resistência tem o seguinte efeito:

Anula: a magia não surte efeito algum sobre a criatura que obtém sucesso no teste de resistência.

Parcial: se a criatura é bem-sucedida em seu teste, o efeito da magia é menor.

Metade: o dano causado pela magia é reduzido à metade (arredondado para baixo) se o alvo teve sucesso em seu teste.

Nenhum: nenhum teste de resistência é permitido.

(Objeto): a magia pode ser conjurada sobre objetos, mas estes só fazem testes de resistência caso sejam de natureza mágica, ou estejam em contato direto (sendo usados, vestidos ou segurados) com uma criatura resistindo à magia. Nesse caso, o objeto faz seu teste com o mesmo modificador da criatura.

(Benéfica): esta magia é geralmente benéfica, não apresentando perigo para o alvo, mas este ainda pode realizar um teste de resistência se desejar (por exemplo, alguém que se recusa a receber *Curar Ferimentos* de um inimigo).

Classe de Dificuldade do Teste de Resistência: um teste de resistência contra uma magia tem CD 10 + nível da magia + o modificador da habilidade-chave do Conjurador (Inteligência, Sabedoria ou Carisma).

Sucesso em Testes de Resistência: uma criatura bem-sucedida em um teste de resistência contra uma magia sente um tipo de força hostil ou formigamento, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Do mesmo modo, o Conjurador sentirá que a magia falhou — não é possível fingir que uma magia *Enfeitiçar Pessoas* funcionou, pois o Conjurador saberá. No entanto, o Conjurador não consegue sentir quando uma criatura teve sucesso em um teste de resistência contra magias de área e de efeito.

Falhando Voluntariamente: uma criatura pode falhar voluntariamente em um teste de resistência, aceitando o efeito da magia. Mesmo um personagem com alguma resistência especial à magia pode suprimir essa resistência se quiser.

Itens: a menos que o texto descritivo diga o contrário, todos os itens carregados e usados por uma vítima sobrevivem a um ataque mágico. Um item que não está sendo carregado ou usado por alguém não tem direito a testes de resistência, e simplesmente sofre o dano apropriado.

Manobras Especiais

Distraindo Conjuradores: quando um inimigo parece estar conjurando uma magia, você pode tentar atacá-lo para evitar a conjuração. Se o ataque causar dano (ou distrair o Conjurador de alguma outra forma), ele precisa fazer um teste de Concentração e pode acabar perdendo sua magia.

Preparando uma Contramagia: quando um inimigo começa a conjurar uma magia, você pode tentar anulá-la com uma magia igual. Primeiro faça um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Caso seja bem-sucedido no teste, e caso seja capaz de lançar a magia certa, você pode lançá-la como uma contramagia, anulando a magia do oponente. Uma contramagia funciona mesmo que uma seja em versão arcanica e outra divina.

Algumas magias servem de contramágica contra outras diferentes, mas opostas. *Escurecimento* serve de contramágica para *Luz* e *Globos de Luz*, por exemplo.

Falha da Magia: quando uma magia é conjurada sem que seus limites (alcance, área, alvos...) sejam obedecidos, a magia falha e é perdida. Magias também falham quando a concentração do Conjurador é quebrada. Magias arcanas (mas não divinas) podem falhar caso o Conjurador esteja usando qualquer armadura enquanto conjura uma magia com componente gestual.

Magias Arcanas e Divinas por Nível!!!

Magias Arcanas de Nível 0 (Truques)

Consertar: faz pequenos reparos em um objeto.

Detectar Magia: detecta magias e itens mágicos a até 18m.

Globos de Luz: cria tochas ou outras luzes ilusórias.

Invocar Aliado 0: conjura um rato comum.

Ler Magia: decifra pergaminhos e livros de magias.

Luz: faz um objeto brilhar como uma tocha.

Mãos Mágicas: telecinésia de 2,5 kg.

Mensagem: conversa em voz baixa à distância.

Prestidigitação: realiza pequenos truques inofensivos.

Raio de Gelo: raio causa 1d4-1 de dano de frio.

Resistência: alvo recebe +1 para testes de resistência.

Som Fantasma: imita sons.

Magias Arcanas de 1º Nível

Arma Mágica: uma arma recebe bônus de +1.

Armadura Arcana: concede ao alvo bônus de +4 na CA.

Cerrar Portas: mantém uma porta fechada.

Compreensão de Linguagens: entende todas as línguas faladas e escritas.

Escudo Arcano: disco invisível fornece cobertura e bloqueia *Mísseis Mágicos*.

Enfeitiçar Pessoas: torna uma pessoa amigável.

Imagem Silenciosa: cria uma ilusão menor.

Invocar Aliado 1: conjura um rato gigante ou 1d4 ratos comuns.

Mãos Flamejantes: 1d4 de dano de fogo/nível (até 5d4).

Missil Mágico: 1d4+1 de dano; +1 míssil/dois níveis acima do 1º (até 5).

Proteção Contra o Mal: +2 na Classe de Armadura e testes de resistência, e impede controle mental.

Queda Suave: alvo cai devagar.

Sono: 4 DVs de criaturas caem em um sono mágico.

Toque Chocante: causa 1d6 +1/nível de dano elétrico (até 5d6).

Magias Arcanas de 2º Nível

Alterar-se: o Conjurador pode assumir a forma de uma criatura similar.

Arrombar: abre uma porta trancada ou fechada por magia.

Boca Encantada: emite um recado quando ativada.

Escuridão: cria uma escuridão sobrenatural com 6m de raio.

Imagem Menor: como *Imagem Silenciosa*, mas com algum som.

Invisibilidade: o alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar.

Invocar Aliado 2: conjura um lobo ou 1d4 ratos gigantes.

Levitação: alvo flutua para cima ou para baixo ao seu comando.

Localizar Objetos: sente a direção de um objeto (específico ou tipo).

Patas de Aranha: concede a habilidade para andar em paredes e tetos.

Reflexos: cria cópias falsas de você (1d4+1/3 níveis, até 8).

Teia: enche uma área de 6m de raio com teias pegajosas de aranha.

Toque do Carniçal: paralisa um alvo, que exala um cheiro horrendo.

Tranca Arcana: fecha magicamente uma porta ou baú.

Ver o Invisível: revela criaturas ou objetos invisíveis.

Magias Divinas de Nível 0 (Preces)

Consertar: faz pequenos reparos em um objeto.

Criar Água: cria 8 litros/nível de água pura.

Curar Ferimentos Mínimos: cura 1 ponto de dano.

Detectar Magia: detecta magias e itens mágicos a até 18m.

Guia: +1 para uma jogada de ataque, resistência ou teste de perícia.

Infligir Ferimentos Mínimos: ataque de toque, 1 ponto de dano.

Invocar Aliado 0: conjura um rato comum.

Luz: um objeto brilha como uma tocha.

Ler Magia: decifra pergaminhos e livros de magia.

Pasmar: o alvo não pode agir durante 1 rodada.

Resistência: alvo recebe +1 para testes de resistência.

Virtude: o alvo ganha 1 PV temporário.

Magias Divinas de 1º Nível

Arma Mágica: uma arma recebe bônus de +1.

Benção: aliados recebem +1 para ataques e testes contra medo.

