

TORMENTA20

PLAYTEST

Este arquivo é destinado aos participantes da campanha #Tormenta20. Fique à vontade para compartilhar este arquivo com seu grupo de jogo, mas não o compartilhe com pessoas fora de seu grupo de jogo e em canais públicos (incluindo redes sociais e grupos de WhatsApp)*. Em caso de dúvidas sobre o uso do arquivo, contate a equipe da Jambô em contato@jamboeditora.com.br.



Registro de Atualizações

Versão 3.0 (Final)

- 1 **ORTOGRAFIA E GRAMÁTICA.** Diversas pequenas correções.
- 2 **MUDANÇA DE TERMO.** Classe de armadura agora se chama Defesa. Defesa é mais intuitivo e claro (além de mais curto, o que deixa o texto mais fluído e agradável).
- 3 **MUDANÇA DE TERMO.** Classe de dificuldade agora é simplesmente dificuldade. A abreviação se mantém CD.
- 4 **MUDANÇA DE TERMO.** Talentos agora se chamam poderes gerais. Na prática, talentos já funcionavam como os poderes de classe. Porém, por terem outra nomenclatura, precisavam ser explicados novamente. Agora, tudo ficou mais simples. Todos os personagens ganham poderes de sua classe (um arcanista ganha poderes de arcanista, um bárbaro ganha poderes de bárbaro...), mas sempre pode trocar um poder de classe por um poder geral.
- 5 **ANÃO.** A habilidade Tradição de Heredrimm agora permite aos anões tratar machados, martelos, marretas e picaretas como armas simples. Além disso, o bônus em ataque aumentou para +2 (era +1).
- 6 **DAHLLAN.** As habilidades de raça da Dahllan mudaram para deixá-la mais interessante e equilibrada.
- 7 **GOBLIN.** Nos modificadores de atributo, o bônus de Constituição passou para Inteligência, para reforçar o lado inventivo da raça. As habilidades Engenhoso e Peste Esguia receberam mudanças para ficarem mais fortes e divertidas. Por fim, o goblin ganhou uma nova habilidade, Rato das Ruas, para representar seu lado sobrevivente e tornar a raça mais única.
- 8 **GOLEM.** A raça passou por diversas mudanças. Dentre elas, a principal foi não ter mais Constituição nula, por sugestão da comunidade, para torná-la mais simples.
- 9 **KLIREN.** O custo de Lógica Gnômica aumentou para 2 PM.
- 10 **OSTEON.** Assim como o golem, nosso esqueletinho ficou mais magricela (leia-se: com menos habilidades) para simplificar. Osteon do livro básico são sempre esqueletos de humanos, mas suplementos trarão opções para osteon de outras raças.
- 11 **USO DE HABILIDADES.** O limite de gasto de PM agora é definido pelo nível de classe, não nível de personagem. Assim, um arcanista 3/guerreiro 2 pode gastar apenas 2 PM em Ataque Especial, em vez de 5, por exemplo.
- 12 **MULTICLASSE.** Personagens que ganham o primeiro nível em uma nova classe não mais ganham uma perícia ou proficiência da nova classe. Isso diminui o incentivo a personagens com níveis em muitas classes (embora não impeça, caso isso seja necessário para o conceito de seu personagem).
- 13 **TODAS AS CLASSES.** Todas as classes agora possuem duas perícias fixas mais algumas variadas, para direcionar e simplificar a construção de personagens por parte de jogadores iniciantes.
- 14 **ARCANISTA.** A classe passou por diversas mudanças. Dentre elas, a principal foi a adição das linhagens de feiticeiro, por sugestão da comunidade. Suplementos futuros trarão linhagens adicionais.
- 15 **BÁRBARO.** O funcionamento da Fúria foi simplificado.
- 16 **BÁRBARO E CAÇADOR.** A habilidade Corrida teve seu funcionamento alterado, pois estava mais fraca que o poder Atletismo, e seu nome alterado para Ímpeto.
- 17 **BARDO.** O bardo agora ganha magias no 1º nível. Para compensar, a habilidade Versatilidade passou para o 2º nível.
- 18 **BUCANEIRO.** A habilidade Autoconfiança mudou de nome para Insolência e não pode mais ser usada com armadura pesada. A habilidade Esquiva mudou de nome para Esquiva Sagaz para não confundir com o poder Esquiva.
- 19 **BUCANEIRO.** A habilidade Aparar agora só pode ser usada uma vez por rodada.
CAÇADOR. A habilidade Marca da Presa teve sua progressão de dano aumentada para continuar equilibrada com outras habilidades de dano (como o novo Ataque Especial do guerreiro).
- 20 **CAVALEIRO.** A habilidade Postura de Combate: Foco de Batalha agora dá 2 PM quando você é atingido, em vez de 1d6. Além disso, os PM são temporários, desaparecendo no final da cena, impedindo certas apelações.
- 21 **CAVALEIRO E PALADINO.** Um cavaleiro ou paladino que viole seu código não pode recuperar pontos de mana por um dia.
- 22 **CLÉRIGO.** A habilidade Mão da Divindade teve sua penalidade alterada, pois não era o justo com o clérigo ele ser a única classe que poderia perder pontos de atributo permanentemente. A habilidade continua tendo um contraponto pesado (ficar atordoado por 1d4 rodadas), mas por ser extremamente poderosa, isso é necessário. Porém, não é mais uma penalidade permanente.
- 23 **DRUIDA.** O druida agora ganha magias no 1º nível. Para compensar, a habilidade Companheiro Animal tornou-se um poder (o que permite a construção de druidas *sem* companheiros animais). A habilidade Caminho dos Ermos passou para o 2º nível.

- 24 **GUERREIRO.** A habilidade Ataque Especial agora fornece um bônus de +4 nos testes de ataque ou nas rolagens de dano por ponto de mana gasto. Para compensar, o limite de PM que o guerreiro pode aplicar nela diminuiu.
- 25 **INVENTOR.** A classe inventor estava com problemas de equilíbrio e passou por diversas mudanças para ficar balanceada com as outras.
- 26 **LADINO.** A habilidade Assassinar agora custa 3 PM e tem como pré-requisito 5º nível de ladino.
- 27 **NOBRE.** A habilidade Autoconfiança agora permite substituir o bônus de Carisma pelo bônus de Destreza na Defesa.
- 28 **PALADINO.** O custo para aumentar o dano da habilidade Golpe Divino baixou para 1 PM (antes era 2 PM).
- 29 **PALADINO.** A habilidade Julgamento Divino: Iluminação, agora dá 2 PM quando você atinge o alvo. Além disso, os PM são temporários, desaparecendo no final da cena, impedindo certas apelações.
- 30 **PALADINO.** A habilidade Campeão do Bem teve alterações para ficar mais heroica e coerente com uma habilidade de 20º nível. Além disso, seu nome mudou para Vingador Sagrado.
- 31 **PERÍCIA LADINAGEM.** A perícia perdeu o uso Usar Instrumento Mágico.
- 32 **PODER COMPANHEIRO ANIMAL.** Mudou de nome para Parceiro Animal, para não confundir com a habilidade de classe Companheiro Animal. As duas são similares, mas não iguais; Companheiro Animal é mais forte, pois o aliado aumenta de nível, mas é exclusiva de caçadores e druidas, enquanto que Parceiro Animal pode ser escolhida por qualquer classe.
- 33 **PODER ESTILO DE DUAS MÃOS.** O bônus de dano foi reduzido para +2, para ficar na mesma escala dos outros poderes de Estilo.
- 34 **PODER FOCO EM PERÍCIA.** O funcionamento do poder foi levemente alterado para deixá-lo mais diferente de Sortudo. Ele não funciona com as perícias Luta e Pontaria, pois, para aumentar os bônus de ataque, já existe Foco em Arma.
- 35 **PODERES DE MAGIA.** Adicionada a categoria de poderes de magia, com poderes voltados para todos os personagens conjuradores.
- 36 **PODERES CONCEDIDOS.** Personagens com a habilidade Devoto que sigam as Obrigações & Restrições de sua divindade ganham *todos* os poderes concedidos dela. Personagens sem essa habilidade que sigam as Obrigações & Restrições de sua divindade ganham *um* poder concedido, a sua escolha. Isso permite que todos os personagens tenham relação com os deuses, mantendo-os presentes no jogo, mas sem tirar o “brilho” de clérigos, druidas e paladinos.
- 37 **NIMB.** O poder concedido Transmissão da Loucura agora fornece a magia *Sussurros Insanos*.
- 38 **TAMANHO DE ARMAS.** A regra de tamanho de armas foi simplificada. Agora, criaturas Pequenas e Médias usam armas normais, sem modificadores. Criaturas Minúsculas usam armas reduzidas, que causam um passo a menos de dano, criaturas Grandes e Enormes usam armas aumentadas, que causam um passo a mais de dano, e criaturas Colossais usam armas gigantes, que causam dois passos a mais de dano.
- 39 **MAGIAS.** Diversos ajustes para balancear as magias.
- 40 **AMEAÇAS.** Mudanças nos construtos e mortos-vivos, para ajustá-los ao fato de que agora todas as criaturas possuem valor de Constituição.

Versão 2.3

- 1 **NOVAS MAGIAS.** Adição de magias do 4º e 5º círculos, permitindo a construção de personagens conjuradores de qualquer nível, além de correções e melhorias em magias de 1º, 2º e 3º círculos.
- 2 **NOVAS CRIATURAS.** Adição de diversas novas fichas de criaturas, além de uma nova regra simplificada para a criação de NPCs genéricos.
- 3 **REMOÇÃO DO DANO DE ATRIBUTO.** A mecânica de dano de atributo acarretava muitos cálculos e mudanças na ficha que precisavam ser realizados durante o jogo. Para acelerar, ela foi removida. Nenhum efeito mais causa dano de atributo.
- 4 **NOVAS CONDIÇÕES.** Para substituir o dano de atributo, novas condições foram criadas. Aplicar condições é mais simples e rápido do que recalcular todos os modificadores da ficha (o que acontecia quando um personagem sofria dano de atributo).

Versão 2.2

- 1 **ADIÇÃO DAS RAÇAS EXTRAS.** Adição das nove raças extras: golem, hynne, osteon (esqueleto), medusa, sirena (sereia/tritão), kliren (skliryne), sprite, suraggel e trog.
- 2 **CORREÇÕES MENORES.** Diversas correções e ajustes nas raças básicas.
- 3 **MUDANÇA DE TERMO.** O termo “bem-sucedido”, para denotar sucesso em um teste, foi substituído por “passar”. Este é um termo mais curto e coloquial (é como a maior parte das pessoas falam). Assim, em vez de “se você for bem-sucedido no teste”, temos “se você passar no teste”.

Versão 2.1

- 1 **RAÇA LEFOU.** O lefou agora sofre penalidade em Carisma — não fazia sentido meio-demônios aberrantes sem penalidade social. Para compensar, recebem uma versão mais fraca da habilidade Versátil, dos humanos.
- 2 **ORIGENS.** Nova versão das origens, agora com benefícios mais consideráveis e mais interessantes, e mais origens.
- 3 **CLASSE BÁRBARO.** A habilidade Fúria agora especifica as ações que um bárbaro em fúria pode realizar.
- 4 **CLASSE DRUIDA.** A habilidade Empatia Selvagem agora é baseada em Adestramento, não Diplomacia.
- 5 **CLASSE LUTADOR.** A habilidade Convencido agora fornece um bônus de +5 em testes contra magias e efeitos de Encantamento, em vez de um bônus de +2 contra todas as magias. Com essa mudança, o efeito mecânico da habilidade fica mais coerente com o conceito dela.
- 6 **CLASSE NOBRE.** A habilidade Grito Tirânico agora aumenta o dado de dano, mas continua causando dano não letal (antes, não aumentava o dano, mas causava dano letal de trovão).
- 7 **PERÍCIAS.** Substituição da perícia Malandragem por Investigação. Investigação tem todos os usos de Malandragem, menos intriga (que foi para Enganação), mas incluindo procurar (que saiu de Percepção). A mudança se deve ao fato de que havia muita confusão entre Enganação e Malandragem, sendo duas perícias “escusas” baseadas em Carisma.
- 8 **CORREÇÕES MENORES.** Diversas correções e ajustes nas nomenclaturas e efeitos de habilidades.

Versão 2.0

- 1 **TODAS AS CLASSES.** A habilidade Aprimoramento (que fornecia +1 num atributo à escolha do jogador) foi extinta. Em compensação, todas as classes agora recebem a habilidade Poder (que fornece um benefício à escolha do jogador) todos os níveis a partir do 2º, e um dos benefícios passíveis de escolha é +1 num atributo. Na prática, isso simplifica a evolução do personagem, ao mesmo tempo que dá ainda mais liberdade ao jogador. Jogadores que gostam de fichas repletas de habilidades e/ou talentos podem ganhá-los todos os níveis, enquanto que jogadores que preferem fichas simples podem ganhar apenas aumentos de atributos.
- 2 **CLASSE ARCANISTA.** Habilidade Preço da Magia substituída por Caminhos da Magia. Novos benefícios disponíveis em Poder de Arcanista.
- 3 **CLASSE BARDO.** O bardo agora lança apenas magias arcanas de três escolas a sua escolha, mas pode escolher um benefício para aprender magias divinas (dessas mesmas três escolas).
- 4 **CLASSE BUCANEIRO.** Habilidade Sortudo substituída por Audácia.
- 5 **CLASSE CAÇADOR.** Mudanças na lista de habilidades.
- 6 **CLASSE CAVALEIRO.** Mudanças na lista de habilidades.
- 7 **CLASSE DRUIDA.** O druida agora é um “meio-conjurador”, como o bardo, mas voltado para magias divinas, em vez de arcanas. Para compensar, começa automaticamente com companheiro animal, tem a possibilidade de receber mais companheiros e melhorar aqueles que já tem, e suas habilidades de forma selvagem são levemente mais poderosas. Essas mudanças visam diferenciar a jogabilidade do druida em relação à do clérigo. Para um conjurador divino padrão ligado à natureza, jogue com um clérigo de Allihanna, Megalokk ou Grande Oceano.
- 8 **CLASSE INVENTOR.** Pontos de mana alterados para 3/nível.
- 9 **CLASSE LADINO.** Não possui mais proficiência com espadas curtas, mas isso não é mais necessário — espada curta agora é uma arma simples. Habilidade Especialista alterada. Adicionada habilidade Mãos Rápidas.
- 10 **CLASSE NOBRE.** Pequenos ajustes nas habilidades Orgulho e Comandar (agora chamada Gritar Ordens).
- 11 **CLASSE PALADINO.** Mudanças na lista de habilidades.
- 12 **NOVO BÔNUS PARA PERÍCIAS TREINADAS.** Até a versão 1.1, o bônus que um personagem recebia por ser treinado em uma perícia era fixo em +2. Agora, o bônus varia conforme o nível: +2 para personagens do 1º ao 6º nível, +4 para personagens do 7º ao 14º nível e +6 para personagens a partir do 15º nível. Isso aumenta a diferenciação entre personagens treinados e não treinados e torna aventureiros de níveis altos mais capazes de realizar façanhas heroicas. A tabela com o novo cálculo aparece na página 11. A explicação completa da regra está no início do **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**.
- 13 **MUDANÇAS NA LISTA DE PERÍCIAS.** A perícia Conhecimento foi desmembrada em Conhecimento (para tópicos mundanos, como história, geografia etc.), Guerra, Nobreza e Religião. Tópicos mágicos agora ficam dentro de Misticismo — seria muito confuso ter duas perícias para lidar com magia. Adicionadas as perícias Intuição, Jogatina e Navegação. A perícia Lidar com Animais mudou de nome para Adestramento, para manter o nome de todas as perícias com uma palavra.

- 14 **MUDANÇA EM OFÍCIO.** Os tipos de Ofício foram mais bem definidos, para deixar claro que tipos de itens você pode fabricar com seu Ofício.
- 15 **TALENTOS.** Apresentação da regra de talentos e de uma lista preliminar de talentos. Personagens não ganham talentos por padrão. Porém, certas habilidades de classe podem ser trocadas por talentos. Isso fornece um grau de liberdade muito grande, e permite que você personalize seu personagem de diversas maneiras.
- 16 **DEUSES.** Apresentação da regra de deuses e de uma lista com dez divindades selecionadas (não iremos apresentar todos os deuses no playtest para não gerar *spoilers* do cenário). Qualquer personagem pode ser um devoto. Recebe os Poderes Concedidos da divindade escolhida, mas em troca deve seguir as Obrigações & Restrições dela. Poderes Concedidos funcionam como habilidades de classe.
- 17 **MAGIAS.** Mudanças em algumas regras gerais de magia (por exemplo, conjuradores não ficam desprevenidos quando lançam magias, exceto magias que tenham como tempo de execução uma ação completa ou mais). Adicionadas magias arcanas e divinas de 2º e 3º círculo, permitindo personagens conjuradores de até 12º nível.
- 18 **CORREÇÃO DA REGRA DE ACERTOS CRÍTICOS.** A regra de acertos críticos apresentava uma contradição na versão 1.1, corrigida agora. Em *Tormenta20*, acertos críticos multiplicam apenas os dados de dano da arma, não bônus numéricos.
- 19 **APÊNDICE.** Adicionado Apêndice B, com a lista de condições do sistema e seus efeitos.

Versão 1.1

- 1 **ORTOGRAFIA E GRAMÁTICA.** Diversas pequenas correções.
- 2 **DIAGRAMAÇÃO.** O livro não está mais com o texto corrido, mas sim com as seções do texto separadas. Isso visa facilitar a consulta por parte dos jogadores e mudanças futuras por parte da equipe.
- 3 **RAÇA DAHLAN.** A habilidade Armadura de Allihanna substituída por Bênção de Allihanna.
- 4 **SEÇÃO CLASSES.** Adicionada subseção “Usando Habilidades” (veja a página 9), com diversas explicações sobre o uso de habilidades de raça e classe.
- 5 **TODAS AS CLASSES.** A habilidade Aumento de Atributo agora se chama Aprimoramento (um nome mais neutro, visto que a habilidade também pode ser usada para a compra de talentos). Além disso, todos os personagens agora a recebem no 1º nível, em vez de apenas no 3º.
- 6 **TODAS AS CLASSES.** Diversas habilidades de classe tiveram seus custos de PM alterados. Em especial, habilidades que possuíam um custo para serem ativadas e um custo diferente para serem aprimoradas (como a Fúria, do bárbaro, e a Inspiração, do bardo), tiveram seus custos unificados. Em alguns casos, o custo inicial ficou mais alto, mas isso é contrabalanceado por um custo de aprimoramento mais baixo. Essa mudança tem como objetivos equilibrar as habilidades em níveis mais altos e tornar a matemática mais simples — quando o custo de ativação e o custo de aprimoramento são os mesmos é mais fácil se lembrar dos números e fazer os cálculos.
- 7 **CLASSE BÁRBARO.** A habilidade Fúria teve seu custo alterado para 3 PM para ativação, +3 PM por aprimoramento e não impõe mais penalidade na Defesa. A eliminação na Defesa se deve ao fato de que o aspecto “incontrolável” da fúria já é representado pelo bárbaro não poder “usar habilidades que exijam paciência ou concentração”, nem ficar sem atacar ou sofrer dano.
- 8 **CLASSE BARDO.** A habilidade Inspiração teve seu custo alterado para 2 PM para ativação, +2 PM por aprimoramento.
- 9 **CLASSE CAVALEIRO.** As habilidades Duelo e Investida Destruidora tiveram seu custo alterado para 2 PM para ativação, +2 PM por aprimoramento.
- 10 **CLASSE CLÉRIGO.** A habilidade Arma Sagrada teve seu custo alterado para 3 PM para ativação, +3 por aprimoramento. A habilidade Canalizar Energia teve seu custo alterado para 2 PM por ativação, +2 PM por aprimoramento.
- 11 **CLASSE INVENTOR.** O número de perícias diminuiu de 8 para 6. A habilidade Engenhosidade não pode mais ser usada com testes de ataque. Habilidade Maestria em Perícia exige o gasto de 1 PM por ativação e não pode mais ser usada com testes de ataque.
- 12 **CLASSE LADINO.** O ladino agora recebe proficiência com espadas curtas (uma arma clássica da classe). A habilidade Especialista não pode mais ser usada com testes de ataque.
- 13 **CLASSE MAGO.** Renomeado para arcanista. A habilidade Poder Mágico passa a fornecer +1 PM por nível, em vez de +1 PM a cada dois níveis (e pode ser escolhida uma segunda vez para fornecer +2 PM por nível).
- 14 **CLASSE PALADINO.** Habilidade Escudo Sagrado alterada para Égide Sagrada, e agora não depende mais de escudo para ser usada.
- 15 **CLASSE RANGER.** Renomeado para caçador. O número de pontos de magia por nível aumentou de 3 PM para 4 PM.