Causar Medo: uma criatura de 5 DVs ou menos foge por 1d4 rodadas.

Comando: alvo obedece a uma palavra de comando durante 1 rodada.

Compreender Idiomas: entende todas as línguas faladas e escritas.

Curar Ferimentos Leves: cura 1d8 +1/nível de dano (até +5).

Detectar o Mal: revela criaturas, magias ou objetos da tendência selecionada.

Escudo da Fé: aura concede +2 ou mais de bônus na CA.

Infligir Ferimentos Leves: ataque de toque, 1d8 +1/nível de dano (até +5).

Invocar Aliado 1: conjura um rato gigante ou 1d4 ratos comuns.

Remover Medo: +4 em testes contra medo para um alvo, mais um adicional/quatro níveis.

Santuário: os oponentes não podem atacar o Conjurador e vice-versa.

Magias Divinas de 2º Nível

Ajuda: +1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8 Pontos de Vida temporários +1/nível (até +10).

Augúrio: descobre se uma ação será boa ou má.

Curar Ferimentos Moderados: cura 2d8 +1/nível de dano (até +10).

Despedaçar: vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.

Escuridão: cria uma escuridão sobrenatural com 6m de raio.

Imobilizar Pessoas: paralisa um humanóide durante 1 rodada/nível.

Infligir Ferimentos Moderados: ataque de toque, 2d8 +1/nível de dano (até +10).

Invocar Aliado 2: conjura um lobo ou 1d4 ratos gigantes.

Proteger Outro: você sofre metade do dano dirigido ao alvo.

Remover Paralisia: liberta uma ou mais criaturas de paralisia, imobilização ou lentidão.

Restauração Menor: dissipa penalidades mágicas de habilidades, ou recupera 1d4 de dano de habilidade.

Retardar Envenenamento: impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível.

Silêncio: anula todo o som em um raio de 4,5m.

Suportar Energia: ignora 10 (ou mais) pontos de dano/ataque de um tipo de energia.

Zona da Verdade: os alvos na área não podem mentir.

Lista de Magias!!!

Ajuda

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura viva tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Ajuda concede ao alvo um bônus de +1 em testes de ataque e resistência contra efeitos de medo, além de um número de Pontos de Vida temporários igual a 1d8 +1/nível (máximo 1d8+10 PVs temporários).

Alterar-se

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Duração:** 10 minutos por nível (D).

Você pode usar sua aparência e forma — inclusive roupas e equipamentos — para parecer mais alto, mais baixo, mais magro ou mais gordo. Seu peso pode ser até 50% maior ou menor. Se a forma escolhida tiver asas, você pode voar com a velocidade de 9m por rodada. Se a forma tiver guelras, você poderá respirar debaixo d'água.

Suas jogadas de ataque, CA e testes de resistência não se alteram. A magia não oferece qualquer nova perícia, talento, ataque ou qualidade especial da forma escolhida.

A nova forma permanece pela duração da magia. Se você morrer, volta automaticamente à sua forma normal.

Caso use esta magia para criar um disfarce, você recebe um bônus de +10 em seu teste de Disfarces.

Arma Mágica

Nível: Divina 1, Arcana 1; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** arma tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto).

Arma Mágica concede um bônus de +1 para as jogadas de ataque e dano feitos com a arma afetada. Você não pode conjurar essa magia sobre uma arma natural, como garras ou ataques desarmados.

Armadura Arcana

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V, G, F; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:**

ce: Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 hora/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Um campo de força invisível, porém tangível, envolve o alvo da *Armadura Arcana*, fornecendo-lhe um bônus de CA+4. Ao contrário de armaduras normais, a *Armadura Arcana* não tem peso, não oferece nenhuma penalidade em perícias, nem interfere com magias. Como a *Armadura Arcana* é feita de energia, criaturas incorpóreas não podem ultrapassá-la como fariam em armaduras mundanas.

Foco: um pedaço de couro curtido.

Arrombar

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** uma porta, baú ou arca com até 3m²/nível; **Duração:** Instantânea (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum.

A magia *Arrombar* abre portas presas, barradas, trancadas ou protegidas pela *Tranca Arcana*. Ela abre portas secretas, assim como arcas e baús trancados, ou que tenham mecanismos complicados. Também afrouxa grillhões, solta correntes e abre cadeados que estejam mantendo um compartimento fechado.

Se usada para abrir portas encantadas com *Tranca Arcana*, um feitiço não anula o outro, mas suspende os efeitos da *Tranca Arcana* por 10 minutos. Em todos os outros casos, a porta, objeto ou tranca ficam abertos e podem ser fechados novamente. Essa magia não afeta portas levadiças ou similares, e também não surte efeito sobre cordas ou cipós.

Note que o efeito tem uma limitação de área. Cada *Arrombar* pode remover até duas portas ou objetos fechados.

Augúrio

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, F; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** Instantânea.

Um *Augúrio* pode dizer se uma ação em particular trará resultados bons ou ruins no futuro imediato. A chance para receber uma resposta com algum significado é 70% + 1% por nível de Conjurador, no máximo 90%; o Mestre faz o teste secretamente.

O Mestre pode determinar que uma pergunta é tão clara que o sucesso é automático

(ou tão vaga que não há chance de sucesso). Se o *Augúrio* funcionar, você recebe uma destas respostas:

“Felicidade” (se sua ação provavelmente trará bons resultados).

“Miséria” (para maus resultados).

“Felicidade e Miséria” (para ambos).

“Nada” (para ações que não trarão resultados bons ou maus necessariamente).

Se a magia falhar você recebe o resultado “nada”. Um Conjurador divino que receba essa resposta não sabe se a magia falhou ou obteve sucesso.

O *Augúrio* só prevê cerca de meia hora no futuro — logo, qualquer coisa que possa acontecer depois disso não afetará o resultado. Todos os *Augúrios* conjurados pela mesma pessoa sobre o mesmo assunto usam o resultado do primeiro *Augúrio*.

Foco: qualquer item de adivinhação, como búzios, cartas, ossos ou similares custando pelo menos 25 peças de ouro.

Benção

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 rodada; **Alcance:** 15m; **Área:** todos os aliados a menos de 15m; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Os aliados do Conjurador recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque e testes de resistência contra medo.

Boca Encantada

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura ou objeto; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto).

Esta magia cria uma boca mágica no objeto ou criatura tocada, que pronuncia uma mensagem quando o efeito predeterminado ocorre. A mensagem pode ter até 25 palavras, em qualquer linguagem conhecida pelo Conjurador, pronunciadas em menos de 10 minutos. A boca não pode conjurar magias verbais, nem ativar itens mágicos com comandos verbais.

A magia funciona quando certas condições são cumpridas, conforme especificações no momento da conjuração — por exemplo, quando um grupo de aventureiros passa por uma área, podem receber um aviso.

Os comandos podem ser tão gerais ou es-

pecíficos quando desejado, mas somente condições visuais ou sonoras podem ser utilizadas. Disfarces ou ilusões podem enganá-la. A escuridão normal não prejudica uma condição visual, mas a escuridão mágica ou invisibilidade sim. O movimento silencioso ou silêncio mágico atrapalham uma condição sonora.

Condições sonoras podem considerar barulhos gerais (qualquer som) ou específicos (a voz de uma mulher, o som de uma batalha), ou ainda uma palavra. Apenas ações visuais ou sonoras podem servir para a ativação: uma *Boca Encantada* não pode distinguir tendência, nível, DVs ou classe, exceto pela roupa.

O limite de alcance é 4,5m por nível de Conjurador. Independente do alcance, a boca só pode responder a condições visuais ou sonoras em sua linha de visão, ou dentro do alcance de audição.

Componente Material: um pequeno pedaço de favo de mel, e pó de jade valendo pelo menos 10 peças de ouro.

Causar Medo

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura viva; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A criatura afetada fica assustada, sofrendo uma penalidade de -2 em jogadas de ataque, de dano e testes de resistência. Ela foge do Conjurador de todas as formas possíveis. Se não puder fugir, a criatura pode lutar. Caso a criatura tenha sucesso em seu teste de Vontade, ficará abalada (-2 em jogadas de ataque, resistência e perícias) por uma rodada. Criaturas com 6 ou mais Dados de Vida são imunes aos efeitos desta magia. *Causar Medo* serve de contramágica para *Remover Medo*.

Observação: magias de ação mental não afetam criaturas sem Inteligência, e medo não afeta mortos-vivos.

Cerrar Portas

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** um portal de até 6m²/nível; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Essa magia tranca magicamente uma porta, portão ou janela de madeira, metal ou pedra. A magia trava firmemente o portal, como se estivesse fechado e trancado. A dificuldade para derrubar portões trancados por essa magia aumenta em CD+5. A magia *Arrombar* pode neutralizar *Cerrar Portas*.

Comando

Nível: Divina 1; **Componentes:** V; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura viva; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pronuncia uma palavra de comando para o alvo, que ele tentará obedecer da melhor maneira possível. Você pode escolher uma das seguintes opções:

“*Venha*”: no turno do alvo, ele procura se mover na sua direção o mais rápido e diretamente possível em 1 rodada. O alvo não pode fazer nada além de se mover.

“*Solte*”: no turno do alvo, ele solta o que quer que esteja segurando. Ele não pode pegar nada que soltou até seu próximo turno de ação.

“*Cai*”: o alvo imediatamente cai no chão, permanecendo deitado por 1 rodada. Ele pode agir normalmente enquanto está caído, mas sofre as penalidades apropriadas.

“*Fija*”: no turno do alvo, ele procura se mover para longe de você o mais rápido o possível em 1 rodada. O alvo não pode fazer nada além de se mover.

“*Pare*”: o alvo permanece parado por 1 rodada. Ele não pode realizar qualquer outra ação, mas não é considerado indefeso.

Caso o alvo não possa cumprir o comando que lhe foi dado em seu turno, a magia falha automaticamente.

Compreender Idiomas

Nível: Divina 1, Arcana 1; **Componentes:** V, G, M/FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos/nível.

Você pode entender as palavras de uma criatura, ou ler uma mensagem escrita em um idioma desconhecido (incluindo idiomas únicos de algumas criaturas). Em qualquer caso, você precisa tocar o objeto ou criatura. Entretanto, a habilidade de ler não garante a compreensão do material, simplesmente seu sentido literal — ler em um pergaminho antigo que “o *Adormecido repousa até a dama brilhar*” não explicaria quem é o *Adormecido*, ou a dama, ou qualquer significado da frase.

Note que a magia não permite escrever ou comunicar-se usando uma linguagem desconhecida. Escritos podem ser lidos na base de uma página (250 palavras) por minuto. Escritos mágicos não podem ser lidos, porém a *Compreensão de Linguagens* revela sua natureza mágica.

Esta magia pode ser enganada por certas magias de proteção. Ela não decifra códigos secretos, nem revela mensagens escondidas em textos normais.

Componente Material: uma pitada de fuligem e alguns grãos de sal.

Consertar

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 3m; **Alvo:** um objeto com menos de 500 gramas/nível; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto).

Esta magia repara pequenas rachaduras em objetos (mas não desentorta objetos). Em objetos metálicos, ela soldará o elo de uma corrente, um colar, ou uma faca, desde que apenas uma rachadura exista. Os objetos de madeira ou cerâmica com diversas rachaduras podem ser colados de forma que pareçam novos, como se nunca tivessem quebrados. Um buraco em uma mochila ou uma roupa é completamente reparado com *Consertar*.

Esta magia pode consertar um item mágico, mas suas habilidades mágicas não serão recuperadas. A magia não repara varinhas, bastões ou cajados mágicos. *Consertar* não afeta criaturas.

Criar Água

Nível: Divina 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** até 8 litros de água/nível; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria água pura e potável como água de chuva. A água pode ser criada em uma área tão pequena quanto o necessário para conter o líquido, ou em uma área três vezes maior, possivelmente criando um aguaceiro ou enchendo variados recipientes pequenos.

Observação: magias de conjuração não podem criar substâncias ou objetos dentro de uma criatura. A água pesa cerca de 1 kg por litro.

Curar Ferimentos Mínimos

Nível: Divina 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica) (veja texto).

Quando coloca as mãos sobre uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 1 Ponto de Vida.

Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano a eles em vez de curar seus ferimentos. Um morto-vivo, mesmo que realize um teste de resistência de Vontade e seja bem-sucedido, ainda sofrerá 1 ponto de dano por ser o mínimo possível.

Curar Ferimentos Leves

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica) (veja texto).

Quando coloca as mãos sobre uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 1d8 Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador (no máximo 1d8+5 PVs).

Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano a eles em vez de curar seus ferimentos. Um morto-vivo pode realizar um teste de resistência de Vontade para sofrer metade do dano.

Curar Ferimentos Moderados

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica) (veja texto).

Quando coloca as mãos sobre uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 2d8 Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador (no máximo 2d8+10 PVs).

Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano a eles em vez de curar seus ferimentos. Um morto-vivo pode realizar um teste de resistência de Vontade para sofrer metade do dano.

Despedaçar

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Área ou Alvo:** dispersão de 1,5m de raio; ou um objeto; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto).

Despedaçar cria um som alto e agudo que despedaça objetos frágeis e não mágicos, ou quebra um objeto sólido e não mágico.

Usado como ataque de área, *Despedaçar* destrói objetos não mágicos de vidro, cristal, cerâmica ou porcelana. Todos os objetos em um raio de 1,5m do ponto de origem são partidos em dúzias de pedaços. Objetos que pesem mais de 500 gramas por nível de Conjurador não são afetados, mas todos os outros objetos de composição adequada são.

Por outro lado, você pode usar *Despedaçar* contra um único objeto sólido, independente de sua composição, que pese até 5kg por nível de Conjurador.

Componente Material: uma lasca de mica.



Curar Ferimentos

Detectar Magia

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 18m; **Área:** emanção em cone; **Duração:** Concentração, até 1 minuto por nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

O Conjurador detecta auras mágicas. A quantidade de informação obtida depende do tempo que você passa analisando uma área ou objeto específico:

1ª Rodada: presença ou ausência de auras mágicas.

2ª Rodada: quantidade de auras mágicas diferentes e a força da aura mais poderosa.

3ª Rodada: força e localização de cada aura.

As áreas mágicas, diversos tipos de magias ou fortes emanções mágicas podem confundir ou esconder auras mais fracas.