- 16 **RECUPERAÇÃO VARIADA.** Adicionada regra para recuperação variada de pontos de vida e de mana (veja a página 46).
- 16 **ACERTOS CRÍTICOS.** Agora multiplicam apenas os dados básicos de dano. Bônus de dano numéricos não são afetados.
- 17 **CATEGORIAS DE ALCANCE.** As categorias de alcance foram unificadas. Todas as habilidades, armas e magias agora usam as seguintes categorias de alcance: *curto* (9 metros ou 6 quadrados), *médio* (30 metros ou 20 quadrados) e *longo* (90 metros ou 60 quadrados).
- 18 **DINHEIRO.** Adicionado texto explicando as novas unidades monetárias de *Tormenta*. A moeda padrão agora é o Tíbar (T\$), uma peça de prata. Todos os preços anteriormente anotados em TO passam a ser considerados em T\$. O Tíbar de Ouro (TO) agora vale T\$ 10. A mudança visa simplificar o sistema monetário do jogo, além de representar mais fielmente a realidade econômica do Reinado — uma peça de ouro deveria ser muito valiosa, mas no sistema anterior isso não acontecia.
- 19 **EQUIPAMENTO.** Adicionadas opções para hospedagem confortável e luxuosa, que fornecem maior recuperação de pontos de vida e mana.

Créditos

CRIAÇÃO: Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

DESENVOLVIMENTO: Guilherme Dei Svaldi, Felipe Della Corte, Álvaro Freitas, Rafael Dei Svaldi.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS aos Conselheiros da revista *Dragão Brasil*, aos membros da Masmorra de Valkaria e aos membros do canal de Discord “Playtest T20”.

TORMENTA é © 1999-2020 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Este arquivo é publicado sob os termos da Open Game License. Veja os termos da licença na penúltima página.

Sumário

Introdução	8	Estudioso	53	Reflexos	68
Capítulo 1:		Fazendeiro	53	Religião	69
Construção de Personagem	9	Forasteiro	53	Sobrevivência	69
Atributos Básicos	9	Gladiador	53	Vontade	69
Geração de Atributos	10	Guarda	54	Poderes Gerais	70
Raças	11	Herdeiro	54	Poderes de Combate	72
Humano	11	Herói Camponês	54	Poderes de Destino	73
Anão	11	Marujo	54	Poderes de Magia	75
Dahllan	11	Mateiro	55	Poderes da Tormenta	76
Elfo	11	Membro de Guilda	55	Deuses	77
Goblin	11	Mercador	55	Allihanna	77
Lefou	12	Minerador	55	Azgher	77
Minotauro	12	Nômade	55	Keenn	78
Qareen	12	Pivete	56	Khalmyr	78
Golem	12	Refugiado	56	Lena	78
Hynne	12	Seguidor	56	Nimb	79
Kliren	13	Selvagem	56	Szzaas	79
Medusa	13	Soldado	57	Tanna-Toh	80
Osteon	13	Taverneiro	57	Tenebra	80
Sirena	13	Trabalhador	57	Valkaria	80
Sprite	13	Sua Própria Origem	58	Capítulo 3: Equipamento	81
Suraggel	14	Outras Características	59	Riqueza e Moedas	81
Trog	14	Pontos de Vida • PV	59	Equipamento Inicial	81
Classes	15	Pontos de Mana • PM	59	Armas	82
Arcanista	18	Defesa	59	Armaduras e Escudos	87
Bárbaro	21	Tamanho	59	Itens & Serviços	89
Bardo	23	Deslocamento	59	Itens Gerais	89
Bucaneiro	25	Capítulo 2: Perícias & Poderes	60	Alquimia	90
Caçador	27	Perícias	60	Vestuário	90
Cavaleiro	29	Acrobacia	61	Hospedagem	90
Clérigo	31	Adestramento	61	Alimentação	90
Druida	33	Atletismo	61	Animais	91
Guerreiro	36	Atuação	62	Veículos	91
Inventor	38	Cavalgar	62	Serviços	92
Ladino	40	Conhecimento	62	Itens Superiores	93
Lutador	42	Cura	62	Capítulo 4: Magia	96
Nobre	44	Diplomacia	63	Tipos e Círculos de Magias	96
Paladino	46	Enganação	63	Aprendendo Magias	96
Origens	49	Fortitude	64	Lançando Magias	96
Acólito	49	Furtividade	64	Aprimoramentos	97
Amigo dos Animais	49	Guerra	65	Lista de Magias	100
Amnésico	50	Iniciativa	65	Descrição das Magias	106
Aristocrata	50	Intimidação	65	Capítulo 5: Jogando	136
Artesão	50	Intuição	65	Testes	136
Artista	50	Investigação	65	Combate	139
Assistente de Laboratório	50	Jogatina	66	Aliados	146
Batedor	51	Ladinagem	66	Apêndice A: Ameaças	148
Capanga	51	Luta	66	Fichas de Criaturas	148
Charlatão	51	Misticismo	67	Tipos de Criaturas	149
Circense	51	Navegação	67	Habilidades de Criaturas	150
Criminoso	52	Nobreza	67	Fichas de Criaturas	152
Curandeiro	52	Ofício	67	Apêndice B: Condições	160
Eremita	52	Percepção	68	Open Game License	162
Escravo	52	Pontaria	68		

Introdução

Você provavelmente conhece a história. Em 1999, três autores — Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J. M. Trevisan — reuniram materiais criados para a revista *Dragão Brasil* em um mundo de jogo. *Nascia Tormenta*.

Alguns anos depois, Leonel Caldela e eu nos unimos ao grupo. Não fomos os únicos. Nos anos que se seguiram, diversas pessoas contribuíram, colocando as suas ideias e criatividade naquele que se tornaria o maior universo de fantasia do Brasil.

Hoje é sua vez de entrar para esta família.

Pela primeira vez na história, teremos um *playtest* em larga escala para um livro básico de *Tormenta*. Um “playtest” é uma versão preliminar de um jogo, disponibilizado para que as pessoas possam, bem, *testá-lo* em busca de erros e elementos que possam ser melhorados. Iremos receber esse feedback em um formulário online disponibilizado posteriormente. Você não é obrigado a fornecer sua opinião — fique à vontade para usar este arquivo simplesmente como uma prévia do novo livro básico *Tormenta20*.

Note que, como se trata de um *playtest*, os textos não são os finais e é possível que as regras apresentem inconsistências ou desequilíbrios. Afinal, estamos trabalhando nelas. Mas, a partir de hoje, com a sua ajuda!

Agora, chame os amigos, pegue os dados e prepare-se para uma jornada ao mundo de Arton. Este é um mundo de problemas... e tesouros... e histórias. Vinte anos delas, para ser mais exato.

Preparado para participar dos próximos vinte?

— *Guilherme Dei Svaldi*

Como Usar este Arquivo

Este arquivo é uma versão preliminar e direta do futuro livro básico *Tormenta 20*. Preliminar porque ainda estamos trabalhando nas regras e direta porque contém apenas as mecânicas de jogo. Não há textos descritivos ou ilustrações. Obviamente, o livro final terá isso tudo, mas este arquivo é feito de forma mais simples para ser entregue o quanto antes e para facilitar a impressão.

O *playtest* não é um jogo completo. Ele possui regras para a criação de personagens, mas o resto fica a cargo do mestre. Ele também não é recomendado para iniciantes. O livro *Tormenta 20* apresentará instruções fáceis para começar a jogar, mas este arquivo não possui isso. O *playtest* é voltado para veteranos. Se você ainda não joga RPG, por favor espere o lançamento do livro.

Como dito na capa, fique à vontade para compartilhar este arquivo com seu grupo de jogo, mas por favor não compartilhe-o com pessoas fora de seu grupo ou em canais públicos. Receber o *playtest* é uma das recompensas da campanha #Tormenta20, sem a qual não poderíamos ter uma equipe dedicada. Se você gosta do cenário e/ou do jogo, respeite o trabalho dos profissionais envolvidos. Você *pode* usar o *playtest* em mesas públicas (em eventos ou transmissões).

Se você recebeu este arquivo de um colega de grupo, considere apoiar a campanha. A quantidade de material fornecida por cada recompensa é grande, e compensa o valor investido. Além disso, quanto mais pessoas participarem, melhor o livro fica para todos! Por fim, a campanha está quebrando diversos records. Queremos colocar o RPG no topo, mas para isso precisamos de você. Para participar, acesse catarse.me/tormenta20, escolha sua recompensa e apoie!

O que Mudou

Em relação ao jogo anterior, *Tormenta RPG*, quase todo o básico permanece. Ainda temos os seis atributos, Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma — agora chamados de *atributos*, para não confundir com as habilidades de raça e classe. Falando nisso, ainda temos raças e classes e níveis, embora a configuração delas tenha mudado (e aumentado). As classes agora possuem uma evolução mais aberta, com o jogador podendo escolher qual habilidade ganha em determinados níveis. A mecânica principal do jogo — role um d20, some um modificador, compare o resultado com uma dificuldade — também se mantém.

Quanto as mudanças, temos três principais. Para começar, temos a *origem*, um novo elemento na composição do personagem (além da raça e a classe), que permite maior personalização. Em segundo lugar, todas as classes agora possuem *pontos de mana*, com os quais ativam suas habilidades. Por fim, não temos mais bônus base de ataque nem resistências — essas características foram unificadas nas perícias, o que deixa o jogo mais simples e equilibrado (pois todos os elementos matemáticos agora operam na mesma escala).

Se quiser ler sobre a filosofia e os bastidores dessas regras, leia a coluna Caverna do Saber da *Dragão Brasil* 144 (a ser publicada dia 26 de junho).

Esta versão possui apenas magias de 1º círculo. Nas semanas seguintes, iremos publicar uma versão com todas as magias e fichas de antagonistas.

Capítulo 1: Construção de Personagem

Cada jogador de **TORMENTA** controla um personagem, um herói aventureiro. Este capítulo traz as regras básicas para a construção de personagens jogadores — como determinar seus atributos básicos, raça, classe, origem e características secundárias.

Para completar seu personagem você também precisará consultar o **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS** e o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** (e, se for um arcanista, clérigo ou druida, o **CAPÍTULO 4: MAGIA**). Para construir seu personagem, siga os passos a seguir.

1. DETERMINE SEUS ATRIBUTOS. Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Estas seis características representam seus atributos físicos e mentais, e afetam quase tudo que você faz.

2. ESCOLHA SUA RAÇA. Este arquivo oferece oito raças básicas e nove adicionais, para um total de dezessete.

3. ESCOLHA SUA CLASSE. Enquanto a raça diz como você nasceu, a classe é como uma profissão — a maneira que você escolheu para enfrentar os desafios do mundo. Este arquivo oferece quatorze classes.

4. ESCOLHA SUA ORIGEM. Enquanto sua raça diz como você nasceu e sua classe diz o que se tornou, sua origem revela sua ocupação antes de ser aventureiro. Cada origem fornece um benefício variado.

5. ESCOLHA SUAS PERÍCIAS. As perícias são as habilidades mundanas de seu personagem, importantes para resolver desafios físicos, mentais e sociais. Suas perícias são determinadas pela sua classe e pelo seu bônus de Inteligência.

6. ESCOLHA SEU EQUIPAMENTO. Escolha seu equipamento inicial.

7. ESCOLHA SUAS MAGIAS. Algumas classes podem lançar magias. Verifique quantas magias você conhece e escolha quais são.

8. OUTRAS CARACTERÍSTICAS E TOQUES FINAIS. Preencha os campos que faltam na ficha de personagem: tamanho e deslocamento (definidos por sua raça); pontos de vida e pontos de mana (PV e PM; definidos por sua classe); Defesa e ataques (definidos por seu equipamento). Escolha também seu nome e defina sua personalidade e aparência física.

Atributos Básicos

Todo personagem tem seis atributos básicos: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Esses números afetam praticamente tudo que você fizer durante o jogo. Eles operam numa escala de 1 (terrível) a 20 (extraordinário) ou mais. A média humana é 10.

O valor de um atributo determina o seu **modificador de atributo**, de acordo com a tabela ao lado. O modificador é o número que você soma ou subtrai de uma rolagem de dado quando tenta fazer algo ligado àquele atributo. Por exemplo, você usa o modificador de Força para acertar um inimigo com um ataque corpo a corpo. Modificadores também são aplicados a coisas que não dependem de rolar dados — seu modificador de Constituição é aplicado a seus pontos de vida.

Um modificador positivo é chamado de **bônus**, e um modificador negativo é chamado de **penalidade**. Habilidades que dizem para você somar seu bônus de atributo ignoram modificadores negativos.

**Tabela 1-1:
Modificadores de Atributo**

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
a cada +2 no valor	+1 no modificador

Força

A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força é aplicado em testes de Atletismo e Luta; rolagens de dano corpo a corpo ou com armas de arremesso, e testes de Força para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

Destreza

A Destreza mede agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. O modificador de Destreza é aplicado na Defesa e em testes de Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem, Pontaria e Reflexos.

Constituição

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador é aplicado a seus pontos de vida iniciais e por nível e em testes de Fortitude. Se o seu modificador de Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem de acordo.

Inteligência

A capacidade de raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você aplica o modificador de Inteligência em testes de Conhecimento, Guerra, Investigação, Misticismo, Nobreza e Ofício. Além disso, recebe um número de perícias treinadas adicionais igual ao seu bônus de Inteligência. Essas perícias não precisam ser da sua classe.

Sabedoria

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade, além de bom senso e intuição. O modificador de Sabedoria é aplicado em testes de Cura, Intuição, Navegação, Percepção, Religião, Sobrevivência e Vontade.

Carisma

Carisma mede sua força de personalidade, magnetismo pessoal e capacidade de persuasão, além de uma mistura de charme, simpatia e beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Jogatina.

Geração de Atributos

Para gerar os valores de atributos de seu personagem, role 4d6. Descarte o dado mais baixo e some os outros três. Anote e repita até obter seis números. Esta rolagem resulta em valores entre 3 e 18 (média 12-13), um pouco acima da média para pessoas comuns.

Após obter seus seis números, escolha qual associar a cada atributo — esta escolha depende do tipo de aventureiro que você quer ser. Leia adiante sobre raças e classes para saber quais atributos são mais importantes.

Caso o total de seus modificadores não some pelo menos +4, ou você não tenha pelo menos um valor 14 ou mais, você pode rolar todos os atributos outra vez.

Geração por Pontos

Em vez de rolar, você pode comprar seus atributos com pontos. Neste caso, você possui 20 pontos para gastar, conforme a tabela abaixo.

VALOR DE ATRIBUTO	CUSTO
8	-2 pontos
9	-1 ponto
10	0 ponto
11	1 ponto
12	2 pontos
13	3 pontos
14	4 pontos
15	6 pontos
16	8 pontos
17	11 pontos
18	14 pontos

Este método permite maior controle por parte dos jogadores e evita personagens desequilibrados — ninguém no grupo será favorecido ou prejudicado. Também permite construir personagens sem a presença do mestre.

Raças

Após definir seus atributos, o próximo passo é escolher uma raça.

Como dito na Introdução, este arquivo não possui textos descritivos. Assim, para cada raça, apresentamos apenas as mecânicas de jogo.

Características das Raças

1. MODIFICADORES DE ATRIBUTO. Sua raça modifica seus atributos básicos, podendo aumentá-los acima de 18 (o limite máximo durante a geração de atributos). Entretanto, um valor de atributo nunca pode ser menor que 3, mesmo que o modificador da raça vá levá-lo a esse número.

2. HABILIDADES DE RAÇA. Você possui todas as habilidades de sua raça. Consulte o **CAPÍTULO 5**, para as regras completas de como usar habilidades.

3. TAMANHO & DESLOCAMENTO. Sua raça define seu tamanho e deslocamento. A menos que especificado o contrário, seu tamanho é Médio e seu deslocamento é 9m. Veja mais sobre essas características na página XX.

Raças Principais

Humano

+2 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES. Filhos de Valkaria, Deusa da Ambição, humanos podem se destacar em qualquer caminho que escolham.

VERSÁTIL. Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha (não precisam ser da sua classe). Você pode trocar uma dessas perícias por um poder geral a sua escolha.

Anão

CONSTITUIÇÃO +4, SABEDORIA +2, DESTREZA -2.

CONHECIMENTO DAS ROCHAS. Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.

DEVAGAR E SEMPRE. Seu deslocamento é 6m (em vez de 9m). Porém, seu deslocamento nunca é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

DURO COMO PEDRA. Você recebe +3 pontos de vida no 1º nível e +1 por nível seguinte.

TRADIÇÃO DE HEREDRIMM. Você é perito nas armas tradicionais anãs, seja por ter treinado com elas, seja por usá-las como ferramentas de ofício. Para você, todos os machados, martelos, marretas e picaretas são armas simples. Você recebe +2 em ataques com essas armas.

Dahllan

SABEDORIA +4, DESTREZA +2, INTELIGÊNCIA -2.

AMIGA DAS PLANTAS. Você pode lançar a magia *Controlar Plantas* (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

ARMADURA DE ALLIHANNA. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transformar sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.

EMPATIA SELVAGEM. Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores (veja Diplomacia, na página XX) de animais. Caso receba esta habilidade novamente, recebe +2 em testes de Adestramento.

Elfo

INTELIGÊNCIA +4, DESTREZA +2, CONSTITUIÇÃO -2.

GRAÇA DE GLÓRIENN. Seu deslocamento é 12m (em vez de 9m).

HERANÇA FEÉRICA. Você recebe +1 ponto de mana por nível.

SENTIDOS ÉLFICOS. Você recebe visão na penumbra e +2 em Misticismo e Percepção.

Goblin

DESTREZA +4, INTELIGÊNCIA +2, CARISMA -2.

ENGENHOSO. Você não sofre penalidades em testes de perícia por não usar kits (como kit de ladrão ou kit de ofício). Se usar o kit, recebe +2 no teste de perícia.

ESPELUNQUEIRO. Você recebe visão no escuro e deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre.

PESTE ESGUIA. Seu tamanho é Pequeno (veja a página XX), mas seu deslocamento se mantém 9m. Apesar de pequenos, goblins são rápidos.

RATO DAS RUAS. Você recebe +2 em Fortitude e sua recuperação de PV e PM nunca é inferior ao seu nível.

Lefou

+2 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES (EXCETO CARISMA), CARISMA -2.

CRIA DA TORMENTA. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe +2 em testes de resistência contra efeitos causados por lefeu e pela Tormenta.

DEFORMIDADE. Todo lefeu possui defeitos físicos que, embora desagradáveis, conferem certas vantagens. Você recebe +2 em duas perícias a sua escolha. Você pode trocar um desses bônus por um poder da Tormenta a sua escolha (esse poder causa perda de Carisma, como normal).

Minotauro

FORÇA +4, CONSTITUIÇÃO +2, SABEDORIA -2.

CHIFRES. Você possui um ataque natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

COURO RÍGIDO. Sua pele é dura como a de um touro. Você recebe +1 na Defesa.

FARO. Seu focinho fornece um senso de olfato apurado. Você não fica desprevenido e sofre apenas camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos que não possa ver.

MEDO DE ALTURA. Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco) você fica abalado.

Qareen

CARISMA +4, INTELIGÊNCIA +2, SABEDORIA -2.

DESEJOS. Se lançar uma magia atendendo a um desejo (ou seja, lançar uma magia que alguém tenha pedido desde seu último turno), o custo da magia é reduzido em -1 PM (mínimo 1 PM). Fazer um desejo ao qareen é uma ação livre.