Força da Aura: o poder mágico e a força da aura depende do nível de conjurador da magia ou item.

- Magia de 2º nível ou menos, ou Conjurador de 1º a 3º nível; aura tênue.

- Magia de 3º nível, ou Conjurador de 4º a 5º nível; aura moderada.

- Magia de 4º nível, ou Conjurador de 6º a 7º nível; aura poderosa.

- Magia de 5º nível, ou Conjurador de 8º ou mais; aura avassaladora.

Se uma aura se enquadra em mais de uma categoria, *Detectar Magia* indica a mais forte.

Tempo de Existência da Aura: quanto tempo uma aura dura depende de sua força original.

- Tênu: 1d6 minutos
- Moderada: 1d6 x 10 minutos
- Poderosa: 1d6 horas
- Avassaladora: 1d6 dias

A cada rodada, você pode tentar analisar uma nova área. A magia pode penetrar barreiras mas 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, uma fina folha de chumbo ou 90cm de madeira ou terra a bloqueiam.

Detectar o Mal

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 18m; **Área:** emanção em clone; **Duração:** Concentração, até 10 min/nível (D); **Teste de Resistência:** Nenhum.

O Conjurador pode sentir a presença do mal. A informação revelada depende do tempo

Imobilizar Pessoas



empregado para analisar uma área ou criatura.

1ª Rodada: presença ou ausência de maldade.

2ª Rodada: quantidade de auras malignas (criaturas ou objetos) na área, e a intensidade da aura maligna mais poderosa (normalmente a criatura maligna com ND mais alto).

3ª Rodada: a intensidade e a localização de cada aura. Se uma aura está fora da linha de visão do conjurador, ele descobre sua direção, mas não a localização exata.

Força da Aura: o poder maligno e a intensidade de uma aura dependem do tipo da criatura ou objeto sendo analisado, e DVs ou nível do Conjurador.

Animais, armadilhas, venenos e outros riscos potenciais não são malignos (embora sejam perigosos), e esta magia não é capaz de detectá-los.

A cada rodada, é possível tentar analisar uma nova área. A magia não atravessa barreiras que excedam 30cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

Enfeitiçar Pessoa

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto; **Alvo:** uma criatura de tamanho huma-

no ou menor; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este feitiço faz que uma criatura humanóide de tamanho médio (um humano, semi-humano ou humanóide) considere o Conjurador como um amigo e um aliado. Se a criatura está sendo ameaçada ou atacada pelo Conjurador ou seus aliados, ela recebe um bônus de +5 em seu teste de resistência.

A magia não permite controlar a criatura enfeitiçada como um robô, mas a vítima percebe suas palavras e ações do modo mais favorável possível — quase todos os pedidos e idéias do Conjurador vão parecer sensatos.

A vítima pode atender pedidos simples e inofensivos sem a necessidade de nenhum teste. Para pedir coisas muito incomuns ou arriscadas, o Conjurador precisa ser bem-sucedido em um teste de Carisma (sem direito a novas tentativas em caso de falha).

Um personagem enfeitiçado nunca obedece a ordens claramente suicidas ou obviamente perigosas. Mas pode ser convencido de algo muito perigoso vale a pena ser feito, como enfiar o braço em uma toca de aranhas para recuperar um amuleto mágico.

Qualquer atitude hostil por parte do Conjurador ou seus aliados vai dissipar a magia. É necessário falar o idioma do alvo para a magia fazer efeito.

Escudo Arcano

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto/nível (D).

Escudo arcano cria um disco do formato de um grande escudo feito de força invisível e imóvel que flutua à sua frente. Ele anula ataques de *Mísseis Mágicos* contra você, se vierem daquela direção.

O disco também intercepta ataques normais, concedendo um bônus de CA+4. Esse bônus também se aplica a ataques de toque de criaturas incorpóreas, pois o escudo arcano é feito de força, possibilitando o bloqueio desses golpes.

O *Escudo Arcano* não gera qualquer penalidade por armadura ou chance de falha de magia arcana.

Escudo da Fé

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Essa magia cria um campo de força mágico em volta da criatura tocada, desviando ataques. A magia concede ao alvo CA+2.

Componente Material: um pedaço de papel com algum texto sagrado.

Escuridão

Nível: Arcana 2, Divina 2; **Componentes:** V, FD, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** objeto tocado; **Duração:** 10 minutos/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz um objeto irradiar escuridão em uma área de 6m de raio. Nem mesmo as criaturas que possam enxergar normalmente no escuro são capazes de ver qualquer coisa na área de *Escuridão* mágica. Luzes normais (tochas, velas, lampiões...) não funcionam na área de *Escuridão*, e nem as magias *Luz* ou *Globos de Luz*.

Escuridão e magias de níveis maiores que produzem luz se cancelam mutuamente, deixando a área sob condições normais.

Quando a magia é conjurada sobre um pequeno objeto, este objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a *Escuridão*, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado novamente.

Escuridão serve de contramágica e dissipa

qualquer magia de luz de nível igual ou inferior.

Componente Material: um pouco de pêlos de morcego, e uma gota de piche ou pedaço de carvão.

Globos de Luz

Nível: Arcana 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** até quatro luzes, todas em uma área de 3m de raio; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria até quatro luzes flutuantes, semelhantes a tochas ou lanternas (e que geram a mesma luz); ou quatro esferas brilhantes de energia; ou uma imagem vagamente humanóide, brilhante, como um fantasma.

Os globos de luz precisam ficar dentro de uma área de 3m de raio entre si, mas podem se mover livremente (não é necessário concentração) em qualquer direção. As luzes podem se deslocar até 30m por rodada. Uma luz desaparece se exceder o alcance da magia.

Guia

Nível: Divina 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Duração:** 1 minuto ou até ser descarregada.

Esta magia concede ao alvo um pouco de poder divino. A criatura adquire um bônus de +1 em um único teste: uma jogada de ataque, um teste de resistência ou um teste de perícia. Ele deve decidir usar o bônus (dentro da duração da magia) antes de fazer a jogada.

Imagem Silenciosa

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V, G, F; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Efeito:** ilusão visual que não pode se estender a mais de 4 cubos de 3m + 1 cubo de 3m por nível; **Duração:** Concentração; **Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir).

Esta magia cria uma miragem, uma ilusão visual de um objeto, criatura ou energia, conforme visualizado pelo Conjurador. Qualquer coisa pode ser projetada: pessoas, animais, monstros, plantas, objetos, mobília, paredes... um ilusionista inteligente pode usar estas ilusões para enganar inimigos de muitas maneiras.

A ilusão não cria sons, cheiros, texturas ou temperaturas, apenas imagens. O Conjurador pode mover a imagem como quiser, mas dentro dos limites do tamanho do efeito. Objetos e criaturas sólidas atravessam uma ilusão sem causar ou sofrer qualquer dano. *Ima-*

gem Silenciosa nunca pode ser usada para causar dano (mas ela pode, por exemplo, esconder um buraco no chão, ou inimigos para uma emboscada).

Não importa o tipo de ilusão, esta não pode exceder a área limite da magia. Um cubo de 3m equivale a, mais ou menos, um trecho de corredor de masmorra — suficiente para esconder um pequeno grupo de aventureiros, ou criar uma imagem de tamanho equivalente.

Sempre que uma criatura interagir com uma *Imagem Silenciosa* (atacando, tocando, ouvindo, examinando de perto...), tem direito a um teste de Vontade para perceber que é falsa.

Foco: um pouco de lâ.

Imagem Menor

Nível: Arcana 2; **Duração:** Concentração + 2 rodadas.

Esta magia funciona como *Imagem Silenciosa*, mas também inclui sons simples. Por exemplo, uma fogueira feita com uma *Imagem Silenciosa* não emite som algum, mas uma feita com *Imagem Menor* pode crepitar como fogo real. Nenhuma delas, no entanto, vai emitir calor ou cheiro de fumaça.

Uma *Imagem Menor* não pode reproduzir vozes ou diálogos, apenas sons simples.

Imobilizar Pessoas

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, F/FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** uma criatura de tamanho humano ou menor; **Duração:** 1 rodada/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O alvo fica imobilizado e indefeso, como se fosse agarrado por uma imensa mão invisível. Ainda está consciente e respira normalmente, mas não pode falar ou fazer qualquer movimento. Porém, ele pode executar ações puramente mentais, como conjurar uma magia sem componentes verbais ou gestuais.

A cada nova rodada, a vítima pode tentar superar os efeitos da magia e fazer um novo teste de Vontade para se libertar. Essa tentativa gasta uma rodada inteira.

Uma criatura alada imobilizada que seja não poderá bater suas asas e cairá. Um nadador poderá se afogar. Esta magia funciona apenas contra humanos, semi-humanos (elfos, anões, halflings...) e humanóides (kobolds, goblins...).

Foco Arcano: uma peça de ferro pequena e reta, como uma agulha.

Infligir Ferimentos Mínimos

Nível: Divina 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade.

Quando coloca suas mãos sobre uma criatura, a energia negativa canalizada causa 1 ponto de dano.

Como mortos-vivos absorvem energia negativa, esta magia cura Pontos de Vida em vez de causar dano.

Infligir Ferimentos Leves

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade.

Quando coloca suas mãos sobre uma criatura, a energia negativa canalizada causa 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de Conjurador (no máximo 1d8+5).

Como mortos-vivos absorvem energia negativa, esta magia cura Pontos de Vida em vez de causar dano.

Infligir Ferimentos Moderados

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade.

Quando coloca suas mãos sobre uma criatura, a energia negativa canalizada causa 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de Conjurador (no máximo 2d8+10).

Como mortos-vivos absorvem energia negativa, esta magia cura Pontos de Vida em vez de causar dano.

Invisibilidade

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal ou toque; **Alvo:** você, a criatura ou objeto tocado com menos de 50kg/nível; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica) ou Vontade anula (benéfica, objeto).

A criatura ou objeto tocado não pode ser

visto, nem através de visão no escuro. O equipamento carregado torna-se invisível também. Se a magia for conjurada sobre outra pessoa, nem mesmo você ou seus aliados poderão vê-la, a menos que tenham a capacidade ver criaturas invisíveis ou utilizem magias para isso.

Objetos soltos pelo alvo voltam a ser visíveis, e os objetos apanhados pelo alvo ficam invisíveis caso ocultados sob a roupa ou colocados no bolso. Uma luz nunca fica invisível, embora sua fonte luz possa estar invisível. Qualquer parte de um item carregado que se estenda a mais de 3m se torna visível.

O alvo não fica magicamente silencioso, e algumas outras condições ainda podem detectá-lo. A magia termina se o alvo atacar qualquer criatura. Para os propósitos desta magia, um “ataque” inclui qualquer magia ofensiva que atinja, vise a área, ou acerte um inimigo (definir o que é um “inimigo” depende da sua percepção).

Ações contra objetos livres não anulam a invisibilidade (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo seguros por outras criaturas), e causar dano indiretamente não é considerado um ataque. Porém, se o alvo fizer um ataque direto, imediatamente se torna visível. Note que as magias que afetam especificamente aliados, mas não inimigos, não são ataques, mesmo se existir algum inimigo na área.

Componente Material: um cílio enfiado em um pouco de goma arábica.

Invocar Aliado 0

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 rodada completa; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5 m/2 níveis); **Efeito:** uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m entre si; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Essa magia invoca um rato comum. A criatura surge no local escolhido e age imediatamente, atacando os inimigos do Conjurador, a menos que receba ordens para fazer outra coisa. A criatura age até a última rodada de duração da magia, então desaparecendo.

Veja no **Guia do Mestre**, em “Criaturas!!!”, as informações de jogo sobre ratos.

Observação: um Conjurador com o talento Invocação Aprimorada conjura um rato mais poderoso, com um bônus de +4 em Força e Constituição.

Invocar Aliado I

Nível: Divina 1, Arcana 1; **Efeito:** uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m de distância.

Igual a *Invocar Aliado 0*, mas invoca um rato gigante, ou 1d4 ratos comuns, à escolha do Conjurador. Veja no **Guia do Mestre**, em “Criaturas!!!”, as informações de jogo sobre ratos e ratos gigantes.

Observação: um Conjurador com o talento Invocação Aprimorada conjura ratos mais poderosos, com um bônus de +4 em Força e Constituição.

Invocar Aliado II

Nível: Divina 2, Arcana 2; **Efeito:** uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m de distância.

Igual a *Invocar Aliado 0*, mas invoca um lobo, ou 1d4 ratos gigantes, à escolha do Conjurador. Veja no **Guia do Mestre**, em “Criaturas!!!”, as informações de jogo sobre ratos gigantes e lobos.

Observação: um Conjurador com o talento Invocação Aprimorada conjura ratos e lobos mais poderosos, com um bônus de +4 em Força e Constituição.

Ler Magias

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Componentes:** V, G, F; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos/nível.

Você pode decifrar inscrições mágicas em objetos, pergaminhos, grimórios, armas e outros que seriam ininteligíveis de outra forma. Decifrar os escritos normalmente não invoca a magia — porém, no caso de um pergaminho almagado, isso pode ocorrer.

Uma vez que a magia tenha sido conjurada e você tenha lido a inscrição, será possível ler o mesmo escrito sem utilizar *Ler Magias* novamente. Pode-se ler uma página (250 palavras) por minuto.

Foco Arcano: um cristal claro ou um prisma mineral.

Levitação

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, F; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal ou curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** você, uma criatura voluntária ou objeto (peso total de até 50kg/nível); **Duração:** 1 rodada/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Levitação permite a você, outra criatura ou um objeto flutuar para cima e para baixo conforme sua vontade. A criatura deve desejar ser levitada, e o objeto deve estar livre.

Você pode direcionar mentalmente o alvo para subir ou descer até 6m por rodada. Você não pode mover o alvo horizontalmente — mas o alvo pode, por exemplo, escalar uma colina ou se apoiar no teto para mover-se lateralmente (geralmente com metade de sua velocidade normal).

Uma criatura levitando que tente fazer um ataque fica mais instável; o primeiro ataque sofre penalidade de -1, o segundo -2 e assim progressivamente, até -5. Uma rodada gasta para se estabilizar impõe novamente apenas -1 de penalidade.

Foco Arcano: um pequeno laço de couro, ou um pedaço de fio de ouro dobrado em forma de taça.