RESISTÊNCIA ELEMENTAL. Conforme sua ascendência, você recebe resistência a dano 10 a um tipo de dano: frio (qareen da água), trovão (qareen do ar), fogo (qareen do fogo), ácido (qareen da terra), eletricidade (qareen da luz) e trevas (qareen das trevas).

TATUAGEM MÍSTICA. Você pode lançar uma magia de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

Raças Extras

Golem

FORÇA +4, CONSTITUIÇÃO +2, CARISMA -2.

CANALIZAR REPAROS. Como uma ação completa, você pode gastar pontos de mana para recuperar pontos de vida, à taxa de 5 PV por PM.

CHASSI METÁLICO. Você recebe +5 em Defesa. Entretanto, seu deslocamento é 6m, você sofre -2 de penalidade de armadura e é considerado como se estivesse vestindo armadura leve.

CRIATURA ARTIFICIAL. Você é uma criatura do tipo construto. Recebe visão no escuro e imunidade a doenças, fadiga, sangramento e venenos. Além disso, não precisa respirar, se alimentar ou dormir. Por fim, não recupera pontos de vida por descanso e não se beneficia de magias de cura e itens ingeríveis (comidas, poções etc.). Você precisa ficar inerte por oito horas por dia para recarregar sua fonte de energia. Se fizer isso, recupera PM como se tivesse descansado em condições normais (golens não são afetados por condições boas ou ruins de descanso).

ESPÍRITO ELEMENTAL. Escolha entre água (frio), ar (trovão), fogo (fogo) e terra (ácido). Você é imune a dano causado por essa energia. Além disso, se fosse sofrer dano mágico dessa energia, em vez disso cura PV em quantidade igual à metade do dano. Por exemplo, se um golem com espírito elemental do fogo é atingido por uma *Bola de Fogo* que causa 30 pontos de dano, em vez de sofrer esse dano, ele recupera 15 PV.

SEM ORIGEM. Como uma criatura artificial, você já foi construído “pronto”. Não teve uma infância, portanto, não tem direito a escolher uma origem e receber benefícios por ela.

Hynne

DESTREZA +4, CARISMA +2, FORÇA -2.

ARREMESSADOR. Seu dano com fundas e armas de arremesso aumenta em um passo.

PEQUENO E RECHONCHUDO. Seu tamanho é Pequeno (veja a página XX) e seu deslocamento é 6m. Você recebe +2 em Enganação e usa o modificador de Destreza para Atletismo (em vez de Força).

SORTE SALVADORA. Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste de resistência recém realizado.

Kliren

INTELIGÊNCIA +4, CARISMA +2, FORÇA -2.

HÍBRIDO. Sua natureza multifacetada fez com que você aprendesse conhecimentos variados. Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha (não precisa ser da sua classe).

LÓGICA GNÔMICA. Quando faz um teste de atributo ou perícia, você pode gastar 2 PM para substituir o modificador de atributo utilizado por Inteligência. Por exemplo, ao fazer um teste de Atletismo você pode gastar 2 PM para usar seu modificador de Inteligência em vez do modificador de Força.

OSSOS FRÁGEIS. Você sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de esmagamento. Por exemplo, se for atingido por uma clava (dano 1d6), sofre 1d6+1 pontos de dano. Se cair de 3m de altura (dano 2d6), sofre 2d6+2 pontos de dano.

VANGUARDISTA. Você recebe +2 em testes de Ofício (um qualquer, a sua escolha). Além disso, você considera todas as armas de fogo como armas simples.

Medusa

CARISMA +4, DESTREZA +2.

CRIA DE MEGALOKK. Você é uma criatura do tipo monstro.

NATUREZA VENENOSA. Você recebe resistência a veneno 5 e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma que esteja empunhando. A arma causa 1d12 pontos de dano de veneno adicional. O veneno dura até acertar um ataque ou até o fim da cena (o que vier primeiro).

OLHAR ATORDOANTE. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para forçar uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD Car). Se a criatura falhar, fica atordoada por uma rodada. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

Osteon

+2 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES (EXCETO CONSTITUIÇÃO).

ARMADURA ÓSSEA. Você recebe resistência a corte, frio e perfuração 5.

NATUREZA ESQUELÉTICA. Você é uma criatura do tipo morto-vivo. Recebe visão no escuro e imunidade a doenças, fadiga, sangramento e venenos. Além disso,

não precisa respirar, se alimentar ou dormir. Por fim, magias e habilidades de cura causam dano em você, mas dano de trevas recupera seus PV, e você não se beneficia por itens ingeríveis (comidas, poções etc.).

PREÇO DA NÃO VIDA. Você precisa passar 8 horas sob a luz de estrelas ou no subterrâneo. Se fizer isso, recupera PV e PM como se tivesse descansado em condições normais. Caso contrário, não recupera PV e PM e sofre os mesmos efeitos de fome.

Sirena

+2 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES.

CANÇÃO DOS MARES. Você pode lançar duas das magias a seguir: *Amedrontar*, *Comandar*, *Despedaçar*, *Enfeitiçar*, *Hipnotismo* ou *Sono* (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em -1 PM.

MESTRE DO TRIDENTE. Para você, o tridente é uma arma simples. Seu dano com lanças e tridentes aumenta em um passo.

TRANSFORMAÇÃO ANFÍBIA. Você pode respirar debaixo d'água e possui uma cauda que fornece deslocamento de natação 12m. Quando fora d'água, sua cauda desaparece e dá lugar a pernas (deslocamento 9m). Se permanecer mais de um dia sem contato com água, você não recupera PM com descanso até voltar para a água (ou, pelo menos, tomar um bom banho!).

Sprite

DESTREZA +4, CARISMA +2, FORÇA -4.

ASAS DE BORBOLETA. Seu tamanho é Minúsculo. Você pode flutuar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

ESPÍRITO DA NATUREZA. Você é uma criatura do tipo espírito, recebe visão na penumbra e pode falar com animais livremente.

MAGIA DAS FADAS. Você pode lançar duas das magias a seguir: *Criar Ilusão*, *Enfeitiçar*, *Luz* (como uma magia arcana) e *Sono* (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em -1 PM.

Suraggel

SABEDORIA +4, CARISMA +2 (AGGELUS); DESTREZA +4, INTELIGÊNCIA +2 (SULFURE).

HERANÇA DIVINA. Você é uma criatura do tipo espírito e recebe visão no escuro.

LUZ SAGRADA (AGGELUS). Você recebe +2 em Diplomacia e Intuição. Além disso, pode lançar *Luz* (como uma magia divina; atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente esta magia, o custo para lançá-la diminui em -1 PM (mínimo 1 PM).

SOMBRAS PROFANAS (SULFURE). Você recebe +2 em Enganação e Furtividade. Além disso, pode lançar a magia *Escuridão* (atributo-chave Inteligência). Caso aprenda novamente esta magia, o custo para lançá-la diminui em -1 PM (mínimo 1 PM).

Trog

CONSTITUIÇÃO +4, FORÇA +2, INTELIGÊNCIA -2.

MAU CHEIRO. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para expelir um gás fétido. Todas as criaturas em alcance curto devem passar em um teste de Fortitude (CD Con) ou ficarão enjoadas durante 1d6 rodadas. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por 24 horas.

MORDIDA. Você possui um ataque natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

REPTILIANO. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe visão no escuro, +1 na Defesa e, se estiver sem armadura ou roupas pesadas, +5 em Furtividade.

SANGUE FRIO. Você sofre 1 ponto de dano adicional por cada dado de dano de frio.

Classes

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que você escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — seja com armas, perícias ou magias. A classe é a característica mais importante de um personagem, e define que papel você terá no grupo de aventureiros.

Este arquivo contém quatorze classes:

1. ARCANISTA
2. BÁRBARO
3. BARDO
4. BUCANEIRO
5. CAÇADOR
6. CAVALEIRO
7. CLÉRIGO
8. DRUIDA
9. GUERREIRO
10. INVENTOR
11. LADINO
12. LUTADOR
13. NOBRE
14. PALADINO

Características das Classes

1. PONTOS DE VIDA E MANA. Sua classe define seus pontos de vida e pontos de mana. Veja mais sobre essas características na página XX.

2. PERÍCIAS. Sua classe define suas perícias treinadas. Veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**.

3. PROFICIÊNCIAS. Descreve que tipos de equipamento você sabe usar. Todos os personagens sabem usar armas simples e armaduras leves. Se você souber usar armas marciais, armaduras pesadas ou escudos, isso estará anotado aqui.

Habilidades de Classe

Você começa o jogo com todas as habilidades do 1º nível da sua classe. Quando sobe de nível, ganha todas as habilidades do nível alcançado.

Poderes

Todas as classes possuem uma habilidade “Poder” (Poder de Arcanista, Poder de Bárbaro...) que permite que você escolha um poder de uma lista.

Alguns poderes têm pré-requisitos. Para escolhê-lo, você deve ter um valor mínimo de atributo, ser treinado em uma perícia, ter outra habilidade ou qualquer outra exigência mencionada. Você pode escolher um poder no mesmo nível em que atinge seus pré-requisitos.

Você não pode escolher o mesmo poder mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário. Você pode sempre substituir um poder de classe por um poder geral (veja no **CAPÍTULO 2**).

Para outros propósitos, poderes funcionam como habilidades.

Usando Habilidades

A seguir estão as regras para uso de habilidades de classe. Elas também se aplicam a habilidades de raça.

Ação Necessária

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre.

No caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque), a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento.

Por exemplo: a habilidade Frenesi, do bárbaro, diz que quando você usa a ação ataque, pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma. Você só pode ativar Frenesi uma vez por ação de ataque.

Gasto de PM

Quando usa uma habilidade, você gasta os PM mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um guerreiro usa a habilidade Ataque Especial e erra o ataque, ainda assim gasta os pontos de mana.

No caso de habilidades com custo variável, o máximo de PM que você pode gastar por uso é igual ao seu nível na classe que fornece a habilidade (mas você sempre pode usar a habilidade em seu custo mínimo, mesmo que esse custo seja maior que seu nível). Para habilidades fornecidas por raça ou origem, o limite é o seu nível de personagem.

Alguns benefícios diminuem o custo em PM de uma habilidade. Nesses casos, o custo nunca pode ser reduzido para menos de 1 PM.

Por exemplo: um cavaleiro de 3º nível pode gastar apenas 3 PM cada vez que ativa a habilidade Baluarte.

Testes de Resistência

Para todas as habilidades que permitem um teste de resistência, a CD é igual a 10 + metade do nível do personagem + seu modificador num atributo. O atributo aparecerá entre parênteses na descrição da habilidade.

Por exemplo: a habilidade Brado Assustador, do bárbaro, tem CD Car — ou seja, a CD para resistir a ela é 10 + metade do nível de personagem do bárbaro + seu modificador de Carisma.

Habilidades que Afetam Testes

Habilidades que fornecem um bônus a um teste devem sempre ser usadas *antes* de rolar o dado. Habilidades que permitem que você role novamente o dado devem sempre ser usadas *antes* de o mestre declarar se o teste passou ou não (e você deve ficar com o segundo valor rolando, mesmo que ele seja pior que o primeiro).

Por exemplo: a habilidade Orgulho, do nobre, que fornece um bônus para um teste, deve ser usada antes de rolar o teste. A habilidade Mestre em Arma, do guerreiro, que permite que você role novamente um ataque recém realizado, deve ser usada antes do mestre declarar se o ataque acertou ou não.

Limites de Nível

Algumas habilidades são limitadas pelo seu nível. Este é sempre o nível da classe que fornece a habilidade.

Por exemplo: a habilidade Autoconfiança, do bucaneiro, permite que você some seu bônus de Carisma na Defesa, limitado pelo seu nível. Assim, um bucaneiro de 2º nível com Car 16 (bônus +3) soma apenas +2 na Defesa. Quando subir para o 3º nível, passará a somar +3. Da mesma forma, um lutador de 4º nível usando a habilidade Voadora soma no máximo +4d6 de dano, mesmo que tenha se deslocado mais de 4 quadrados.

Nível de Personagem

O nível de um personagem representa sua experiência. Quanto mais alto o nível de um personagem, mais poderoso ele é. Personagens de *Tormenta* começam no 1º nível, e sobem de nível conforme vivem aventuras.

Tabela 1-2: Benefícios por Nível

NÍVEL DE PERSONAGEM	PONTOS DE EXPERIÊNCIA	BÔNUS EM PERÍCIAS
1º	0	+2/+0
2º	1.000	+3/+1
3º	3.000	+3/+1
4º	6.000	+4/+2
5º	10.000	+4/+2
6º	15.000	+5/+3
7º	21.000	+7/+3
8º	28.000	+8/+4
9º	36.000	+8/+4
10º	45.000	+9/+5
11º	55.000	+9/+5
12º	66.000	+10/+6
13º	78.000	+10/+6
14º	91.000	+11/+7
15º	105.000	+13/+7
16º	120.000	+14/+8
17º	136.000	+14/+8
18º	153.000	+15/+9
19º	171.000	+15/+9
20º	190.000	+16/+10

Quando um personagem vence um desafio, é premiado com pontos de experiência (XP). Acumulando certo número de pontos, sobe de nível.

Benefícios por Nível

Quando sobe de nível, você ganha três benefícios.

1. PONTOS DE VIDA E MANA. Seus PV e PM totais aumentam de acordo com a sua classe. Nos pontos de vida, some seu modificador de Constituição.

2. HABILIDADES DE CLASSE. Consulte a tabela da sua classe para saber quais habilidades você ganha.

3. BÔNUS EM PERÍCIAS. Seu bônus de perícia é igual à metade do seu nível. Assim, na prática, a cada nível par (2º, 4º, 6º etc.), ele aumenta em +1. Isso representa o fato que heróis experientes se tornam mais capazes. Você usa o número antes da barra para testes em perícias treinadas, e o número depois da barra para testes em perícias não treinadas. Veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 2**.

A tabela a seguir indica quantos pontos de experiência você deve acumular para chegar a cada nível. Um personagem de 1º nível começa com 0 XP.

Multiclasse

Quando sobe de nível, você pode escolher um nível em uma classe diferente. Isso é conhecido como “multiclasse”. Personagens multiclasse ganham mais versatilidade, em troca de poder bruto. Por exemplo, um ladino de 3º nível arrepende-se da vida de crimes e resolve louvar Khalmyr, o Deus da Justiça. Quando acumula 6.000 XP (suficiente para o 4º nível), em vez de se tornar um ladino de 4º nível, ganha um nível de clérigo, tornando-se um ladino 3/clérigo 1. Esse personagem tem as habilidades de um ladino de 3º nível, e também de um clérigo de 1º nível.

Nível de personagem é igual à soma dos níveis de todas as suas classes. O ladino do exemplo é um personagem de 4º nível (três níveis de ladino mais um nível de clérigo). Nível de classe são apenas os níveis do personagem naquela classe.

PONTOS DE VIDA. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, ganha os PV de um nível subsequente, não do primeiro. Por exemplo, um arcanista que ganha um nível de guerreiro recebe 5 pontos de vida, não 20 — mesmo sendo este seu primeiro nível de guerreiro.

PONTOS DE MANA. Some os PM fornecidos por cada classe para determinar seu montante total.

PERÍCIAS & PROFICIÊNCIAS. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, não ganha as perícias treinadas ou proficiências da nova classe.

Arcanista

PONTOS DE VIDA. Um arcanista começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 6 PM por nível.

PERÍCIAS. Misticismo (Int) e Vontade (Sab), mais 1 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Iniciativa (Des), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

CAMINHOS DA MAGIA. A magia é um poder incrível, capaz de alterar a realidade. Esse poder tem fontes distintas, e cada uma opera conforme suas próprias regras. Escolha uma das opções a seguir. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada.

- *Bruxo.* Você lança magias através de um foco, um objeto encantado como uma varinha, cajado, chapéu... Se não estiver segurando seu foco em uma das mãos, precisa fazer um teste de Misticismo sempre que lançar uma magia, com CD 20 + o custo em PM da magia. Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim. O foco tem resistência a dano 10 e PV iguais à metade dos seus, independentemente de seu material ou forma. Se for danificado, é restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM. Se for destruído (reduzido a 0 PV), você fica atordoado por uma rodada. Você pode reconstruir um foco destruído ou perdido com uma semana de trabalho e T\$ 100. Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

- *Feiticeiro.* Você lança magias através de um poder inato que corre em seu sangue. Escolha uma linhagem como origem de seus poderes. Você recebe a herança básica da linhagem escolhida (veja a caixa Linhagens Sobrenaturais). Você não depende de nenhum item ou estudo, mas sua capacidade de aprender magias é limitada — você aprende uma magia nova a cada nível ímpar (3º, 5º, 7º etc.), em vez de a cada nível. Seu atributo-chave para magias é Carisma.

- *Mago.* Você lança magias através do estudo e memorização de fórmulas arcanas. No início de cada dia, precisa estudar seu grimório por uma hora. Ao fim do estudo, escolha metade das magias que conhece (por exemplo, se conhece 7 magias, escolhe 3). Essas serão suas magias memorizadas para aquele dia. Você só pode lançar magias memorizadas; suas outras magias não podem ser lançadas, mesmo que você tenha pontos de mana para tal. Caso não consiga estudar, não poderá lançar magias. Caso perca seu grimório,

Tabela 1-3: O Arcanista

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Caminhos da magia, magias (1º círculo)
2º	Poder de arcanista
3º	Poder de arcanista
4º	Poder de arcanista
5º	Magias (2º círculo), poder de arcanista
6º	Poder de arcanista
7º	Poder de arcanista
8º	Poder de arcanista
9º	Magias (3º círculo), poder de arcanista
10º	Poder de arcanista
11º	Poder de arcanista
12º	Poder de arcanista
13º	Magias (4º círculo), poder de arcanista
14º	Poder de arcanista
15º	Poder de arcanista
16º	Poder de arcanista
17º	Magias (5º círculo), poder de arcanista
18º	Poder de arcanista
19º	Poder de arcanista
20º	Alta arcana, Poder de arcanista

podará memorizar apenas um número de magias igual ao seu bônus de Inteligência. Um grimório tem as mesmas estatísticas de um foco (veja acima) e pode ser reconstruído da mesma forma. Você começa com uma magia adicional (para um total de 4) e, sempre que ganha acesso a um novo círculo de magias, aprende uma magia adicional daquele círculo. Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

Magias. Você pode lançar magias arcanas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é definido pelo seu Caminho (veja acima), e você soma seu bônus do atributo-chave no seu total de PM no 1º nível. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DE ARCANISTA. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Arcano de Batalha.* Você soma o bônus de seu atributo-chave nas rolagens de dano para magias.

Linhagens Sobrenaturais

O poder de um feiticeiro vem de seu sangue — mais precisamente, do sangue de um antepassado sobrenatural, como um dragão ou uma fada. Além da capacidade de lançar magias, o feiticeiro herda desse antepassado uma fração de seu poder natural, que ele pode desenvolver ao longo de sua vida. Ao escolher o caminho do feiticeiro, escolha uma linhagem arcana. Você recebe a herança básica de sua linhagem, e pode desenvolver as demais heranças através de poderes arcanos.

LINHAGEM DRACÔNICA. Um de seus antepassados foi um majestoso dragão.

- *Básica.* Escolha um elemento entre ácido, eletricidade, fogo, frio e trovão. Você recebe resistência 5 ao elemento escolhido e adiciona seu modificador de Carisma em vez de Constituição ao seus pontos de vida por nível.
- *Avançada.* Suas magias do elemento escolhido custam –1 PM e causam +1 ponto de dano por dado.
- *Aprimorada.* Sua resistência ao elemento escolhido sobe para 10. Sempre que reduzir um inimigo a 0 PV ou menos com uma magia do elemento escolhido, você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao círculo da magia.

LINHAGEM FEÉRICA. Seu sangue foi tocado pelas fadas.

- *Básica.* Você aprende uma magia de 1º círculo de encantamento ou ilusão, arcana ou divina, a sua escolha.
- *Avançada.* A CD para resistir às suas magias de encantamento e ilusão aumenta em +1, e suas magias dessas escolas custam –1 PM.
- *Aprimorada.* Você pode usar o poder ilusório das fadas para energizar suas magias. Sempre que lança uma magia, faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Intuição da criatura com maior modificador que esteja vendo-o. Se você vencer, lança a magia normalmente, mas seu custo é reduzido em –1 PM por círculo da magia. Você não pode usar esta habilidade se não estiver sendo observado.