Localizar Objeto

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, F, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ataque; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Área:** círculo centrado em você, com um raio de 120m + 12m/nível; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você sente em que direção está um objeto

conhecido, ou claramente visualizado, mas apenas se você souber o que está procurando.

Você pode pensar em termos gerais (por exemplo, algo de metal) ou específicos (uma espada). Em termos gerais, a magia vai revelar o item mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Procurar algo específico exige que você tenha uma imagem precisa do objeto — caso a imagem não seja muito próxima da verdade, a magia falhará. Você não pode encontrar um objeto único (por exemplo, a chave para o quarto da princesa cativa) a menos que já o tenha visto pessoalmente.

Esta magia pode ser bloqueada por uma fina camada de chumbo, e não pode ser utilizada para localizar criaturas.

Foco Arcano: uma forquilha.

Luz

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Componentes:** V, M/FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** objeto tocado; **Duração:** 10 minutos/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz um objeto brilhar como

uma tocha, iluminando uma área de 6m de raio (e mais 6m adicionais com uma luz fraca) a partir do ponto de origem. O efeito é imóvel, mas pode ser lançado sobre um objeto móvel — como a ponta de um cajado carregado pelo Conjurador. Uma *Luz* que entre em uma área de *Escureidão* mágica não funciona.

Componente Material: um vaga-lume, ou um pouco de musgo fosforescente.

Mãos Flamejantes

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 3m; **Área:** explosão semicircular de fogo, com 3m de comprimento, centrada em suas mãos; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um jato de chamas em forma de leque irrompe das pontas de seus dedos. Suas mãos devem estar dispostas de forma que os polegares se toquem e que os dedos estejam abertos.

Qualquer criatura na área das chamas sofre 1d4 de pontos de dano de fogo por nível do Conjurador (máximo 5d4). Materiais facilmente inflamáveis (roupas, papel, madeira seca...)



Uma Conjuradora maligna pode lançar *Infligir Ferimentos* para curar seu servo morto-vivo

tocados pelas chamas se incendiam imediatamente se a vítima falhar em seu teste de Reflexos. Um personagem pode apagar as chamas em um item gastando uma rodada completa.

Mãos Mágicas

Nível: Arcana 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Alvo:** objeto não mágico abandonado, pesando menos de 2,5kg; **Duração:** Concentração; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você aponta um dedo para um objeto, e pode levantá-lo e movê-lo à distância de acordo com sua vontade. Você pode mover o objeto até 4,5m por rodada em qualquer direção, mas a distância entre você e o objeto não pode exceder o alcance máximo.

Mensagem

Nível: Arcana 0; **Componentes:** V, G, F; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvos:** uma criatura/nível; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode sussurrar mensagens e receber respostas com poucas chances de ser ouvido por criaturas indesejáveis.

Você escolhe quais criaturas que deseja incluir no efeito. Quando você sussurra, sua mensagem é ouvida por todas as criaturas escolhidas dentro do alcance. *Silêncio* mágico, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum (ou uma fina folha de chumbo), ou 90cm de madeira ou terra bloqueiam a magia. Porém, a magia não precisa viajar em linha reta; ela pode desviar-se de uma barreira, caso exista um caminho livre entre você e o alvo dentro do alcance. As criaturas que recebem a mensagem também podem sussurrar uma resposta, que será ouvida claramente. A magia transporta sons, mas não traduz a comunicação.

Observação: para pronunciar uma mensagem, você precisa mover os lábios e sussurrar, permitindo que alguém que o esteja observando leia seus lábios com a perícia Observar.

Foco: pedaço pequeno de fio de cobre.

Míssil Mágico

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvos:** até cinco criaturas, sendo que nenhuma pode estar a mais de 4,5m da outra; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Favorita por magos iniciantes, esta magia

faz você disparar pelas pontas dos dedos uma flecha de energia mágica, que dispara e atinge o alvo escolhido, causando 1d4+1 pontos de dano.

Um *Míssil Mágico* sempre atinge o alvo, sem a necessidade de um teste de ataque, e mesmo que o alvo esteja sob cobertura, camuflagem ou envolvido em combate corporal. No entanto, você não pode atingir uma parte específica (mãos, cabeça, olhos...) da criatura. Esta magia também não afeta objetos inanimados.

Para cada dois níveis de Conjurador depois do 1º, a magia lança um míssil adicional — ou seja, dois mísseis no 3º nível e três mísseis no 5º nível. Se você lançar vários mísseis, pode escolher atingir o mesmo alvo ou vários alvos diferentes. Cada míssil só pode atingir uma criatura. Você precisa escolher todos os alvos antes de rolar o dano.

Pasmar

Nível: Divina 0; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma pessoa; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este encantamento atrapalha a mente de um humano, ou criatura de tamanho humano ou menor, impedindo-o de agir. Humanóides com 5 DVs ou mais não são afetados. O alvo de *Pasmar* não fica atordoado (atacantes não recebem bônus para atacá-lo), mas não pode se mover, nem conjurar magias.

Componente Material: um pouco de lã ou algo parecido.

Patas de Aranha

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

O alvo pode escalar paredes e até mesmo tetos como uma aranha, sem precisar fazer testes de Escalar. Para isso a criatura afetada precisa estar com as mãos livres. Sua velocidade é 6m por rodada. O alvo retém seu bônus de Destreza na CA (se tiver algum) enquanto escala, e oponentes não recebem qualquer benefício para atacá-lo. A criatura não pode, entretanto, correr enquanto estiver escalando.

Componente Material: uma gota de betume e uma aranha viva (ambos devem ser engolidos pelo alvo da magia).

Prestidigitação

Nível: Arcana 0; **Componentes:** V, G;

Tempo de Formulação: 1 ação; **Alcance:** 3m; **Alvo, Efeito, ou Área:** veja adiante; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** veja adiante.

Prestidigitação são pequenos truques inofensivos que Conjuradores novatos usam para treinar, ou para entreter uma audiência.

Uma vez conjurada, a *Prestidigitação* permite executar efeitos mágicos simples durante uma hora. Os efeitos são mínimos e severamente limitados, tais como:

- Erguer lentamente algo pesando até 500 gramas.
- Colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), dentro de um espaço de 30cm por rodada.
- Aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 500 gramas de material inanimado (incluindo comida).

Prestidigitação não pode de nenhuma forma causar dano, e nem atrapalhar a concentração de um Conjurador. Pode criar pequenos objetos, mas eles parecem mal feitos e artificiais, incapazes de enganar alguém. Materiais criados por *Prestidigitação* são muito frágeis e não podem ser usados como instrumentos, ferramentas, armas ou componentes de magia. Qualquer mudança feita em um objeto (que não seja movê-lo, limpá-lo ou sujá-lo) dura apenas 1 hora.

Proteção contra o Mal

Nível: Divina 1/Arcana 1; **Componentes:** V, G, M/FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvos:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensiva).

Esta magia protege contra ataques de criaturas malignas, criando uma barreira mágica com 30cm de espessura em volta do alvo. A barreira oferece CA+2 e um bônus de +2 em testes de resistência contra ataques, efeitos e magias de criaturas malignas.

Componente Material Arcano: um pouco de pó de prata, para traçar um círculo de 90cm de diâmetro no chão, em volta da criatura a ser protegida.