LINHAGEM RUBRA. Seu sangue foi corrompido pela Tormenta.

- *Básica.* Você recebe um poder da Tormenta. Sempre que adquire um poder da Tormenta, você pode aplicar a penalidade em Carisma a outro atributo. Sua relação com a Tormenta lhe permite sacrificar partes específicas de seu ser.
- *Avançada.* Escolha uma magia para cada poder da Tormenta que você possui. Essas magias custam –2 PM. Sempre que receber um novo poder da Tormenta, você pode escolher uma nova magia. Este poder conta como um poder da Tormenta.
- *Aprimorada.* Você recebe +4 PM para cada poder da Tormenta que tiver. Este poder conta como um poder da Tormenta.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Caldeirão do Bruxo.* Você pode criar poções, como se tivesse o poder Preparar Poções. Se tiver ambos, você pode criar poções de 3º círculo. *Pré-requisitos.* Mago, treinado em Conhecimento.

- *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Contramágica Aprimorada.* Você é um mestre em dismantelar magias. Você pode fazer uma contramágica gastando apenas PM necessários para lançar uma magia do círculo da magia que quer anular. *Pré-requisitos.* *Dissipar Magia*, 6º nível de arcanista.

- *Especialista em Escola.* Escolha uma escola de magia. O custo para lançar magias dessa escola diminui em –2 PM.

- *Familiar.* Você possui um animal de estimação mágico. Vocês podem se comunicar telepaticamente

em alcance médio e ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que um animal pode fazer. Ele funciona como um aliado iniciante, escolhido entre ajudante, perseguidor ou vigilante (veja no Capítulo 5). Se o familiar morrer em uma situação dramática, você fica atordoado por uma rodada. Nesse caso você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia e T\$ 100 em ingredientes. Animais típicos escolhidos como familiares incluem cobras, corujas, corvos, falcões, gatos, morcegos, ratos e sapos.

- *Escreva Arcano.* Você pode aprender magias copiando os textos de pergaminhos e grimórios de outros magos. Aprender uma magia dessa forma exige um dia de trabalho e T\$ 250 em matérias-primas por PM necessário para lançar a magia. Assim, aprender uma magia de 3º círculo (6 PM) exige 6 dias de trabalho e o gasto de T\$ 1.500. *Pré-requisito.* Mago, treinado em Conhecimento.

- *Fluxo de Mana.* Você pode manter dois efeitos sustentados ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito.* 10º nível de arcanista.

- *Foco Energético.* Seu foco passa a gerar mana. Ele tem um total de PM igual a seu nível de arcanista, que você pode usar para lançar magias sempre que estiver empunhando-o. O foco recupera todos os pontos de mana quando você descansa. *Pré-requisitos.* Bruxo, 6º nível de arcanista.

- *Herança Avançada.* Você recebe a herança avançada de sua linhagem sobrenatural. *Pré-requisitos.* Feiticeiro, 6º nível de arcanista.

- *Herança Aprimorada.* Você recebe a herança aprimorada de sua linhagem sobrenatural. *Pré-requisitos.* Herança Aprimorada, 11º nível de arcanista.

- *Mestre em Escola.* Escolha uma escola de magia com a qual possua Especialista em Escola. Suas magias dessa escola têm CD +2 para resistir. *Pré-requisitos.* Especialista em Escola, 8º nível de arcanista.

- *Poder Mágico.* Você recebe +1 ponto de mana por nível de arcanista. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder no 4º nível, recebe 4 PM. Quando subir para o 5º nível, recebe +1 PM, e assim por diante. Você pode escolher este poder uma segunda vez, para um total de +2 PM por nível.

- *Raio Arcano.* Você pode gastar uma ação padrão para disparar um raio num alvo em alcance curto que causa 1d6 pontos de dano de essência. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD atributo-chave) para reduzir o dano à metade. Você pode gastar PM quando lança um raio arcano, aumentando o dano em +1d6 para cada PM gasto.

- *Raio Elemental.* Quando usa Raio Arcano, você pode pagar 1 PM para que ele cause dano de um tipo de energia à sua escolha, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão. Se o alvo falhar no teste de Reflexos, sofre um efeito adicional, de acordo com o tipo de energia. *Ácido:* vulnerável por uma rodada. *Eletricidade:* ofuscado por uma rodada. *Fogo:* fica em chamas. *Frio:* lento por uma rodada. *Trevas:* não pode ser curado por uma rodada. *Trovão:* -2 em testes de ataque por uma rodada. *Pré-requisito.* Raio Arcano.

- *Raio Poderoso.* O dado de dano do seu Raio Arcano aumenta para d8. Além disso, o alcance dele aumenta para longo. *Pré-requisito.* Raio Arcano.

- *Teórico Arcano.* O custo de cada aprimoramento de magias arcanas diminui em 1 PM (mínimo 1 PM). *Pré-requisito.* 6º nível de arcanista.

- *Tinta do Mago.* Você pode criar pergaminhos, como se tivesse o poder Escrever Pergaminhos. Se tiver ambos, seu custo para criar pergaminhos é reduzido à metade. *Pré-requisitos.* Mago, treinado em Conhecimento.

ALTA ARCANA. No 20º nível, seu domínio das artes arcanas é total. O custo em PM de suas magias arcanas, incluindo aprimoramentos, é reduzido à metade (após aplicar quaisquer outros efeitos que reduzem custo).

Bárbaro

PONTOS DE VIDA. Um bárbaro começa com 24 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Sobrevida (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

FÚRIA. Você pode gastar 3 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo. Para cada 3 PM extras que você gastar, o bônus nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo aumenta em +1.

A Fúria termina se você passar uma rodada inteira sem atacar e sem sofrer nenhum ataque.

PODER DE BÁRBARO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Brado Assustador.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para soltar um berro feroz. Todos os inimigos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Um inimigo que falhe fica abalado até o fim da cena. Um inimigo que passe se torna imune a esta habilidade até o fim do dia. *Pré-requisito.* Treinado em Intimidação.
- *Crítico Brutal.* Seu multiplicador de crítico com ataques corpo a corpo aumenta em +1. Por exemplo, se fizer um crítico com um machado de batalha, seu multiplicador será x4, em vez de x3.
- *Esquiva Sobrenatural.* Seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreso.
- *Força Indomável.* Você pode gastar 1 PM para somar seu nível em um teste de Força ou de Atletismo. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes do mestre dizer se você passou ou não.
- *Frenesi.* Se estiver em fúria e usar a ação ataque para fazer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.

Tabela 1-4: O Bárbaro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Fúria
2º	Poder de bárbaro
3º	Instinto selvagem +1, poder de bárbaro
4º	Poder de bárbaro
5º	Poder de bárbaro, resistência a dano 2
6º	Poder de bárbaro
7º	Poder de bárbaro
8º	Poder de bárbaro, resistência a dano 4
9º	Instinto selvagem +2, poder de bárbaro
10º	Poder de bárbaro
11º	Poder de bárbaro, resistência a dano 6
12º	Poder de bárbaro
13º	Poder de bárbaro
14º	Poder de bárbaro, resistência a dano 8
15º	Instinto selvagem +3, poder de bárbaro
16º	Poder de bárbaro
17º	Poder de bárbaro, resistência a dano 10
18º	Poder de bárbaro
19º	Poder de bárbaro
20º	Fúria titânica, poder de bárbaro

- *Golpe Poderoso.* Ao acertar um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para aumentar o dano do ataque em mais um dado do mesmo tipo (por exemplo, com uma espada grande, causa 3d6, em vez de 2d6; com um machado grande, causa 2d12, em vez de 1d12).
 - *Ímpeto.* Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.
 - *Pele de Ferro.* Você recebe um bônus de +2 na Defesa, mas apenas se não estiver usando armadura pesada. Você pode escolher este poder duas vezes para um total de +4 na Defesa.
 - *Superstição.* Você odeia magia, o que faz com que seja mais resistente a ela. Você recebe +5 em testes de resistência contra magias.
 - *Vigor Primal.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para recuperar 1d12 pontos de vida. Para cada 2 PM extras que você gastar, cura +1d12 PV (ou seja, pode gastar 3 PM para recuperar 2d12 PV, 5 PM para recuperar 3d12 PV e assim por diante).
- INSTINTO SELVAGEM.** No 3º nível, você recebe +1 em Percepção e Reflexos. A cada seis níveis, esse bônus aumenta em +1.
- RESISTÊNCIA A DANO.** A partir do 5º nível, graças a seu vigor e força de vontade, você ignora parte de

seus ferimentos. Você recebe resistência a dano 2 (todo o dano que sofre é reduzido em 2). A cada três níveis, sua RD aumenta em 2, até um máximo de RD 10 no 17º nível.

FÚRIA TITÂNICA. No 20º nível, o bônus que você recebe nos testes de ataque e rolagens de dano quando usa Fúria é dobrado. Por exemplo, se gastar 12 PM, em vez de um bônus de +5, recebe um bônus de +10.

Bardo

PONTOS DE VIDA. Um bardo começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Atuação (Car) e Reflexos (Des) mais 6 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Ladinagem (Des), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Religião (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais.

Habilidades de Classe

INSPIRAÇÃO. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para inspirar as pessoas com sua música (ou outro tipo de arte, como dança). Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena. Para cada 2 PM extras que gastar, o bônus aumenta em +1.

MAGIAS. Escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias arcanas de 1º círculo que pertençam a essas escolas. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar. Você pode lançar magias vestindo armaduras leves sem precisar de testes de Misticismo.

Seu atributo-chave para lançar magias é Carisma, e você soma seu bônus de Carisma no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DE BARDO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Aumentar Repertório.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você sabe usar, mas podem ser arcanas ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Canção Assustadora.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para forçar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto a fazer um teste de Vontade

Tabela 1-5: O Bardo

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Inspiração, magias (1º círculo)
2º	Poder de bardo, versatilidade
3º	Poder de bardo
4º	Poder de bardo
5º	Poder de bardo
6º	Magias (2º círculo), poder de bardo
7º	Poder de bardo
8º	Poder de bardo
9º	Poder de bardo
10º	Magias (3º círculo), poder de bardo
11º	Poder de bardo
12º	Poder de bardo
13º	Poder de bardo
14º	Magias (4º círculo), poder de bardo
15º	Poder de bardo
16º	Poder de bardo
17º	Poder de bardo
18º	Poder de bardo
19º	Poder de bardo
20º	Música dos deuses, poder de bardo

(CD Car). Uma criatura que falhe fica abalada até o fim da cena. Uma criatura que passe se torna imune a esta habilidade até o fim do dia.

- *Dança das Lâminas.* Quando você lança uma magia com execução de uma ação padrão, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre. *Pré-requisito.* Esgrima Mágica.
- *Esgrima Mágica.* Sua arte mescla esgrima e magia, transformando golpes em dança. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, você pode substituir testes de Luta por testes de Atuação, mas apenas se estiver empunhando armas leves ou de uma mão.
- *Fascinar.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para fascinar uma criatura a sua escolha em alcance curto. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você passar, ela fica fascinada enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.
- *Fascinar em Massa.* Quando usa Fascinar, você pode gastar 2 PM extras. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha em alcance curto (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura). *Pré-requisito.* Fascinar.

- *Golpe Elemental.* Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo pode gastar 1 PM para causar 1d6 de dano adicional de eletricidade, fogo, frio ou trovão, a sua escolha. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6. *Pré-requisito.* Golpe Mágico.

- *Golpe Mágico.* Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo, recebe 2 PM temporários. A cada cena, você pode ganhar um máximo de PM temporários igual ao seu nível. PM temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito.* Esgrima Mágica.

- *Inspiração Marcial.* Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido em rolagens de dano (além de testes de perícia).

- *Manipular.* Você pode gastar 1 PM para forçar uma criatura que esteja fascinada a fazer um teste de Vontade (CD Car). Se a criatura falhar, sofre o efeito da magia *Enfeitiçar* até o fim da cena. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia. Usar esta habilidade não conta como uma ameaça à criatura fascinada. *Pré-requisito.* Fascinar.

- *Manipular em Massa.* Quando usa Manipular, você pode gastar 2 PM extras. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha em alcance curto (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura). *Pré-requisitos.* Fascinar em Massa, Manipular.

- *Melodia Curativa.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para gerar um efeito curativo. Você e todos os seus aliados em alcance curto recuperam 1d6 PV. Para cada 2 PM extras que você gastar, cura +1d6 PV (ou seja, pode gastar 3 PM para recuperar 2d6 PV, 5 PM para recuperar 3d6 PV e assim por diante).

- *Melodia Restauradora.* Quando você usa Melodia Curativa, pode gastar 2 PM extras. Se fizer isso, escolha uma das condições a seguir: abalado, apavorado, atordoado, cego, exausto, fatigado ou surdo. Você remove a condição escolhida de quaisquer aliados a sua escolha afetados pela Melodia Curativa. *Pré-requisito.* Melodia Curativa.

VERSATILIDADE. A partir do 2º nível, você pode gastar 1 PM para receber todos os benefícios de ser treinado em uma perícia a sua escolha por um teste.

ARTISTA COMPLETO. No 20º nível, você pode usar Inspiração como uma ação livre. Enquanto estiver sob efeito de sua habilidade Inspiração, qualquer habilidade de bardo (incluindo magias) que você usar tem seu custo em PM reduzido pela metade (mínimo de 1 PM).

Bucaneiro

PONTOS DE VIDA. Um bucaneiro começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) ou Pontaria (Des), Reflexos (Des), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Jogatina (Car), Luta (For), Navegação (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais.

Habilidades de Classe

AUDÁCIA. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Carisma no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

INSOLÊNCIA. Você soma seu bônus de Carisma na Defesa, limitado pelo seu nível. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

EVASÃO. A partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

PODER DE BUCANEIRO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- **Aparar.** Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque físico, você pode gastar 1 PM para tentar aparar-lo. Faça um teste de ataque. Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, você evita o ataque. Você só pode usar este poder se estiver usando uma arma leve ou ágil. *Pré-requisito.* Esgrimista.

- **Aprimoramento.** Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- **Ataque Acrobático.** Quando você se aproxima de um inimigo com uma pirueta ou pulo (em termos de jogo, usando a perícia Acrobacia ou Atletismo para mover-se) e faz um ataque corpo a corpo na mesma rodada, recebe um bônus de +2 em seu teste de ataque.

Tabela 1-6: O Bucaneiro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Audácia, insolência
2º	Evasão, poder de bucaneiro
3º	Esquiva sagaz +1, poder de bucaneiro
4º	Poder de bucaneiro
5º	Panache, poder de bucaneiro
6º	Poder de bucaneiro
7º	Esquiva sagaz +2, poder de bucaneiro
8º	Poder de bucaneiro
9º	Poder de bucaneiro
10º	Evasão aprimorada, poder de bucaneiro
11º	Esquiva sagaz +3, poder de bucaneiro
12º	Poder de bucaneiro
13º	Poder de bucaneiro
14º	Poder de bucaneiro
15º	Esquiva sagaz +4, poder de bucaneiro
16º	Poder de bucaneiro
17º	Poder de bucaneiro
18º	Poder de bucaneiro
19º	Esquiva sagaz +5, poder de bucaneiro
20º	Poder de bucaneiro, sorte de Nimb

- **Aventureiro Ávido.** Uma vez por turno, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

- **Esgrimista.** Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você soma seu bônus de Inteligência nos testes de ataque e rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito.* Int 13.

- **Finta.** Você recebe +2 em testes de Enganação para fintar, e pode fintar como uma ação de movimento.

- **Pernas do Mar.** Você está acostumado à superfície oscilante do convés. Você recebe +2 em Acrobacia e Atletismo e não fica desprevenido quando está se equilibrando ou escalando.

- **Pistoleiro.** Você recebe proficiência com todas as armas de fogo.

- **Presença Paralisante.** Você soma seu bônus de Carisma em Iniciativa.

- **Ripostar.** Quando usa a habilidade aparar e evita o ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque corpo a corpo imediato contra o inimigo que lhe atacou (se ele estiver em alcance). *Pré-requisito.* Aparar.

ESQUIVA SAGAZ. No 3º nível, você recebe +1 na Defesa. Esse bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

PANACHE. A partir do 5º nível, sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 1 PM.

EVASÃO APRIMORADA. A partir do 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre

dano algum se passar, e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

SORTE DE NIMB. No 20º nível, o bucaneiro está acostumado a encarar os piores desafios, e rir na cara deles — pois sabe que tem a sorte ao seu lado. Você pode gastar 5 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Se fizer isso, qualquer resultado 11 ou mais na segunda rolagem será considerado um 20 natural.

Caçador

PONTOS DE VIDA. Um caçador começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) ou Pontaria (Des), Sobrevivência (Sab), mais 6 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

MARCA DA PRESA. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, você recebe um bônus de +1d4 nas rolagens de dano contra essa criatura. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus de dano, conforme a tabela.

RASTREADOR. Você recebe +2 em Sobrevivência. Além disso, pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

PODER DE CAÇADOR. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Armadilha: Arataca.* A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração e fica presa. Uma criatura presa pode escapar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD Sab).
- *Armadilha: Espinhos.* A vítima sofre 6d6 pontos de dano de perfuração. Um teste de Reflexos (CD Sab) reduz o dano à metade.
- *Armadilha: Laço.* A vítima deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se passar, fica caída. Se falhar, fica agarrada. Uma criatura agarrada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).
- *Armadilha: Rede.* Todas as criaturas na área devem fazer um teste de Reflexos (CD Sab) para não ficarem enredadas. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 25). Além disso, a área ocupada pela rede é considerada terreno difícil.

Tabela 1-7: O Caçador

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Marca da presa +1d4, rastreador
2º	Poder de caçador
3º	Explorador, poder de caçador
4º	Poder de caçador
5º	Caminho do explorador, marca da presa +1d8, poder de caçador
6º	Poder de caçador
7º	Explorador, poder de caçador
8º	Poder de caçador
9º	Marca da presa +1d12, poder de caçador
10º	Poder de caçador
11º	Explorador, poder de caçador
12º	Poder de caçador
13º	Marca da presa +2d8, poder de caçador
14º	Poder de caçador
15º	Explorador, poder de caçador
16º	Poder de caçador
17º	Marca da presa +2d10, poder de caçador
18º	Poder de caçador
19º	Explorador, poder de caçador
20º	Mestre caçador, poder de caçador

- *Arqueiro.* Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma seu bônus de Sabedoria nos testes de ataque e rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito.* Sab 13.

- *Camuflagem.* Você pode gastar 2 PM para usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo sem cobertura disponível.

- *Companheiro Animal.* Como a habilidade do druida.

- *Empatia Selvagem.* Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores (veja Diplomacia, na página XX) de animais.

- *Ervas Curativas.* Você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Sabedoria) para aplicar ervas que curam ou desintoxicam em você ou num aliado adjacente. Para cada PM que gastar, cura 2d6 PV. Você pode diminuir a cura em 2d6 para remover qualquer condição envenenado afetando o alvo.

- *Espreitar.* Quando usa a habilidade Marca da Presa, você recebe um bônus de +1 em testes de perícia

contra a criatura marcada. Esse bônus aumenta em +1 para cada PM adicional gasto na habilidade, e também dobra com a habilidade Caçador.

- *Ímpeto*. Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

- *Inimigo de <Criatura>*. Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo, ou duas raças humanoides (por exemplo, orcs e gnolls, ou elfos e qareen). Quando você usa a habilidade Marca da Presa contra uma criatura do tipo ou da raça escolhida, recebe dois dados de bônus no dano, em vez de um. O nome desta habilidade varia de acordo com o tipo de criatura escolhida (Inimigo de Monstros, Inimigo de Mortos-Vivos etc.). Você pode escolher este poder outras vezes para inimigos diferentes.

- *Olho do Falcão*. Você pode usar a habilidade Marca da Presa em criaturas a alcance longo.

- *Tempestade de Aço*. Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque.

EXPLORADOR. No 3º nível, escolha um tipo de terreno entre aquático, ártico, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo ou urbano. A partir do 11º nível, você também pode escolher área de Tormenta. Quando estiver no tipo de terreno escolhido, você soma seu bônus de Sabedoria (mínimo +1) na Defesa e nos testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência. A cada quatro níveis, escolha outro tipo de terreno para receber o bônus ou aumente o bônus em um tipo de terreno já escolhido em +2.

Armadilhas

Alguns poderes do caçador são Armadilhas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Preparar uma armadilha gasta uma ação completa e 3 PM.

- Uma armadilha afeta uma área de 3m de lado adjacente a você, e é acionada pela primeira criatura que entrar na área.

- Uma criatura que veja você preparando a armadilha saberá que ela está lá. Uma criatura que não veja você preparando a armadilha pode encontrá-la se gastar uma ação padrão procurando e passar em um teste de Percepção (CD Sab).

Você não precisa de nenhum item para criar a armadilha, pois usa materiais naturais, como galhos, cipós e espinhos. Porém, precisa estar em um ambiente propício, como uma floresta, beco repleto de entulhos etc.

CAMINHO DO EXPLORADOR. No 5º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastrear você aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos nos quais você tenha a habilidade Explorador.

MESTRE CAÇADOR. No 20º nível, você pode usar a habilidade Marca da Presa como uma ação livre. Além disso, quando usa a habilidade, pode gastar +5 PM para aumentar sua margem de ameaça contra a criatura em +2. Se você reduz uma criatura contra a qual usou Marca da Presa a 0 pontos de vida, recupera 5 PM.

Cavaleiro

PONTOS DE VIDA. Um cavaleiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

PROFIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

CÓDIGO DE HONRA. Cavaleiros distinguem-se de meros combatentes por seguir um código de conduta. Fazem isto para mostrar que estão acima dos mercenários e bandoleiros que infestam os campos de batalha. Você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de regras, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar. Se violar o código, você perde todos os seus PM, e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Rebaixar-se ao nível dos covardes e desesperados abala a autoconfiança que eleva o cavaleiro.

BALUARTE. Você pode gastar 1 PM para receber +2 na Defesa e nos testes de resistência até o início do seu próximo turno. Para cada PM extra que gastar, o bônus aumenta em +2.

A partir do 7º nível, quando usa esta habilidade, você pode gastar 2 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados adjacentes. Por exemplo, pode gastar 7 PM ao todo para receber +10 na Defesa e nos testes de resistência e fornecer este mesmo bônus a todos os aliados adjacentes. A partir do 15º nível, você pode gastar 5 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados em alcance curto.

DUELO. A partir do 2º nível, você pode gastar 2 PM para escolher um inimigo em alcance curto e receber +1 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro inimigo, o bônus termina. Para cada 2 PM extras que você gastar, o bônus aumenta em +1.

PODER DE CAVALEIRO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

Tabela 1-8: O Cavaleiro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Baluarte
2º	Duelo, poder de cavaleiro
3º	Poder de cavaleiro
4º	Poder de cavaleiro
5º	Poder de cavaleiro, caminho do cavaleiro
6º	Poder de cavaleiro
7º	Baluarte (aliados adjacentes), poder de cavaleiro
8º	Poder de cavaleiro
9º	Poder de cavaleiro, resoluto
10º	Poder de cavaleiro
11º	Poder de cavaleiro
12º	Poder de cavaleiro
13º	Poder de cavaleiro
14º	Poder de cavaleiro
15º	Baluarte (aliados em alcance curto), poder de cavaleiro
16º	Poder de cavaleiro
17º	Poder de cavaleiro
18º	Poder de cavaleiro
19º	Poder de cavaleiro
20º	Bravura final, poder de cavaleiro

- *Estandarte.* Sua fâmula torna-se célebre, um símbolo de inspiração para seus aliados. No início de cada cena, você e todos os aliados que possam ver seu estandarte recebem um número de PM temporários igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1). PMs temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito.* Título.

- *Etiqueta.* Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Conhecimento (nobreza) ou Diplomacia.

- *Investida Destruidora.* Quando faz a ação investida, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa +1d8 pontos de dano. Para cada 2 PM extras que você gastar, o dano aumenta em +1d8. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque.

- *Postura de Combate: Ariete Implacável.* Ao assumir essa postura, você aumenta o bônus de ataque em investidas em +2. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumenta o bônus de ataque em +2. Além disso, se fizer uma investida contra um objeto, causa dano dobrado. Você precisa se deslocar todos os turnos para manter essa postura ativa.

- *Postura de Combate: Castigo de Ferro.* Essa postura só funciona se você estiver adjacente a um ou

mais aliados. Sempre que um aliado adjacente sofrer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque na criatura que o atacou.

- *Postura de Combate: Foco de Batalha.* Sempre que um inimigo causar dano em você, você recebe 1 PM temporário. PMs temporários desaparecem no final da cena.

- *Postura de Combate: Provocação Petulante.* Enquanto essa postura estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos dentro de seu alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falharem, devem atacar você nessa rodada.

- *Postura de Combate: Muralha Intransponível.* Para assumir essa postura você precisa estar empunhando um escudo. Você recebe +1 na Defesa. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumenta esse bônus em +1. Além disso, soma esse bônus em testes de Reflexos e, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofre nenhum dano se passar. Enquanto mantiver essa postura, seu deslocamento é reduzido para 3m.

- *Postura de Combate: Torre Inabalável.* Você assume uma postura defensiva que o torna imune a qualquer tentativa de tirá-lo do lugar, de forma munda-na ou mágica. Enquanto mantiver a postura, você não pode se deslocar, mas recebe um bônus na Defesa igual a seu bônus de Constituição e pode substituir testes de Reflexos e Vontade por testes de Fortitude.

- *Título.* Você adquire um título menor de nobreza e autoridade sobre o povo. Converse com o mestre para definir os detalhes de seu título. Você pode gastar 2 PM para conclamar pessoas comuns a realizar uma tarefa para você. Em termos de regras, você recebe um sucesso automático em um teste de perícia a sua escolha com CD máxima igual ao seu nível +5. O tempo necessário para conclamar as pessoas é o tempo do uso da perícia em questão. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde seu título carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito.* 10º nível de cavaleiro.

Posturas de Combate

Alguns poderes do cavaleiro são Posturas de Combate. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Assumir uma postura gasta uma ação de movimento e 2 PM.
- Os efeitos de uma postura duram até o final da cena, a menos que sua descrição diga o contrário.
- Você não pode assumir mais de uma postura ao mesmo tempo.

CAMINHO DO CAVALEIRO. No 5º nível, escolha entre especialização em armaduras ou montaria.

- *Especialização em Armaduras.* Você recebe resistência a dano 2 se estiver usando uma armadura pesada. No 8º nível, e a cada três níveis, sua RD aumenta em 2, até um máximo de RD 10 no 20º nível.

- *Montaria.* Você recebe um cavalo de guerra, com o qual recebe um bônus de +5 em testes de Ades- tramento e Cavalgar. Ele fornece os benefícios de um aliado iniciante dos tipos montaria e combatente. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um aliado veterano e, no 17º nível, de um aliado mestre. Veja a regra de Aliados no **CAPÍTULO 5**. Caso o cavalo morra, você pode comprar outro pelo preço normal e treiná-lo, para receber os benefícios deste poder, com uma semana de trabalho. De acordo com o mestre, você pode possuir outro tipo de montaria.

RESOLUTO. A partir do 9º nível, você pode gastar 1 PM para refazer um teste de resistência contra uma condição (como abalado, paralisado etc.) que o esteja afetando. O segundo teste recebe um bônus de +5 e, se passar, cancela o efeito. Você só pode usar esta habilidade uma vez por efeito.

BRAVURA FINAL. No 20º nível, sua virtude vence a morte. Se for reduzido a 0 ou menos PV, você pode continuar consciente e agindo normalmente. Se fizer isso, deve gastar 5 PM no início de cada um de seus turnos. Caso contrário, cai inconsciente ou morto, conforme seus PV atuais.

Clérigo

PONTOS DE VIDA. Um clérigo começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 5 PM por nível.

PERÍCIAS. Religião (Sab) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

DEVOTO. Você se torna devoto de um deus maior. Você deve obedecer às Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele. Veja o **CAPÍTULO 2** para a lista de divindades.

Como alternativa, você pode cultuar o Panteão como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas sua única Obrigação & Restrição é não usar armas cortantes ou perfurantes (porque essas derramam sangue, algo que clérigos do Panteão consideram proibido).

O nome desta habilidade varia de acordo com a divindade escolhida (Devoto de Valkaria, Devoto de Khalmyr... ou Devoto dos Deuses, se escolher cultuar o Panteão como um todo).

MAGIAS. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria, e você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DE CLÉRIGO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Arma Sagrada.* Você se torna proficiente na arma favorita de sua divindade. Se estiver empunhando essa arma, pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para infundi-la com poder divino. Até o final da cena, a arma emite luz dourada ou púrpura (como uma tocha) e você pode usar seu modificador de Sabedoria

Tabela 1-9: O Clérigo

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Devoto, magias (1º círculo)
2º	Poder de clérigo
3º	Poder de clérigo
4º	Poder de clérigo
5º	Magias (2º círculo), poder de clérigo
6º	Poder de clérigo
7º	Poder de clérigo
8º	Poder de clérigo
9º	Magias (3º círculo), poder de clérigo
10º	Poder de clérigo
11º	Poder de clérigo
12º	Poder de clérigo
13º	Magias (4º círculo), poder de clérigo
14º	Poder de clérigo
15º	Poder de clérigo
16º	Poder de clérigo
17º	Magias (5º círculo), poder de clérigo
18º	Poder de clérigo
19º	Poder de clérigo
20º	Mão da divindade, poder de clérigo

em testes de ataque e rolagens de dano com ela (em vez do modificador padrão). Além disso, o dano da arma aumenta em um passo e ela é considerada mágica para propósitos de resistência a dano.

- *Canalizar Energia Positiva/Negativa.* Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para liberar uma onda de energia positiva ou negativa (de acordo com sua divindade) que afeta todas as criaturas em alcance curto. Energia positiva cura 1d6 pontos de dano em criaturas vivas a sua escolha e causa 1d6 pontos de dano de luz em mortos-vivos. Energia negativa tem o efeito inverso — causa dano de trevas em criaturas vivas a sua escolha e cura mortos-vivos. Uma criatura que sofra dano desta habilidade tem direito a um teste de Vontade (CD Car) para reduzi-lo à metade. Para cada 2 PM extras que você gastar, a cura ou dano aumenta em +1d6 PV (ou seja, pode gastar 4 PM para curar 2d6 PV, 6 PM para curar 3d6 PV e assim por diante).

- *Canalizar Amplo.* Quando você usa a habilidade Canalizar Energia, pode gastar +2 PM para aumentar o alcance dela para longo. *Pré-requisito.* Canalizar Energia Positiva ou Negativa.

- *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias divinas de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Expulsar/Comandar Mortos-Vivos.* Você pode usar uma ação padrão e 3 PM para expulsar (se sua divindade canaliza energia positiva) ou comandar (se canaliza energia negativa) todos os mortos-vivos em alcance curto. Mortos-vivos expulsos ficam apavorados por 1d6 rodadas. Mortos-vivos comandados ficam sob suas ordens; entretanto, o nível somado de mortos-vivos sob seu comando a qualquer momento não pode exceder o seu próprio nível. Dar uma ordem a mortos-vivos sob seu comando é uma ação de movimento. Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD Car) para evitar qualquer destes efeitos. *Pré-requisito.* Canalizar Energia Positiva ou Negativa.

- *Magia Sagrada/Profana.* Quando lança uma magia divina que causa dano, você pode gastar +1 PM. Se fizer isso, muda o tipo de dano da magia para eletricidade ou trevas (de acordo com a sua divindade).

- *Prece de Combate.* Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, você pode gastar +2 PM para lançá-la como uma ação de movimento.

- *Símbolo Sagrado Abençoado.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer uma prece e energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Um símbolo sagrado energizado emite uma luz dourada ou prateada (se sua divindade canaliza energia positiva) ou púrpura ou avermelhada (se canaliza energia negativa) que ilumina como uma tocha. Enquanto estiver empunhando um símbolo sagrado energizado, o custo em PM para lançar suas magias diminui em 1 (mínimo 1 PM).

MÃO DA DIVINDADE. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 15 PM para canalizar a energia de seu deus. Ao fazer isso, você lança três magias divinas quaisquer (de qualquer círculo, e incluindo magias que você não conhece), como uma ação livre e sem gastar seus custos de PM. Você pode aplicar aprimoramentos, mas precisa pagar por eles. Após usar esta habilidade, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Corpos mortais simplesmente não foram feitos para lidar com tanto poder.

Druida

PONTOS DE VIDA. Um druida começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab) mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car) Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Religião (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Escudos.

Habilidades de Classe

DEVOTO. Você se torna devoto de uma divindade disponível para druidas (Allihanna, Megalokk e Oceano). Você deve obedecer às Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele. O nome desta habilidade muda de acordo com a divindade escolhida — “Devoto de Allihanna”, “Devoto de Megalokk” ou “Devoto do Grande Oceano”.

EMPATIA SELVAGEM. Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores (veja Diplomacia, na página XX) de animais.

MAGIAS. Escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo que pertençam a essas escolas. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria, e você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DE DRUIDA. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Companheiro Animal.* Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro a seguir. *Pré-requisito.* Treinado em Adestramento.
- *Companheiro Animal Adicional.* Você recebe um companheiro animal adicional, de um tipo dife-

Tabela 1-10: O Druida

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Devoto, empatia selvagem, magias (1º círculo)
2º	Caminho dos ermos, poder de druida
3º	Poder de druida
4º	Poder de druida
5º	Poder de druida
6º	Magias (2º círculo), poder de druida
7º	Poder de druida
8º	Poder de druida
9º	Poder de druida
10º	Poder de druida
11º	Magias (3º círculo), poder de druida
12º	Poder de druida
13º	Poder de druida
14º	Poder de druida
15º	Poder de druida
16º	Magias (4º círculo), poder de druida
17º	Poder de druida
18º	Poder de druida
19º	Poder de druida
20º	Força da natureza, poder de druida

rente dos que já tenha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser, mas ainda está sujeito ao limite de aliados (veja **ALIADOS**, na página XX). *Pré-requisitos.* Carisma 15, Companheiro Animal, 4º nível de druida.

- *Companheiro Animal Aprimorado.* Escolha um companheiro animal. Esse animal recebe um segundo tipo diferente, ganhando os bônus equivalentes. Por exemplo, se você tiver um companheiro Guardião, pode adicionar o tipo Feroz à ele, tornando-o um Guardião Feroz que concede +2 na Defesa e +1d8 de dano corpo a corpo. *Pré-requisitos.* Companheiro Animal, 6º nível de druida.

- *Companheiro Animal Lendário.* Escolha um de seus companheiros animais. Ele se torna uma criatura lendária, e passa a dobrar seus bônus concedidos. No caso de companheiros que concedem dados de bônus, o número de dados aumenta em 1. *Pré-requisitos.* Companheiro Animal, 18º nível de druida.

- *Companheiro Animal Mágico.* Você recebe um companheiro animal especial, capaz de usar habilidades mágicas. Escolha entre os tipos de aliado curandeiro ou destruidor. *Pré-requisito.* Companheiro Animal.

- *Forma Primal.* Quando você usa Forma Selvagem, pode se transformar em uma fera primal,

Companheiro Animal

Um companheiro animal é um aliado valioso e fiel. Você decide de qual espécie é seu companheiro. Você e ele têm um vínculo mental, sendo capazes de entender um ao outro. Seu companheiro animal obedece a você, mesmo que isso arrisque a vida dele.

Em termos de jogo, seu companheiro animal é um aliado dos tipos ajudante, assassino, atirador, fortão, guardião, montaria ou perseguidor. Até o 5º nível de druida, seus companheiros são do nível Iniciante. Eles mudam para Veterano no 6º nível e para Mestre no 12º nível. Veja a página XX para as regras completas e os benefícios fornecidos por aliados. A seguir, alguns exemplos de animais conforme o tipo de aliado (mas você é livre para escolher outros).

AJUDANTE. Uma raposa, corvo, macaco, serpente, gato ou outro animal ágil ou esperto.

ASSASSINO. Uma onça, lince ou outro animal treinado para abater presas.

ATIRADOR. Um falcão, águia ou outro animal capaz de avançar nos alvos de seus ataques à distância.

FORTÃO. Um lobo, javali, crocodilo ou outro animal capaz de lutar ao seu lado.

GUARDIÃO. Um alce, coruja, urso, tartaruga gigante, cão ou outro animal pesado ou atento.

PERSEGUIDOR. Um gambá, sabujo ou outro animal farejador.

MONTARIA. Um cavalo, rinoceronte, besouro gigante ou outro animal que possa transportá-lo.

combinando as habilidades de diferentes animais. Você recebe os benefícios de dois tipos de animais (bônus iguais não se acumulam; use o melhor de cada tipo). *Pré-requisitos.* Forma Selvagem duas vezes, 18º nível de druida.

- *Forma Selvagem.* Você pode se transformar em um tipo de animal. Veja o quadro a seguir. Você pode escolher este benefício diversas vezes. A cada vez, aprende uma forma selvagem diferente.

- *Magia Natural.* Você pode lançar magias em forma selvagem. *Pré-requisitos.* Forma Selvagem, 8º nível de druida.

- *Segredos da Natureza.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você saber usar, mas podem ser arcanas ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

CAMINHO DOS ERMOS. No 2º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastrear você aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

FORÇA DA NATUREZA. No 20º nível, você diminui o custo de todas as suas magias em -2 PM e aumenta a CD delas em +2. Os bônus dobram (-4 PM e +4 na CD) se você estiver em terrenos naturais.

Forma Selvagem

Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para adquirir a forma de uma criatura selvagem — que em geral corresponde a algum animal existente na região, mas também pode ser uma fera desconhecida. Em termos de jogo, quando usa esta habilidade você adquire os bônus e características de uma forma que conheça. Características não mencionadas não mudam.

Na forma selvagem você não pode atacar com armas ou lançar magias. Qualquer roupa ou equipamento que esteja usando é absorvido pela forma selvagem, e ressurge quando você volta ao normal. Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção oposto pelo seu teste de Enganação (você recebe um bônus de +10 neste teste) para perceber que você não é um animal comum. Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

A partir do 6º nível, você pode usar a versão Aprimorada das formas que conhece, mas com custo de 6 PM. A partir do 12º nível, pode usar a forma Superior, pagando 10 PM.

FORMA FERROZ. Você recebe Força +4, +2 na Defesa e um ataque natural que causa 1d8 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Seu tamanho muda para Grande (o que fornece –2 em Furtividade e +2 em testes de manobra), você recebe Força +8, +4 na Defesa e um ataque natural que causa 2d6 pontos de dano.
- *Superior.* Seu tamanho muda para Enorme (o que fornece –5 em Furtividade e +5 em testes de manobra), você recebe Força +16, +6 na Defesa e um ataque natural que causa 4d6 pontos de dano.

FORMA ÁGIL. Você recebe Destreza +4 e dois ataques naturais que causam 1d6 pontos de dano (pode atacar com ambos sofrendo uma penalidade de –2 nos testes de ataque).

- *Aprimorada.* Seu tamanho muda para Grande (o que fornece –2 em Furtividade e +2 em testes de manobra), você recebe Força +4, Destreza +8, deslocamento +3m e dois ataques naturais que causam 1d8 pontos de dano.
- *Superior.* Seu tamanho muda para Grande (o que fornece –2 em Furtividade e +2 em testes de manobra), você recebe Força +8, Destreza +12, deslocamento +6m e dois ataques naturais que causam 2d6 pontos de dano.

FORMA RESISTENTE. Você recebe +4 na Defesa, resistência a dano 2 e um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Seu tamanho muda para Grande (o que fornece –2 em Furtividade e +2 em testes de manobra), você recebe Força +4, +8 na Defesa, resistência a dano 5 e um ataque natural que causa 1d8 pontos de dano.
- *Superior.* Seu tamanho muda para Enorme (o que fornece –5 em Furtividade e +5 em testes de manobra), você recebe Força +8, +12 na Defesa, resistência a dano 10 e um ataque natural que causa 2d6 pontos de dano.