Proteger Outro

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, F; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura; **Duração:** 1 hora/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Esta magia cria uma conexão mística entre você e o alvo, de modo que parte dos ferimentos dele são transferidos para você.

O alvo recebe um bônus de +1 em sua CA

Proteção Contra o Mal



e testes de resistência. Além disso, sofre apenas metade do dano por quaisquer ataques e ferimentos que causem a perda de Pontos de Vida (mas não quaisquer outros tipos de ataques). A outra metade do dano é transferida para o Conjurador.

Se o alvo perde PVs devido a uma redução de sua Constituição, a magia não tem efeito (não houve dano). Quando a magia termina, qualquer dano subsequente não será mais dividido entre os personagens, mas o dano já causado não será devolvido ao alvo.

Se você e o alvo saírem do alcance, a magia é dissipada.

Foco: um par de anéis de platina (no valor de pelo menos 50 peças de ouro cada) usados pelo Conjurador e pela criatura protegida.

Queda Suave

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V; **Tempo de Formulação:** veja adiante; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Alvos:** quaisquer objetos ou criaturas em queda livre, a até 3m e com menos de 150 kg/nível; **Duração:** até chegar ao solo ou uma rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica) ou Vontade anula (objeto).

As criaturas ou objetos afetados caem lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada, sem causar dano enquanto a magia estiver ativa. Porém, quando a duração da magia acaba, a velocidade de queda volta ao normal.

Você pode conjurar a magia com uma única palavra, rápido o bastante para se salvar de quedas inesperadas. Conjurando essa magia não gasta uma ação.

Esta magia não tem nenhum efeito sobre projéteis de ataques à distância, a menos que estejam caindo uma distância considerável. Se for usada contra um objeto desse tipo, como uma rocha lançada do alto de um castelo, o projétil causará metade do dano devido à falta de peso e redução da queda.

Queda Suave só funciona em objetos e criaturas em queda livre; a magia não freará um golpe de espada, ou o mergulho rasante de um atacante voador.

Raio de Gelo

Nível: Arcana 0; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/nível); **Efeito:** Raio; **Duração:** Instantânea; **Teste de Re-**

sistência: nenhum.

O Conjurador dispara um raio gelado pela ponta do dedo. Se tiver sucesso em um ataque de toque à distância, o alvo sofre 1d4–1 (mínimo 1) pontos de dano por frio.

Reflexos

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal, veja o texto; **Alvo:** o Conjurador; **Duração:** 1 minuto/nível (D).

Esta magia cria várias duplicatas ilusórias do Conjurador, tornando difícil para um inimigo saber qual alvo acertar. As ilusões ficam perto do Conjurador e desaparecem quando são atingidas.

Reflexos cria 1d4+1 imagens, que permanecem agrupadas a pelo menos a 1,5m entre si. O Conjurador pode passar através delas, misturando-se de forma que ninguém possa distinguir o original. As ilusões imitam as ações do personagem real, fingindo lançar magias ou beber poções, e também podem passar através das outras.

Inimigos que tentem atacar ou lançar magias devem escolher entre os alvos (o Mestre escolhe aleatoriamente). Qualquer ataque bem-sucedido contra uma imagem a destrói (não é preciso rolar o dano). Uma imagem tem CA 10 + modificador de Destreza do conjurador. Ilusões reagem normalmente a magias de área.

Um atacante precisa ser capaz de ver as imagens para ser confundido. Se o Conjurador está invisível, ou se o atacante fecha os olhos, não pode ser confundido (mas mesmo assim terá problemas para enxergar).

Remover Medo

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Alvos:** uma criatura, mais uma adicional/quatro níveis, nenhuma a mais de 9m da outra; **Duração:** 10 minutos (veja adiante); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Você eleva a coragem do alvo, fornecendo um bônus de +4 em testes contra medo durante 10 minutos. Se o alvo já está sofrendo um efeito de medo ao receber a magia, terá direito a outro teste de resistência com um bônus de +4.

Remover Medo serve de contramágica para *Causar Medo*.

Remover Paralisia

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:**

Curto (7,5m +1,5 m/2 níveis); **Alvo:** até quatro criaturas, nenhuma a mais de 9m da outra; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Você liberta uma ou mais criaturas de qualquer paralisia temporária ou magia relacionada, inclusive *Imobilizar Pessoas*.

Caso conjurada sobre duas criaturas, cada uma pode fazer um novo teste de resistência contra o efeito, com um bônus de +4. Conjurada sobre três ou quatro criaturas, cada uma faz um novo teste de resistência com um bônus de +2.

Resistência

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Componentes:** V, G, M/FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Você concede ao alvo um bônus de +1 em todos os testes de resistência.

Componente Material: uma capa em miniatura.

Restauração Menor

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 3 rodadas; **Alcance:** toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência à Magia:** Sim (benéfica)

A *Restauração Menor* dissipa qualquer efeito mágico de redução de habilidade do alvo (como doenças de carniçal ou rato gigante), ou cura 1d4 pontos de dano de habilidade. Também permite que um personagem fatigado se recupere, ficando apenas exausto. Esta magia não cura dreno de habilidade permanente, como aquele provocado por vampiros e outros monstros poderosos.

Retardar Envenenamento

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica).

O alvo se torna temporariamente imune a venenos. Qualquer veneno no corpo da criatura, ou qualquer veneno a que o alvo seja exposto enquanto a magia durar, não o afetará até terminar o efeito mágico. *Retardar Envenenamento* não cura dano que já tenha sido causado pelo veneno.

Santuário

Nível: Divina 1; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Qualquer oponente que tente atacar diretamente a criatura protegida, mesmo com uma magia, precisa antes ser bem-sucedido em um teste de Vontade — ou simplesmente não consegue atacar, e também não pode voltar a tentar enquanto a magia durar. Aqueles que não estão atacando o alvo não são afetados.

Santuário não protege o alvo contra magias de área. O alvo também não pode fazer nenhum ataque, ou dissipar a magia — mas pode usar magias que não sejam de ataque ou agir de outras maneiras. Isso permite que o Conjurador protegido cure ferimentos, lance uma *Benção*, realize um *Augúrio*, invoque criaturas e assim por diante.

Silêncio

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Longo (120 m + 12 m/nível); **Área:** emanção de 4,5m de raio centrada em uma criatura, objeto ou ponto no espaço; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula ou nenhum (objeto).

Esta magia torna a área afetada totalmente silenciosa. Qualquer som será neutralizado: a conversação é impossível, magias com componentes verbais não podem ser conjuradas, e nenhum som de qualquer tipo entrará na área.

A magia pode ser conjurada sobre um ponto no espaço, mas o efeito ficará no mesmo lugar, a menos que seja executada em um objeto móvel. A magia também pode ser centrada em uma criatura, e o efeito passa a emanar dela, acompanhando seu deslocamento — uma criatura involuntária tem direito a um teste de Vontade para anular a magia. Itens que estejam com uma criatura, ou itens mágicos que emitem sons, podem realizar testes de resistência, mas objetos livres não. Esta magia funciona como defesa contra ataques sônicos ou dependentes de idioma, como *Encantar Pessoa*.