FORMA SORRATEIRA. Seu tamanho muda para Pequeno (o que fornece +2 em Furtividade e –2 em testes de manobra). Você recebe um ataque natural que causa 1d4 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Seu tamanho muda para Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e –5 em testes de manobra) e você recebe Destreza +4.
- *Superior.* Você recebe os bônus da forma Aprimorada e deslocamento de voo 12m.

FORMA VELOZ. Você recebe Destreza +4, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 12m, deslocamento de escalada 9m ou deslocamento de natação 9m.

- *Aprimorada.* Você recebe Destreza +8, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 18m, deslocamento de natação 12m ou deslocamento de escalada 12m.
- *Superior.* Você recebe Destreza +16, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento de natação 18m, deslocamento de escalada 18m ou deslocamento de voo 18m.

Guerreiro

PONTOS DE VIDA. Um guerreiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) ou Pontaria (Des), Fortitude (Con), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

ATAQUE ESPECIAL. Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano, a sua escolha. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +4. Você pode dividir os bônus igualmente. Por exemplo, no 17º nível, pode gastar 5 PM para receber +20 no ataque, +20 no dano ou +10 no ataque e +10 no dano.

PODER DE GUERREIRO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Arqueiro.* Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma seu bônus de Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito.* Sab 13.
- *Ataque Reflexo.* Se um alvo em alcance de seus ataques corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover para fora do seu alcance, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse alvo como uma reação. *Pré-requisito.* Des 13.
- *Destruidor.* Se estiver usando uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 em rolagens de dano. *Pré-requisito.* For 13.
- *Esgrimista.* Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você soma seu bônus de Inteligência em testes de ataque e rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito.* Int 13.
- *Especialização em Arma.* Escolha uma arma. Você recebe +2 em rolagens de dano com a arma escolhida. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes.

Tabela 1-11: O Guerreiro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Ataque especial (+4)
2º	Poder de guerreiro
3º	Durão, poder de guerreiro
4º	Poder de guerreiro
5º	Ataque especial (+8), poder de guerreiro
6º	Ataque extra, poder de guerreiro
7º	Poder de guerreiro
8º	Poder de guerreiro
9º	Ataque especial (+12), poder de guerreiro
10º	Poder de guerreiro
11º	Poder de guerreiro
12º	Poder de guerreiro
13º	Ataque especial (+16), poder de guerreiro
14º	Poder de guerreiro
15º	Poder de guerreiro
16º	Poder de guerreiro
17º	Ataque especial (+20), poder de guerreiro
18º	Poder de guerreiro
19º	Poder de guerreiro
20º	Campeão, poder de guerreiro

- *Golpe Demolidor.* Quando usa a manobra separar ou atacar um objeto, você pode gastar 1 PM para ignorar a RD dele, ou 3 PM para, além disso, causar dano dobrado.
- *Ímpeto.* Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.
- *Mestre em Arma.* Escolha uma arma com a qual possua Especialização em Arma. Com esta arma, seu dano aumenta em um passo e você pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste de ataque recém realizado. *Pré-requisito.* 12º nível de guerreiro.
- *Romper Defesas.* Seu ataque especial pode atravessar as defesas do alvo. Quando faz um Ataque Especial, você pode gastar 2 PM adicionais para ignorar qualquer resistência a dano do alvo.
- *Sentinela.* Se estiver usando um escudo, você aplica o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.
- *Tempestade de Aço.* Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque.

- *Tornado de Dor.* Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para fazer uma série de golpes giratórios. Faça um ataque e compare-o contra a Defesa de cada inimigo adjacente. Então, faça uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto e aplique-a em cada inimigo atingido. *Pré-requisito.* 6º nível de guerreiro.

DURÃO. A partir do 3ª nível, sua rijeza muscular permite que você absorva ferimentos. Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade.

ATAQUE EXTRA. A partir do 6º nível, quando usa a ação ataque, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma.

CAMPEÃO. No 20º nível, o dano de todos os seus ataques com arma aumenta em um passo. Além disso, sempre que você faz um ataque especial e acerta o ataque, recupera metade dos PM gastos nele. Por exemplo, se fizer um ataque especial gastando 5 PM para ganhar um bônus de +20 nas rolagens de dano e acertar o ataque, recupera 2 PM.

Inventor

PONTOS DE VIDA. Um inventor começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Ofício (Int) e Vontade (Sab) mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Pontaria (Des) e Percepção (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

ENGENHOSIDADE. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

PRATA DA CASA. Você começa o jogo com uma arma superior com uma modificação ou 10 itens alquímicos, com custo máximo total de T\$ 500. Veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** para a lista de itens.

PODER DE INVENTOR. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Agite Antes de Usar.* Quando usa um item alquímico que cause dano, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Inteligência). Para cada PM que gastar, o item causa um dado extra de dano do mesmo tipo. *Pré-requisito.* Treinado em Ofício (alquimia).

- *Ajuste de Mira.* Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Inteligência) para aprimorar uma arma de ataque à distância que esteja usando. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em testes de ataque com a arma até o final da cena. *Pré-requisito.* Balística.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Armeiro.* Você recebe proficiência com armas marciais corpo a corpo. Quando usa uma arma corpo a corpo, pode usar seu modificador de Inteligência em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

- *Balística.* Você recebe proficiência com armas marciais de ataque à distância, ou com armas de fogo, a sua escolha. Quando usa uma arma de ataque à distância, pode usar seu modificador de Inteligência em vez de Destreza nos testes de ataque (e, caso possua o poder

Tabela 1-12: O Inventor

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Engenhosidade, prata da casa
2º	Mercador, poder de inventor
3º	Fabricar item superior (1 modificação), poder de inventor
4º	Poder de inventor
5º	Fabricar item superior (2 modificações), poder de inventor
6º	Olho do artífice, poder de inventor
7º	Fabricar item superior (3 modificações), poder de inventor
8º	Poder de inventor
9º	Fabricar item mágico (menor), poder de inventor
10º	Olho do dragão, poder de inventor
11º	Fabricar item superior (4 modificações), poder de inventor
12º	Poder de inventor
13º	Fabricar item mágico (médio), poder de inventor
14º	Poder de inventor
15º	Fabricar item superior (5 modificações), poder de inventor
16º	Poder de inventor
17º	Fabricar item mágico (maior), poder de inventor
18º	Poder de inventor
19º	Fabricar item superior (6 modificações), poder de inventor
20º	Poder de inventor, obra-prima

Estilo de Ataque à Distância, nas rolagens de dano). *Pré-requisito.* Treinado em Pontaria.

- *Blindagem.* Você pode aplicar o modificador de Inteligência na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode aplicar o modificador de Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso (como a modificação Delicada, por exemplo). *Pré-requisitos.* Couraceiro, 8º nível de inventor.

- *Cano Raiado.* Quando usa uma arma de ataque à distância feita por você mesmo, ela recebe +1 na margem de ameaça. *Pré-requisitos.* Balística, 5º nível de inventor.

- *Couraceiro.* Você recebe proficiência com armaduras pesadas e escudos. Quando usa armadura, pode usar seu bônus de Inteligência em vez de Destreza na Defesa (mas continua não podendo aplicar um modificador de atributo na Defesa quando usa uma armadura pesada).

- *Ferreiro.* Quando usa uma arma corpo a corpo feita por você mesmo, ela causa um dado extra de dano do mesmo tipo. *Pré-requisitos.* Armeiro, 5º nível de inventor.

- *Maestria em Perícia.* Escolha um número de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência. Com essas perícias, você pode gastar 1 PM para escolher 10 em qualquer situação, exceto testes de ataque.

- *Mestre Cuca.* Todas as comidas que cozinha têm seu bônus numérico aumentado em +1. *Pré-requisito.* Treinado em Ofício (culinária).

- *Mistura Concentrada.* Quando usa um item alquímico que cure pontos de vida, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Inteligência). Para cada PM que gastar, o item cura um dado extra do mesmo tipo. *Pré-requisitos.* Sabedoria 13, Treinado em Ofício (alquimia).

- *Oficina de Campo.* Você pode gastar uma hora e 2 PM para fazer a manutenção do equipamento de seu grupo. Cada membro do grupo escolhe uma arma, armadura ou escudo para manutenção. Armas recebem +1 em testes de ataque; armaduras e escudos têm sua penalidade de armadura reduzida em 1. Os benefícios duram um dia.

- *Pedra de Amolar.* Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Inteligência) para aprimorar uma arma corpo a corpo que esteja usando. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. *Pré-requisito.* Armeiro.

MERCADOR. No 2º nível, você consegue vender itens por 2/3 do seu preço (normalmente, personagens vendem itens pela metade de seu preço).

FABRICAR ITEM SUPERIOR. No 3º nível, você cria um item superior, com uma modificação, a sua escolha, e passa a poder fabricar itens superiores com uma modificação. Veja a página XX para as regras de fabricação de itens, e a página XX para a lista de modificações.

Nos níveis 5º, 7º, 11º, 15º e 19º, você recebe um novo item superior, com duas, três, quatro, cinco e seis modificações, respectivamente, e passa a poder fabricar itens superiores com essa quantidade de modificações.

Considera-se que você estava trabalhando nos itens, e você não gasta dinheiro ou tempo neles (mas gasta em itens que fabricar futuramente).

OLHO DO ARTÍFICE. A partir do 6º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar um objeto em alcance curto. Se fizer isso, encontra uma fraqueza no objeto e pode ignorar a resistência a dano dele. Você também pode usar essa habilidade para encontrar uma fraqueza na armadura de um inimigo, o que fornece um bônus de +2 em seus testes de ataque contra ele (desde que ele esteja usando armadura). Esse benefício dura até o fim da cena.

FABRICAR ITEM MÁGICO. No 9º nível, você recebe um item mágico menor, a sua escolha e passa a poder fabricar itens mágicos menores. Veja a página XX para as regras de criação de itens mágicos.

Nos níveis 13º e 17º, você recebe um novo item mágico, de poder médio e maior, respectivamente, e passa a poder fabricar itens mágicos dessas categorias.

Considera-se que você estava trabalhando nos itens que recebe, e você não gasta dinheiro, tempo ou PM neles (mas gasta em quaisquer outros itens que fabricar futuramente).

OLHO DO DRAGÃO. A partir do 10º nível, você pode gastar uma ação completa para analisar um item. Você automaticamente descobre se o item é mágico, suas propriedades e como utilizá-las.

OBRA-PRIMA. No 20º nível, você fabrica sua obra-prima, aquela pela qual seu nome será lembrado em eras futuras. Isso pode ser qualquer item que você possa criar com uma de suas perícias de Ofício. Você é livre para criar o item em termos de regras, mas ele deve ser aprovado pelo mestre. Como linha geral, ele pode ter os benefícios de um item superior com seis modificações e os benefícios de um item mágico maior. Considera-se que você estava trabalhando no item, e você não gasta dinheiro, tempo ou PM nele.

Ladino

PONTOS DE VIDA. Você começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Ladinagem (Des) e Reflexos (Des), mais 8 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Luta (For), Navegação (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

ATAQUE FURTIVO. Você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

ESPECIALISTA. Escolha um número de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência (mínimo 1). Ao fazer um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PM para dobrar seu bônus de treinamento. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

EVASÃO. A partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

PODER DE LADINO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Assasinar.* Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Se desferir um ataque furtivo contra essa criatura até o fim do seu próximo turno, você dobra os dados de dano de seu ataque furtivo. *Pré-requisito.* 5º nível de ladino.
- *Emboscar.* Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar esta habilidade na primeira rodada de um combate.

Tabela 1-13: O Ladino

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Ataque furtivo +1d6, especialista
2º	Evasão, poder de ladino
3º	Ataque furtivo +2d6, poder de ladino
4º	Esquiva sobrenatural, poder de ladino
5º	Ataque furtivo +3d6, poder de ladino
6º	Poder de ladino
7º	Ataque furtivo +4d6, poder de ladino
8º	Olhos nas costas, poder de ladino
9º	Ataque furtivo +5d6, poder de ladino
10º	Evasão aprimorada, poder de ladino
11º	Ataque furtivo +6d6, poder de ladino
12º	Poder de ladino
13º	Ataque furtivo +7d6, poder de ladino
14º	Poder de ladino
15º	Ataque furtivo +8d6, poder de ladino
16º	Poder de ladino
17º	Ataque furtivo +9d6, poder de ladino
18º	Poder de ladino
19º	Ataque furtivo +10d6, poder de ladino
20º	A pessoa certa para o trabalho, poder de ladino

- *Gatuno.* Você recebe +2 em Atletismo. Quando escala, avança seu deslocamento normal, em vez de metade dele.
- *Oportunismo.* Você recebe +2 em testes de ataque contra inimigos que já sofreram dano na mesma rodada.
- *Mãos Rápidas.* Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de Ladinagem para abrir fechaduras, ocultar item, prestidigitação ou sabotar como uma ação livre.
- *Rolamento Defensivo.* Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Após usar esta habilidade, você fica caído.
- *Saqueador de Tumbas.* Você recebe +5 em testes de Investigação para encontrar armadilhas e em testes de Reflexos para evitá-las. Além disso, gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem).
- *Sombra.* Você recebe +2 em Furtividade. Além disso, você pode se mover com seu deslocamento normal enquanto usa Furtividade sem sofrer penalidades no teste de perícia.
- *Truque Mágico.* Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha, pagando

seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para esta magia é Inteligência. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- **Velocidade Ladina.** Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno.

ESQUIVA SOBRENATURAL. No 4º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreendido.

OLHOS NAS COSTAS. A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

EVASÃO APRIMORADA. No 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

A PESSOA CERTA PARA O TRABALHO. No 20º nível, você se torna um verdadeiro mestre da ladinagem. Ao fazer um ataque furtivo ou usar uma perícia da lista de ladino, você pode gastar 5 PM para receber +10 no teste.

Lutador

PONTOS DE VIDA. Você começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Adestramento (Car), Atletismo (For), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

BRIGA. Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano, e podem causar dano letal ou não letal (a sua escolha). A cada quatro níveis, seu dano desarmado aumenta, conforme a tabela.

O dano visto na tabela é para criaturas Pequenas e Médias. Criaturas Minúsculas diminuem esse dano em um passo, criaturas Grandes e Enormes aumentam em um passo e criaturas Colossais aumentam em dois passos.

GOLPE RELÂMPAGO. Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque desarmado adicional.

PODER DE LUTADOR. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Arma Improvisada.* Você pode gastar uma ação de movimento para procurar uma pedra, cadeira, garrafa ou qualquer outra coisa que possa usar como arma. Faça um teste de Percepção (CD 20). Se você passar, encontra uma arma improvisada. Você continua usando as estatísticas de seu ataque desarmado — bônus de ataque, margem de ameaça etc. — mas seu dano aumenta em uma categoria. Armas improvisadas são frágeis; se você errar um ataque e o resultado do dado for um número ímpar, a arma quebra.
- *Braços Calejados.* Se você não estiver usando armadura, soma seu bônus de Força na Defesa, limitado pelo seu nível.
- *Cabeçada.* Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, o oponente fica desprevenido contra o ataque. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra uma mesma criatura.

Tabela 1-14: O Lutador

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Briga (1d6), golpe relâmpago
2º	Poder de lutador
3º	Casca grossa (Con), poder de lutador
4º	Poder de lutador
5º	Briga (1d8), golpe cruel, poder de lutador
6º	Poder de lutador
7º	Casca grossa (Con+1), poder de lutador
8º	Poder de lutador
9º	Briga (1d10), golpe violento, poder de lutador
10º	Poder de lutador
11º	Casca grossa (Con+2), poder de lutador
12º	Poder de lutador
13º	Briga (2d6), poder de lutador
14º	Poder de lutador
15º	Casca grossa (Con+3), poder de lutador
16º	Poder de lutador
17º	Briga (2d8), poder de lutador
18º	Poder de lutador
19º	Casca grossa (Con+4), poder de lutador
20º	Dono da rua (2d10), poder de lutador

- *Convencido.* Acostumado a contar apenas com seus próprios músculos, você adquiriu certo desdém por artes mais sofisticadas. Você recebe +5 em testes de resistência contra magias e efeitos de Encantamento.
- *Finta.* Você recebe +2 em testes de Enganação para fingir, e pode fingir como uma ação de movimento.
- *Golpe Baixo.* Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD For). Se ele falhar, fica atordoado por uma rodada. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra uma mesma criatura.
- *Rasteira.* Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente fica caído.
- *Trocação.* Quando você começa a bater, não para mais. Ao acertar um ataque desarmado, pode fazer outro ataque desarmado, contra o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PM igual à quantidade de ataques já realizados no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PM, um segundo ataque extra gastando mais 2 PM e assim por diante, até errar um ataque ou não ter mais pontos de mana. *Pré-requisito.* 6º nível de lutador.

- **Trocação Tumulosa.** Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM para atingir todas as criaturas adjacentes — incluindo aliados! Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque, e compara o resultado de seu teste contra a Defesa de cada criatura.

- **Voadora.** Quando faz uma investida desarmada, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, recebe +1d6 no dano por cada 3m que se deslocar até chegar ao oponente, limitado pelo seu nível.

CASCA GROSSA. No 3º nível, você soma seu bônus de Constituição na Defesa, limitado pelo seu nível e apenas se não estiver usando armadura pesada. Além disso, no 7º nível, e a cada quatro níveis, você recebe +1 na Defesa.

GOLPE CRUEL. No 5º nível, você acerta onde dói. Sua margem de ameaça com ataques desarmados aumenta em +1.

GOLPE VIOLENTO. No 9º nível, você bate com muita força. Seu multiplicador de crítico com ataques desarmados aumenta em +1.

DONO DA RUA. No 20º nível, seu dano desarmado aumenta para 2d10 (para criaturas Médias). Além disso, quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você faz *dois* ataques, em vez de um (podendo usar Golpe Relâmpago para fazer um terceiro).

Nobre

PONTOS DE VIDA. Um nobre começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Diplomacia (Car) ou Intimidação (Car), Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Luta (For), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

AUTOCONFIANÇA. Você pode aplicar seu bônus de Carisma em vez de Destreza na Defesa, limitado pelo seu nível (mas continua não podendo aplicar um modificador de atributo na Defesa quando usa uma armadura pesada).

HERANÇA. Você começa o jogo com um item a sua escolha de até T\$ 2.000. O item pode ser normal, superior ou mágico.

ORGULHO. Nobres confiam muito em suas próprias capacidades. Isso pode torná-los arrogantes, mas faz com que consigam realizar tarefas acima de seus limites. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Carisma). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

PODER DE NOBRE. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Armadura Brilhante.* Você pode aplicar o modificador de Carisma na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode aplicar o modificador de Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso (como a modificação Delicada, por exemplo). *Pré-requisito.* 8º nível de nobre.
- *Favor.* Você pode usar sua influência para pedir favores a pessoas poderosas. Pedir favores gasta 5 PM e exige pelo menos uma hora de conversa e bajulação, ou mais, de acordo com o mestre. Faça um teste de Diplomacia. A CD do teste depende do que

Tabela 1-15: O Nobre

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Autoconfiança, herança, orgulho
2º	Poder de nobre, riqueza
3º	Gritar ordens, poder de nobre
4º	Poder de nobre
5º	Poder de nobre
6º	Poder de nobre
7º	Poder de nobre
8º	Poder de nobre
9º	Poder de nobre
10º	Poder de nobre
11º	Poder de nobre
12º	Poder de nobre
13º	Poder de nobre
14º	Poder de nobre
15º	Poder de nobre
16º	Poder de nobre
17º	Poder de nobre
18º	Poder de nobre
19º	Poder de nobre
20º	Realeza, poder de nobre

você está pedindo: 10 para algo simples (como um convite para uma festa particular); 20 para algo caro ou complicado (como uma carona de barco até Galrasia), e 30 para algo perigoso ou ilegal (como acesso aos planos militares do reino).

- *Grito Tirânico.* Quando usa a habilidade Palavras Afiadas, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, seus dados de dano aumentam para d8 e você atinge todos os inimigos em alcance curto. *Pré-requisito.* Palavras Afiadas.
- *Inspirar Confiança.* Sua presença faz as pessoas darem o melhor de si. Você pode gastar 2 PM para fazer um aliado em alcance longo rolar novamente um teste recém realizado.
- *Inspirar Glória.* A presença de um nobre motiva as pessoas a realizarem façanhas impressionantes. Você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance longo ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. *Pré-requisito.* Inspirar Confiança.
- *Língua de Prata.* Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para receber um bônus no teste igual ao seu nível de nobre. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas apenas antes do mestre dizer se você passou ou não.

- **Língua de Ouro.** Você pode gastar uma ação padrão e 6 PM para gerar o efeito da magia *Sugestão* com o aprimoramento em massa (CD Car). Esta não é uma habilidade mágica, e provém de sua capacidade de influenciar outras pessoas. *Pré-requisito.* Língua de Prata.

- **Palavras Afiadas.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para convencer uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) em alcance curto a parar de lutar. Faça um teste de Diplomacia ou Intimidação (a sua escolha) oposto ao teste de Vontade da criatura. Se vencer, você causa 1d6 pontos de dano não letal à criatura. Se perder, causa metade deste dano. Para cada PM extra que você gastar quando ativar a habilidade, o dano aumenta em +1d6. Caso a criatura seja reduzida a 0 ou menos PV, se rende (caso você tenha usado Diplomacia) ou fica apavorada (caso tenha usado Intimidação), em vez de cair inconsciente.

- **Presença Aristocrática.** Sempre que uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) tentar machucá-lo (causar dano através de um ataque, magia ou habilidade especial) você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

- **Presença Majestosa.** Você impõe respeito a todos. A habilidade Presença Aristocrática passa a funcionar contra criaturas com Int 1 ou mais (ou seja, passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem valor de Inteligência). Além disso, você pode usá-la mais de uma vez contra uma mesma criatura na mesma cena. *Pré-requisitos.* Presença Aristocrática, 12º nível de nobre.

RIQUEZA. No 2º nível, você passa a receber dinheiro de sua família, patrono ou negócios. No início de cada aventura, você pode fazer um teste de Carisma. Você recebe um número de Tibares de ouro igual ao resultado do teste multiplicado por seu nível de classe. Por exemplo, um nobre de 5º nível que consiga um 15 no teste de Carisma recebe T\$ 75. O uso desta habilidade é condicionado a onde e quando você faz um teste, assim como a sua relação com sua família, patrono ou negócios. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro.

GRITAR ORDENS. No 3º nível, você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Carisma). Todos os seus aliados em alcance médio recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que você gastou. O bônus dura uma rodada.

REALEZA. No 20º nível, sua presença impõe mais do que respeito — impõe veneração. Uma criatura que seja alvo de seu poder Presença Aristocrática e falhe no teste de Vontade por 10 ou mais se arrepende tanto de ter tentado machucá-lo que passa a lutar ao seu lado — e seguir suas ordens, se puder entendê-lo — pelo resto do combate. Uma criatura que seja reduzida a 0 PV pelo poder Palavras Afiadas não sofre este dano; em vez disso, passa a lutar ao seu lado pelo resto da cena.

Paladino

PONTOS DE VIDA. Um paladino começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) e Vontade (Sab) mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Religião (Sab).

PROFIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

ABENÇOADO. Você soma seu bônus de Carisma no seu total de pontos de mana no 1º nível. Além disso, se torna devoto de uma divindade disponível para paladinos. Você deve obedecer às Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele.

Como alternativa, você pode ser um paladino do bem, lutando em prol da bondade e da justiça como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas não precisa seguir nenhuma Obrigação & Restrição (além do Código do Herói abaixo).

CÓDIGO DO HERÓI. Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear ou roubar. Se violar o código, você perde todos os seus PM, e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

GOLPE DIVINO. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe destruidor. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e +1d8 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8.

CURA PELAS MÃOS. A partir do 2º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 1d8+1 pontos de vida de um alvo em alcance corpo a corpo (incluindo você). A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar os PV curados em +1d8+1.

A partir do 6º nível, você pode gastar +1 PM quando usa Cura pelas Mãos para anular uma condição afetando o alvo, entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo.

Esta habilidade também pode causar dano a mortos-vivos, exigindo um ataque desarmado.

PODER DE PALADINO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

Tabela 1-16: O Paladino

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Abençoado, código do herói, golpe divino (+1d8)
2º	Cura pelas mãos (1d8+1 PV), poder de paladino
3º	Aura sagrada, poder de paladino
4º	Poder de paladino
5º	Bênção da justiça, golpe divino (+2d8), poder de paladino
6º	Cura pelas mãos (2d8+2 PV), poder de paladino
7º	Poder de paladino
8º	Poder de paladino
9º	Golpe divino (+3d8), poder de paladino
10º	Cura pelas mãos (3d8+3 PV), poder de paladino
11º	Poder de paladino
12º	Poder de paladino
13º	Golpe divino (+4d8), poder de paladino
14º	Cura pelas mãos (4d8+4 PV), poder de paladino
15º	Poder de paladino
16º	Poder de paladino
17º	Golpe divino (+5d8), poder de paladino
18º	Cura pelas mãos (5d8+5 PV), poder de paladino
19º	Poder de paladino
20º	Vingador sagrado, poder de paladino

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Aura Antimagia.* Enquanto sua aura estiver ativa, você e os aliados dentro da aura podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado. *Pré-requisito.* 14º nível de paladino.

- *Aura Ardente.* Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, espíritos e mortos-vivos a sua escolha dentro dela sofrem dano igual a 5 + seu bônus de Carisma. *Pré-requisito.* 10º nível de paladino.

- *Aura de Cura.* Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, você e os aliados dentro dela recuperam um número de PV igual a 5 + seu bônus de Carisma. *Pré-requisito.* 6º nível de paladino.

- *Aura de Invencibilidade.* Enquanto sua aura estiver ativa, você ignora o primeiro dano que sofrer na cena. O mesmo se aplica a seus aliados. *Pré-requisito.* 18º nível de paladino.

- *Aura Poderosa.* O alcance da sua aura aumenta para médio. *Pré-requisito.* 6º nível de paladino.

- *Julgamento Divino: Autoridade.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para comandar uma

criatura a sua escolha em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você passar, ela obedece a um comando simples como “pare” ou “largue a arma”. Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.

- *Julgamento Divino: Coragem.* Gastando 2 PM, você pode inspirar coragem em uma criatura em alcance curto, incluindo você mesmo. Pelo restante da cena, a criatura é imune a efeitos de medo e ganha +2 em testes de ataque contra alvos de nível maior que o dela.

- *Julgamento Divino: Iluminação.* Uma vez por cena, você pode marcar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando acerta um ataque nesse inimigo, você recebe 2 PM temporários.

- *Julgamento Divino: Justiça.* Gastando 2 PM, você pode marcar um inimigo em alcance curto. A próxima vez que esse inimigo causar dano em você ou um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, sofre dano de eletricidade igual à metade do dano que causou.

- *Julgamento Divino: Liberdade.* Você pode gastar 5 PM para cancelar uma condição negativa qualquer (como abalado, paralisado etc.) que esteja afetando uma criatura em alcance curto.

- *Julgamento Divino: Salvação.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando você acerta um ataque físico nesse inimigo, recupera 5 pontos de vida.

Julgamentos Divinos

Alguns poderes do paladino são Julgamentos Divinos. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Proferir um julgamento gasta uma ação de movimento, a menos que a descrição diga o contrário.

- Uma mesma criatura pode ser alvo de vários julgamentos diferentes, mas efeitos do mesmo julgamento não se acumulam.

- *Julgamento Divino: Vindicação.* Você pode gastar 2 PM e escolher um inimigo que já tenha causado dano a você ou seus aliados nessa cena. Pelo restante da cena, você recebe +1 em testes de ataque e +1d8 em rolagens de dano contra o alvo escolhido, mas sofre -2 em testes de ataque contra qualquer outro alvo. Quando profere esse julgamento, você pode aumentar esses bônus: para cada 2 PM adicionais, o bônus de ataque aumenta em +1 e o bônus de dano em +1d8, mas a penalidade também aumenta em -2. O efeito termina automaticamente caso o alvo fique inconsciente.

- *Julgamento Divino: Zelo.* Você pode gastar 1 PM para marcar um alvo em alcance longo. Pelo restante da cena, sempre que se mover na direção desse alvo, você se move com o dobro de seu deslocamento.

Montaria Sagrada

Um paladino de 5º nível pode escolher receber uma montaria sagrada, designada pelos deuses. Este animal vai atuar como um fiel companheiro de batalhas. Normalmente será um cavalo de guerra para paladinos de tamanho Médio, ou um cão de guarda para paladinos Pequenos, mas, de acordo com o mestre, outros animais podem ser montarias sagradas.

Para invocar sua montaria você gasta uma ação de movimento e 2 PM. Ela aparece com um brilho de luz dourada ao seu lado e fica até o fim da cena, quando desaparece de volta para o Reino Divino de onde vem.

Como opção para campanhas mais realistas, a montaria sagrada pode ser um animal terreno, em vez de invocado. Neste caso, você nunca precisará gastar uma ação ou PM para ter a montaria — que já estará com ele. Por outro lado, o animal pode não ser capaz de acompanhá-lo em todos os lugares (por exemplo, um cavalo não consegue entrar num túnel apertado ou escalar uma montanha).

Você e sua montaria têm um vínculo mental, sendo sempre capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Adestramento). Ela fornece os benefícios de um aliado iniciante dos tipos montaria e combatente. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um aliado veterano e, no 17º nível, de um aliado mestre. Veja a regra de Aliados no **CAPÍTULO 5**. Uma montaria cumpre qualquer ordem sua, mesmo que signifique arriscar a vida. Se a montaria sagrada morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode invocar uma nova montaria após um dia inteiro de prece e meditação.

AURA SAGRADA. No 3º nível, você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com alcance curto a partir de você. A aura emite uma luz dourada e agradável, que ilumina como uma tocha. Além disso, você e os aliados dentro da aura recebem um bônus igual ao seu bônus de Carisma nos testes de resistência. Manter a aura custa 1 PM no início de seus turnos.

BÊNÇÃO DA JUSTIÇA. No 5º nível, escolha entre égide sagrada e montaria sagrada. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

- *Égide Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para cobrir seu escudo ou símbolo sagrado em energia. Até o fim da cena, você e todos os aliados adjacentes recebem um bônus na Defesa igual ao seu bônus de Carisma. A partir do 11º nível, você pode gastar 5 PM para receber o mesmo bônus num teste de resistência contra uma magia recém lançada contra você. Se você passar no teste de resistência e a

magia tiver você como único alvo, ela é revertida de volta ao conjurador (que se torna o novo alvo da magia; todas as demais características da magia, incluindo CD do teste de resistência, se mantêm).

- *Montaria Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar uma montaria sagrada. Veja o quadro para mais detalhes.

VINGADOR SAGRADO. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 10 PM para se cobrir de energia divina, assumindo a forma de um vingador sagrado até o fim da cena. Nesta forma, você recebe deslocamento de voo de 18m, resistência a dano 20 e soma seu modificador de Carisma em seus testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo.

Origens

Enquanto sua raça diz como você nasceu e sua classe diz o que se tornou, sua origem revela sua ocupação antes de ser aventureiro. É o que você fazia até ganhar seu primeiro nível em uma classe básica.

Cada origem apresentada a seguir é intencionalmente vaga e breve, apenas uma ideia básica por onde começar. Você pode usá-la como está, para jogar rapidamente, ou então colorir com tantos detalhes quanto quiser!

Perceba que nem todas as origens combinam muito com todas as raças e classes. Uma dahllan druida com origem estudiosa será tão improvável quanto um lefou bárbaro de origem aristocrata. Mesmo assim, nenhuma combinação é proibida — você apenas vai precisar de mais imaginação para explicar seu personagem.

Cada origem oferece uma lista com diversos benefícios, entre perícias, habilidades, poderes e itens. **Você deve escolher dois benefícios.**

- **PERÍCIA.** Longos anos carregando pedras nas costas tornaram Lenda de Arton atlético. Atuar como batedor para os caçadores da aldeia aguçou os sentidos de Lenda de Arton. Fugir da milícia pelas ruas perigosas de Valkaria fez de Lenda de Arton uma pessoa enganadora. Você se torna treinado na perícia em questão, representando aprendizado adquirido em sua vida pregressa.

- **PODER.** A vida de intriga palaciana na aristocracia de Ahlen levou Lenda de Arton a cultivar uma aparência inofensiva. Anunciar suas ofertas aos gritos no mercado garantiu a Lenda de Arton sua poderosa voz de comando. Longos anos servindo no exército de Deheon ensinaram Lenda de Arton a manejar sua espada. Você pode escolher qualquer poder na lista, representando técnicas adquiridas no passado (mas ainda deve satisfazer quaisquer pré-requisitos). Poderes são descritos na pág. XX e são uma opção para personalizar ainda mais seu personagem. Se você prefere fichas mais simples, escolha outros benefícios.

- **HABILIDADE.** Esta é uma habilidade exclusiva para a origem (cada uma com um nome diferente, como Membro da Igreja para o acólito). Sempre traz algum pequeno benefício de jogo, mas também oferece chances de enriquecer o histórico e interpretação.

- **ITENS.** Cada origem oferece um ou mais itens, guardados de sua vida anterior. Você pode vender qualquer item recebido, mas lembre-se que, conforme as regras vistas em “Equipamento” (pág. XX), personagens jogadores vendem itens pela metade do preço normal.

Acólito

Neste mundo agraciado com tantos deuses e igrejas, muitos ingressam cedo em alguma ordem religiosa — o que, dependendo de quem é seu deus padroeiro, pode ser motivo de admiração ou repulsa. Talvez você tenha ouvido o chamado da fé, seguiu a tradição espiritual de sua família, ou apenas foi abandonado quando pequeno às portas de um templo ou monastério. Mesmo que jamais tenha se tornado um verdadeiro devoto, suas lembranças são carregadas de orações, evangelhos e outros ensinamentos.

- **PERÍCIA.** Cura.
- **PERÍCIA.** Vontade.
- **PERÍCIA.** Religião.
- **PODER.** Curandeiro.
- **MEMBRO DA IGREJA.** Você consegue refeições, refúgio e informação em qualquer templo de sua divindade, para você e seus aliados.
- **ITENS.** Símbolo sagrado de sua divindade, traje de sacerdote, kit de medicamentos.

Amigo dos Animais

Você pode ter sido cavaliário no estábulo de um castelo, criador de gado em uma fazenda, ajudante de caçadores, ginete de Namalkah, ou mesmo tratador em um zoológico ou circo — em Arton, ainda existem espetáculos circenses com animais em jaulas, que talvez você tenha desejado libertar. Ou então nada disso: desde criança você tem facilidade em lidar com animais, sempre conversou com eles, sentiu ser capaz de compreendê-los. Em certos lugares ou tribos, alguma montaria especial ou filhote de monstro exótico seria destinado a você.

- **PERÍCIA.** Adestramento.
- **PERÍCIA.** Cavalgar.
- **PODER.** Parceiro Animal.
- **AMIGO ESPECIAL.** Animais comuns são amistosos em relação a você. Mesmo que não seja um devoto de Allihanna, pássaros e outros pequenos animais sempre se aproximam sem receio. Além disso, caso possua um aliado animal, ele pertence a uma espécie exótica e impressionante, sempre atraindo atenção.
- **ITENS.** Um cão de guarda, cavalo, pônei ou trobo.

Amnésico

Você perdeu a maior parte da memória. Sabe apenas o próprio nome, ou nem isso. Talvez tenha alguns itens pessoais, mas nenhuma ideia de como os conseguiu — podem ser relíquias de família, presentes de uma pessoa querida, ou apenas coisas que pegou de uns viajantes mortos lá atrás. Você não sabe como tornou-se aventureiro, nem como recebeu o treinamento necessário; apenas tem uma intuição sobre aquilo que consegue fazer. Seus atuais companheiros são a única família que conhece. Quem sabe, viajando com eles, você descubra algo sobre seu passado.

- **PERÍCIA.** Uma qualquer, escolhida secretamente pelo mestre.
- **PODER.** Um qualquer, escolhido secretamente pelo mestre.
- **LEMBRANÇAS GRADUAIS.** Durante suas aventuras, em determinados momentos a critério do mestre, você pode fazer um teste de Sabedoria (CD 15) para reconhecer pessoas, criaturas ou lugares familiares, que tenha encontrado antes de perder a memória.
- **ITENS.** Um ou mais itens variados (não excedendo T\$ 1.000), que representam alguma ligação misteriosa com sua vida antiga.

Aristocrata

Você nasceu na nobreza. Recebeu educação sofisticada, teve acesso aos melhores professores e mestres — seja em assuntos acadêmicos, política mercantil, torneios de cavalaria ou mesmo conjuração arcana, dependendo das tradições em sua linhagem e desejos de seus pais. Você ainda procura cumprir seus compromissos como nobre? Luta para conciliar as expectativas da família com a vida de aventuras? Ou cortou totalmente seus laços com o passado, mantendo apenas alguns pertences valiosos e contatos úteis?

- **PERÍCIA.** Diplomacia.
- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PERÍCIA.** Nobreza.
- **PODER.** Comandar.
- **SANGUE AZUL.** Você tem alguma influência política, suficiente para ser tratado com mais leniência pela guarda, conseguir uma audiência com o nobre local etc.
- **ITENS.** Traje da corte, uma joia de família no valor de T\$ 1.000.

Artesão

Você foi treinado em sua família, ou por algum mestre, escola ou guilda, na arte de produzir e consertar certos itens importantes no mundo civilizado. Do marceneiro capaz de fabricar boa mobília e consertar carroças, ao alfaiate habilidoso em costurar as vestes da nobreza, passando pelo joalheiro, engenheiro ou forjador de armas e armaduras. Além de suas habilidades, que cedo ou tarde acabam se mostrando úteis durante as aventuras, você ainda mantém contato com outros artífices em sua área profissional.

- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **PODER.** Sortudo.
- **FRUTOS DO TRABALHO.** Quando passa em um teste de Ofício para Sustento, você recebe o dobro do dinheiro.
- **ITENS.** Kit de Ofício aprimorado (+2 em testes de Ofício).

Artista

Você nasceu com talento, nasceu com um “dom” — pelo menos, é o que outras pessoas gostam de pensar. Será verdade? Ou será que você apenas sentiu atração por certa forma de arte e treinou muito, muito mesmo? Enquanto o artesão fabrica itens “mundanos”, o artista produz entretenimento, produz alimento para o coração e alma. Talvez você apenas saiba entoar belas canções, aprendidas na infância com pais amorosos, ou ouvindo fadas na floresta. Ou talvez seja um ator ou dançarino formado em alguma escola de artes prestigiada.

- **PERÍCIA.** Atuação.
- **PODER.** Atraente.
- **PODER.** Sortudo.
- **PODER.** Torcida.
- **ESTRELATO.** Quando você faz um teste de Atuação para impressionar uma plateia, recebe um bônus de +5 (em vez do padrão +2).
- **ITENS.** Instrumento musical ou kit de disfarces aprimorado (+2 em Atuação).

Assistente de Laboratório

Durante boa parte de sua juventude, você atuou como ajudante para um alquimista, inventor ou mago. Costumava tomar notas, limpar o laboratório, arrumar as ferramentas, vasculhar mercados em busca de ingredientes exóticos, recapturar a aberração antinatural que fugiu da jaula... enfim, não o trabalho mais fácil, limpo ou seguro do mundo. Exposição prolongada a

substâncias estranhas e experimentos perigosos talvez tenham prejudicado sua saúde. (Ou despertaram suas habilidades de classe, por que não?)

- **PERÍCIA.** Ofício (alquimia).
- **PERÍCIA.** Misticismo.
- **PODER.** Venefício.
- **PODER.** Um poder da Tormenta. (Oh, aqueles experimentos!)
- **ESSE CHEIRO...** Você automaticamente passa em testes de Ofício (alquimia) para identificar produtos alquímicos.
- **ITENS.** Um kit de Ofício (alquimia).

Batedor

Seja conduzindo caravanas comerciais através dos reinos, rastreando inimigos nos campos de batalha, ou guiando exploradores nas vastidões selvagens, você aprendeu a achar caminhos e dirigir outros com segurança. Batedores podem surgir nas tribos mais primitivas, acompanhando grupos de caça, como profissionais sofisticados nas grandes cidades e forças militares ou ainda na perigosa atividade de caça-recompensas. Pouco importando a carreira que adotou mais tarde, como aventureiro, seu antigo treino acaba se revelando necessário em numerosas ocasiões.