Som Fantasma

Nível: Arcana 0; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m para cada 2 níveis); **Efeito:** sons ilusórios; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade descredita (se interagir).

Som Fantasma permite criar um som que aumente, diminua, se aproxime, se afaste ou fique imóvel em um local fixo. O Conjurador escolhe o tipo de som quando faz a magia, e não pode mudá-lo depois.

O volume depende do nível do personagem. Ele pode produzir som equivalente ao produzido por quatro pessoas normais por nível de Conjurador (máximo de 20 pessoas). Podem ser conversas, cantos, gritos, caminhas, galopes, rugidos e outros. O barulho produzido por *Som Fantasma* pode ser de qualquer tipo, dentro do limite de volume. Uma horda de ratos correndo e fazendo ruídos equivalem ao som de oito pessoas correndo e gritando, por exemplo.

Som Fantasma pode melhorar o funcionamento de uma *Imagem Silenciosa*.

Componente Material: um pouco de lã ou pedaço pequeno de cera.

Sono

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Área:** várias criaturas vivas em uma explosão de 4,5m de raio; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Sono lança uma ou mais criaturas (totalizando até 4 DVs) em um sono mágico. As criaturas com menos DVs são afetadas primeiro e, entre as criaturas com DVs iguais, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro. Nenhuma criatura com 5 DVs ou mais é afetada. Qualquer quantidade de DVs insuficiente (ou superior) para uma afetar criatura é desperdiçada.

Criaturas adormecidas ficam indefesas. Esbofetear ou ferir as criaturas pode acordá-las, mas barulho normal, não. Acordar uma criatura leva uma rodada.

Sono não afeta criaturas inconscientes ou mortos-vivos.

Componente Material: um pouco de areia fina, pétalas de rosa ou um grilo vivo.

Suportar Energia

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica).

Esta magia concede proteção limitada contra dano provocado por um tipo de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico/concussão.

A criatura afetada ganha resistência a energia 10. Significa que, quando sofrer dano pelo tipo escolhido de energia (normal ou mágico), os primeiros 10 pontos desse dano serão ignorados. Assim, uma magia de *Mãos Flamejantes* que causaria 12 pontos de dano, neste caso causará apenas 2 pontos.

O tipo de energia deve ser escolhido no momento da conjuração, e a magia não funciona se você recebe dano de uma energia diferente. *Suportar Energia* também protege os perigos do alvo.

Suportar energia só protege contra dano. Você ainda sofre efeitos secundários de um ataque (por exemplo, ser sufocado pela fumaça de um incêndio, ou afogar-se em ácido).

Teia

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** teias em uma dispersão de 6m de raio; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Reflexos anula (veja texto).

A *Teia* cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas, que prendem quem tocá-las. Essas camadas de teia precisam estar presas em dois pontos opostos — teto e chão, paredes opostas, árvores próximas... — ou se emaranham e desaparecem. Criaturas que toquem a teia ou sejam aprisionadas nela ficam enroscadas. Atacar uma criatura que esteja na teia não fará o atacante ficar enroscado.

Uma criatura enroscada sofre uma penalidade de -2 em ataques, -4 em sua Destreza e não pode se mover. Além disso, se quiser conjurar uma magia, deve ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15) ou perderá a magia.

Qualquer criatura na área da magia quando ela é conjurada deve realizar um teste de Reflexos. Em caso de sucesso, conseguirá escapar das teias e poderá agir livremente, mas seu movimento é lento e pode acabar presa (veja a seguir).

Uma criatura presa pode libertar-se gastando uma rodada e obtendo sucesso em um teste de Força (CD 20) ou Arte da Fuga (CD 25). Uma vez liberta, a criatura pode avançar em meio à teia lentamente. Cada rodada dedicada à movimentação exige um novo teste de Força ou Arte da Fuga. A criatura se move 1,5m para cada 5 pontos, desde que o teste tenha sido superado em 10 pontos.

As fibras de uma *Teia* são inflamáveis. Qualquer fogo pode incendiá-la e queimar um quadrado de 1,5m por rodada. Todas as cria-

turas envoltas por fibras em chamas sofrem 2d4 pontos de dano de fogo.

Componente Material: um pouco de teia de aranha.

Toque do Carniçal

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** um humanoíde vivo tocado; **Duração:** 1d6+2 rodadas; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Imbuindo o conjurador com energia negativa, esta magia permite paralisar um humanoíde pela duração da magia, usando um ataque de toque. Além disso, a vítima exala cheiro de carniça a até 3m, causando náuseas em todas as criaturas na área (menos o Conjurador), exceto aquelas imunes a veneno. Personagens nauseados não podem atacar, lançar magias ou fazer qualquer coisa que exija concentração, exceto correr. A náusea passa quando a vítima deixa a área.

Componente Material: um pequeno pedaço de roupa de um carniçal, ou um punhado de terra de seu esconderijo.

Toque Chocante

Nível: Arcana 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura ou objeto tocado; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Quando faz essa magia, uma das mãos do conjurador é envolvida por eletricidade e se conseguir um sucesso em um ataque de toque, ele causa 1d6 pontos de dano por eletricidade por nível de conjurador (até um máximo de 5d6). O personagem que lançou a magia recebe um bônus de +3 se o alvo do seu ataque estiver usando armadura metálica (couraça ou cota de malha).

Tranca Arcana

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** uma porta, baú ou portal tocado, até 3m²/nível de área; **Duração:** Permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia tranca uma porta, baú ou portal. Você pode abrir livremente sua própria tranca sem problemas; para outras criaturas, uma porta trancada com a *Tranca Arcana* só poder ser aberta caso derrubada, ou usando *Arrombar*. Acrescente +10 à CD normal para quebrar uma porta afetada por esta magia. Note que uma magia *Arrombar* não remove a *Tranca*

Arcana, somente a neutraliza durante 10 minutos.

Componente Material: pó de ouro valendo 25 peças de ouro.

Ver o Invisível

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Área:** Cone; **Duração:** 10 minutos/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você enxerga qualquer objeto ou criatura invisível que esteja em sua linha de visão, como se fossem normalmente visíveis. Tais criaturas aparecem para você como formas translúcidas, permitindo que você identifique facilmente o que é invisível.

A magia não revela o meio utilizado para obter a invisibilidade. Ela não revela ilusões, não permite enxergar através de coisas opacas, nem revela criaturas que estejam simplesmente escondidas, camufladas ou sejam difíceis de enxergar.

Componente Material: um punhado de talco e um pouco de pó de prata.

Virtude

Nível: Divina 0; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica).

O alvo ganha 1 Ponto de Vida temporário. Se o alvo recebe qualquer dano, este PV será o primeiro a ser perdido.

Zona da Verdade

Nível: Divina 2; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5 m/2 níveis); **Área:** emanção de 1,5m de raio; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Criaturas dentro da área de emanção (ou que entrarem nela) não podem mentir deliberadamente ou intencionalmente. Uma criatura pode realizar um teste de resistência para evitar o efeito quando a magia é conjurada, ou quando entra na área pela primeira vez.

As criaturas afetadas sabem que a magia está fazendo efeito, portanto podem evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira, ou podem ser evasivas enquanto se aterem aos limites da verdade. Criaturas que deixem a área podem falar o que desejarem.