- **PERÍCIA.** Percepção.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **PODER.** Parceiro Animal.
- **PODER.** Sentidos Aguçados.
- **À PROVA DE TUDO.** Você não sofre penalidade em testes de Sobrevivência por clima ruim.
- **ITENS.** Uma tenda, um traje de viajante, uma arma simples.

Capanga

Agilidade e esperteza são importantes no mundo do crime, mas não são tudo; muitas vezes é preciso esmurrar alguém. Por ser grande, forte ou apenas mal-encontrado, você acabou trabalhando como músculos para algum bandido, ou integrando um bando, quadrilha ou guilda de ladrões. Talvez você não fosse muito bom em bater carteiras nas ruas de Ahlen, mas sabia erguer alguém pelo tornozelo e sacudir até as moedas caírem. Hoje, como aventureiro, você provavelmente deixou essa época para trás — pelo menos até que alguém precise ser “convencido” a colaborar.

- **PERÍCIA.** Luta.

- **PERÍCIA.** Intimidação.
- **PODER.** Um poder de combate.
- **CONFISSÃO.** Você pode substituir testes de Investigação por testes de Intimidação.
- **ITENS.** Bandana, tatuagem ou roupa de sua gangue (como um item aprimorado, +2 em Intimidação), uma arma simples.

Charlatão

Você sempre teve talento para resolver problemas com boa conversa, sincera ou nem tanto. Talvez tenha aprendido andando com más companhias. Por ser pequeno e fraco em meio a guerreiros truculentos, talvez fosse pura questão de sobrevivência. Ou apenas foi tocado por Hyninn, Szzaas ou outra entidade traiçoeira. Seja como for, após um pouco de diálogo, você rapidamente percebe o que as pessoas mais querem ou temem, usando palavras espertas para vencer obstáculos e abrir caminhos tão facilmente quanto espadas e magias. Ou melhor.

- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PERÍCIA.** Jogatina.
- **PODER.** Aparência Inofensiva.
- **PODER.** Sortudo.
- **ALPINISTA SOCIAL.** Você pode substituir testes de Diplomacia por testes de Enganação.
- **ITENS.** Kit de disfarces aprimorado (+2 em Enganação).

Circense

Você adquiriu algum treinamento como acrobata, equilibrista, malabarista, mágico de palco ou outra forma de arte circense que envolve certa destreza. Talvez tenha aprendido sozinho, durante as brincadeiras de infância. Talvez tenha sido ensinado por um ente querido, tornando essa arte uma forte ligação com seu passado. Ou ainda, é possível que tenha sido forçado a aprender um ou outro truque impressionante para sobreviver nas ruas. De qualquer forma, são aptidões que podem acabar sendo úteis em suas aventuras.

- **PERÍCIA.** Acrobacia.
- **PERÍCIA.** Atuação.
- **PERÍCIA.** Reflexos.
- **PODER.** Acrobático.
- **PODER.** Parceiro Animal.
- **TRUQUE DE MÁGICA.** Escolha três truques (magias de custo 0 PM). Você pode realizar esses efeitos como truques de ilusionismo.

- **ITENS.** Traje circense aprimorado (+2 em Atuação), três bolas coloridas para malabarismo, um baralho.

Criminoso

Fazer o bem é bonito, mas não enche barriga — pelo menos, assim você foi ensinado. Por necessidade, ambição ou apenas sem conhecer outra vida, você foi um bandido durante boa parte da juventude. Furtava bolsas, trapaceava em jogos de taverna, emboscava viajantes nas estradas, ou até aceitava contratos para matar. Agia sozinho, ou com seu próprio bando, ou pertencia a uma guilda de ladrões. Tornar-se aventureiro talvez seja uma forma de expiar por seus crimes, ou apenas o passo seguinte; em vez de mercadores, roubar tesouros de dragões!

- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PERÍCIA.** Furtividade.
- **PERÍCIA.** Ladinagem.
- **PODER.** Venefício.
- **PUNGUISTA.** Você pode fazer um teste de Ladinagem para Sustento, como a perícia Ofício.
- **ITENS.** Kit de ladrão ou kit de disfarces aprimorado (+2 em Ladinagem ou Enganação), uma arma simples.

Curandeiro

Que bom seria se a cura milagrosa dos clérigos estivesse ao alcance de todos! Talvez você tenha sido ajudante do curandeiro da vila, testemunhando quando ele tratava doenças e lesões sem conjurar qualquer magia. Talvez tenha sido forçado a aprender sozinho, para manter-se vivo em suas viagens e caçadas. Ou apenas rejeitou os inconstantes deuses, estudando medicina sofisticada no Colégio Real de Médicos em Salistick. De qualquer modo, você é treinado em curar com remédios e tratamentos naturais — algo sempre útil em grupos de aventureiros, mesmo quando há um clérigo por perto.

- **PERÍCIA.** Cura.
- **PODER.** Curandeiro.
- **PODER.** Venefício.
- **MÉDICO DE CAMPO.** Sempre que você faz um teste de Cura para primeiros-socorros, o paciente também recupera 1d6 PV.
- **ITENS.** Kit de medicamentos aprimorado (+2 em Cura).

Eremita

Você passou grande parte da vida isolado, afastado da sociedade. Foi banido ainda muito jovem, por nascer lefou ou com alguma deformidade da Tormenta. Ou ouviu um chamado dos deuses, buscando o isolamento para meditar sobre seu significado. Ou viveu enclausurado em um mosteiro, mantendo contato apenas com poucos monges silenciosos. Ou foi praticante de artes arcanas proibidas, mantendo-se longe de olhares curiosos. A vida simples tornou você forte de corpo e espírito. Mas, em algum momento, você decidiu que bastava — ou teve sua tranquilidade interrompida.

- **PERÍCIA.** Arcano.
- **PERÍCIA.** Religião.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **PODER.** Lobo Solitário.
- **BUSCA INTERIOR.** Quando você e seus companheiros estão diante de um mistério, incapazes de prosseguir, você pode gastar 1 PM para meditar sozinho durante algum tempo e receber uma dica do mestre.
- **ITENS.** Uma tenda, um kit de medicamentos.

Escravo

Ainda que escravidão seja ilegal no Reinado, em Arton a liberdade não é para todos. Do impiedoso Império de Tauron aos cruéis mestres subterrâneos de Trollkyrka, várias culturas praticam a escravidão. Você já nasceu escravo, ou fez parte de um povo derrotado na guerra, ou apenas foi capturado em alguma rua escura para depois despertar na jaula, em algum mercado clandestino? Encontrou uma chance de escapar, tornando-se agora um escravo foragido? Recebeu a liberdade como recompensa por realizar um grande favor a seu dono? Foi resgatado por aventureiros, que agora tornaram-se sua nova família?

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Furtividade.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **PERÍCIA.** Vontade.
- **DESEJO DE LIBERDADE.** Ninguém voltará a torná-lo um escravo! Você recebe +2 em testes contra qualquer magia ou efeito que o esteja aprisionando, como *Imobilizar*.
- **ITENS.** Uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça), um par de grilhões.

Estudioso

Não importa se você já nasceu apaixonado por certo assunto, testemunhou um evento incrível que atiçou sua curiosidade, ou viu-se forçado a estudar por imposição familiar. Longos anos de sua vida foram gastos em meio a livros e pergaminhos. Da engenharia dos anões à geopolítica do Reinado, das táticas militares Puristas aos sistemas de conjuração da Academia Arcana, da anatomia dos dragões aos enigmas cósmicos da Tormenta... em Arton não faltam campos a conquistar, segredos a desvendar. Agora, como aventureiro, você tem a chance de vivenciar aquilo que aprendeu, e também auxiliar o grupo com o fruto de seus estudos.

- **PERÍCIA.** Conhecimento.
- **PERÍCIA.** Guerra.
- **PERÍCIA.** Misticismo.
- **PODER.** Aparência Inofensiva.
- **PALPITE FUNDAMENTADO.** Você pode gastar 1 PM para substituir um teste de qualquer perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria por um teste de Conhecimento.
- **ITENS.** Um livro aprimorado (+2 em Conhecimento, Guerra ou Misticismo), outros três livros comuns a sua escolha.

Fazendeiro

Boa parte da população de Arton jamais conheceu outro modo de viver. Em algum lugar na perigosa transição entre os ermos e as cidades, você trabalhou duro em campos e fazendas. Cultivando a terra ou criando animais, viveu longos anos em contato com a natureza, orando e trabalhando por boas colheitas ou gado saudável, só ocasionalmente visitando povoados para negociar sua produção. Por que essa vida tranquila acabou? Sua família foi assassinada por goblins? Sua fazenda foi devastada por um dragão? Ou você apenas foi atraído pelo chamado da aventura?

- **PERÍCIA.** Adestramento.
- **PERÍCIA.** Ofício (fazendeiro).
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **PODER.** Parceiro Animal.
- **ÁGUA NO FEIJÃO.** Você gasta apenas metade da matéria-prima para testes de Ofício (cozinheiro).
- **ITENS.** Uma ferramenta agrícola (mesmas estatísticas de uma lança), comida suficiente para fazer 10 rações de viagem, um animal não combativo (como uma galinha, porco ou ovelha).

Forasteiro

Você veio de longe. Sua cultura nativa é quase ou totalmente desconhecida no Reinado, tornando você uma figura exótica, de hábitos estranhos. Você pertence a uma tribo perdida nas Montanhas Sanguinárias? Nasceu em uma bela cidade de cúpulas douradas no Deserto da Perdição? Navegou em navios audazes desde os Reinos de Moreania? Talvez você até tenha chegado de outro mundo, através de algum portal mágico. Será que conseguiu ajustar-se a este Reinado, agora chamando-o de lar? Ou procura, até hoje, o caminho de volta para casa?

- **PERÍCIA.** Cavalgar.
- **PERÍCIA.** Navegação.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **PODER.** Lobo Solitário.
- **CULTURA EXÓTICA.** Por sua diferente visão de mundo, você encontra soluções inesperadas. Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de perícia somente treinada, mesmo sem ser treinado na perícia.
- **ITENS.** Um diário de viagens, um traje de viajante estrangeiro, um instrumento musical exótico.

Gladiador

Em vários pontos do Reinado, especialmente grandes cidades, combates de arena são um entretenimento popular — a ponto de atrair muitos jovens praticantes. Podem ser combates até a morte, ou apenas encenações elaboradas, ou ainda corridas de cavalo, arquearia e outros esportes não tão sangrentos. Você acabou envolvido nesse mundo glamoroso por ser tradição em sua família, por admirar algum gladiador renomado, ou apenas por sede de fama e fortuna. Um evento traumático, uma desilusão, ou o puro tédio levou você a abandonar as arenas e aplausos, usando sua experiência em torneios para viver aventuras.

- **PERÍCIA.** Atuação.
- **PERÍCIA.** Luta.
- **PODER.** Atraente.
- **PODER.** Torcida.
- **PODER.** Um poder de combate.
- **PÃO E CIRCO.** Por seu treino em combates de exibição, você sabe “bater sem machucar”. Pode escolher causar dano não letal sem sofrer a penalidade de -5.
- **ITENS.** Uma arma marcial ou exótica, um item sem valor recebido de um admirador.

Guarda

Você atuou, por algum tempo, como agente da lei em uma comunidade de médio ou grande porte. Nem de longe uma profissão tão glamorosa ou emocionante quanto parece; boa parte de seu trabalho resumia-se a guardar um portão, ou fazer rondas tediosas, ou recolher bêbados em tavernas. Pelo menos você recebeu algum treino e experiência em investigação e combate. Também pode ter consigo alguma boa arma ou armadura, que “esqueceu” de devolver quando abandonou a milícia para tornar-se aventureiro.

- **PERÍCIA.** Investigação.
- **PERÍCIA.** Luta.
- **PERÍCIA.** Percepção.
- **PODER.** Investigador.
- **PODER.** Um poder de combate.
- **DETETIVE.** Você pode substituir testes de Percepção ou Intuição por testes de Investigação.
- **ITENS.** Uma arma marcial ou armadura leve, uma insígnia da milícia, um apito.

Herdeiro

Você pertence a uma linhagem de cavaleiros, mercadores, conjuradores, acadêmicos, assassinos, ou outra atividade profundamente tradicional em sua família — tão tradicional que, de você, não se espera outra coisa. Pode ser uma longa e antiquíssima ascendência, traçada até antes da Grande Batalha, ou você apenas é filho de uma importante personalidade. Talvez tenha nascido em alguma ordem de cavalaria em Bielefeld, ou uma influente estirpe da nobreza de Deheon, ou como filho de um célebre arquimago com planos de enviá-lo à Academia Arcana, ou até cresceu em um culto familiar secreto a um deus maligno. Graças a essa herança, recebeu treino e equipamento adequados. Mas você pretende mesmo seguir esse caminho?

- **PERÍCIA.** Misticismo.
- **PERÍCIA.** Nobreza.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **SUCESSOR.** Não importando suas opiniões ou atitudes, você é famoso (ou infame) por sua descendência. Você pode obter favores como refeições, hospedagem ou informação, mas também pode ter problemas para evitar atenção indesejada, a critério do mestre.
- **ITENS.** Escolha um item, mundano ou mágico, no valor de até T\$ 1.000. Você recebeu esse item de alguém importante (mentor, amigo, família...). Você

pode escolher esta benefício duas vezes, para um item de até T\$ 2.000.

Herói Camponês

Quando o povoado foi atacado por goblins, você empunhou o forcado para expulsá-los. Quando o estábulo pegou fogo, você se arriscou para salvar todos os animais. Quando todos temiam a mansão assombrada na colina, você encontrou a carta de amor perdida que trouxe descanso à alma torturada. Você era o campeão local, amado pelo povo, mas também destinado a feitos maiores. Houve comoção quando você partiu para uma vida de aventuras, mas ninguém deixou de orar por seu sucesso. Talvez você até tenha sido presenteado com alguma arma ou item há tempos guardado no povoado.

- **PERÍCIA.** Adestramento.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **PODER.** Parceiro Animal.
- **PODER.** Torcida.
- **PODER.** Surto Heroico.
- **AMIGO DOS PLEBEUS.** Você pode conseguir refeições e hospedagem, para você e seus companheiros, em famílias ou comunidades plebeias — desde que não os coloque em risco.
- **ITENS.** Um kit de Ofício ou uma arma simples, traje de plebeu.

Marujo

Pelo menos por algum tempo, você trabalhou a bordo de uma embarcação — não necessariamente no oceano. Talvez tenha atuado na vasta malha fluvial de Callistia, ou ao longo do imenso Rio dos Deuses. Você também pode ter sido tripulante em barcas pesqueiras, caravelas piratas, galeões exploradores, trirremes dos minotauros, juncos tamuranianos ou mesmo algum dirigível goblin. Quem sabe você até tripulou alguma embarcação mágica fantástica, como as naves vivas gog'magogue que viajam entre mundos!

- **PERÍCIA.** Atletismo.
- **PERÍCIA.** Jogatina.
- **PERÍCIA.** Navegação.
- **PERÍCIA.** Ofício (marinheiro).
- **PASSAGEM DE NAVIO.** Você pode conseguir transporte marítimo para você e seus companheiros, sem custos, desde que todos paguem com trabalho (passar em pelo menos um teste de perícia durante a viagem).
- **ITENS.** Corda.

Mateiro

Nem todos em Arton vivem em cidades confortavelmente abastecidas por fazendeiros, mineiros ou pescadores — muitas comunidades ainda obtêm sustento através da caça. Você aprendeu cedo a abater animais selvagens para colocar comida na mesa, ou como esporte de gosto duvidoso. Se você caça com reverência a Allihanna, ou apenas coleciona troféus com orgulho, a escolha é sua. De qualquer forma, para alguém habituado a flechar cervos e colocar armadilhas para coelhos, combater ogros, demônios e dragões seria apenas o passo seguinte.

- **PERÍCIA.** Furtividade.
- **PERÍCIA.** Percepção.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **PODER.** Lobo Solitário.
- **PODER.** Sentidos Aguçados.
- **VENDEDOR DE CARCAÇAS.** Você pode fazer um teste de Sobrevivência para Sustento, como a perícia Ofício.

- **ITENS.** Uma tenda, um kit de artesão (para armadilhas), um arco curto, 20 flechas.

Membro de Guilda

Você foi, ou ainda é, membro atuante em uma grande guilda — uma associação de mercadores, artesãos, magos, criminosos ou mesmo aventureiros. A guilda forneceu o treinamento e equipamento necessários para suas atividades, esperando que você seja útil em troca. Você se manteve fiel a seus patronos, cumprindo missões e colhendo os benefícios de pertencer a uma vasta organização? Ou deixou essa vida para trás, sendo agora desprezado ou até caçado por seus antigos mestres?

- **PERÍCIA.** Diplomacia.
- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PERÍCIA.** Misticismo.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **PODER.** Sortudo.
- **REDE DE CONTATOS.** Graças à influência de sua guilda, você pode substituir testes de Investigação por testes de Diplomacia.
- **ITENS.** Kit de ladrão ou kit de Ofício aprimorado (+2 em Ladinagem ou Ofício).

Mercador

Seguindo uma tradição de família, após herdar um

estabelecimento, ou apenas como um jovem empregado, você atuou como comerciante — pelo menos por algum tempo. Uma barraca modesta em algum grande mercado urbano? Uma caravana mercante cruzando o Reinado? Um belo bazar na prestigiada cidade voadora de Vectora? Após alguns anos de negociações e jornadas (nem tão tranquilas quanto outros imaginam), você talvez não tenha ficado rico, mas reuniu algum equipamento e dinheiro suficientes para começar carreira como aventureiro.

- **PERÍCIA.** Diplomacia.
- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PODER.** Aparência Inofensiva.
- **PODER.** Sortudo.
- **NEGOCIAÇÃO.** Você pode vender itens por 2/3 do seu preço, em vez de metade do preço.
- **ITENS.** Uma carroça, um trobo, até T\$ 100 em outros itens.

Minerador

Ser aventureiro é a profissão mais perigosa de todas; ser mineiro, talvez a segunda mais perigosa. Você mergulhou nas profundezas da terra atrás de metais necessários à civilização, ou riquezas em gemas preciosas. Enquanto humanos e outras raças consideram essa vida um pesadelo, quase todos os anões acreditam ser a mais feliz das carreiras. A escuridão e sufocamento dos subterrâneos talvez tenha sido assustadora, mas trouxe a você bens materiais valiosos, bem como informação profunda (sem trocadilhos) sobre túneis e masmorras.

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Percepção.
- **PODER.** Sentidos Aguçados.
- **PODER.** Sortudo.
- **ESCAVADOR.** Você pode fazer testes de Conhecimento sem treinamento para assuntos relacionados a masmorras e subterrâneos.
- **ITENS.** Uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça), gemas preciosas no valor de T\$ 300.

Nômade

Até onde se lembra, você nunca pertenceu a um só lugar. Sua família viajava constantemente, como parte de alguma grande caravana comercial, peregrinação religiosa ou algum povo primitivo que nunca praticou agricultura. Ou talvez suas razões para viajar sejam bastante diferentes e pessoais — após a quase extinção de seu povo, muitos elfos temem criar raízes, enquanto

a deusa Valkaria exige que seus devotos se mantenham sempre em viagem. Para você, habituado às estradas e sem laços com nenhuma terra, bastou um pequeno passo para tornar-se aventureiro.

- **PERÍCIA.** Cavalgar.
- **PERÍCIA.** Navegação.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **PODER.** Parceiro Animal.
- **PODER.** Lobo Solitário.
- **MOCHILEIRO.** Graças às suas andanças, seu deslocamento não é reduzido por transportar carga pesada.
- **ITENS.** Uma bússola aprimorada (+2 em Sobrevivência), um cajado, um animal de carga (cavalo ou trobo).

Pivete

Você era uma criança de rua. Não conheceu seus pais, ou foi abandonado por eles, ou fugiu para evitar maus tratos. Sem muitas escolhas na vida, aprendeu cedo a sobreviver em grandes cidades, pedindo esmolas, roubando bolsas ou cumprindo pequenas tarefas para bandidos. Tornar-se aventureiro não parecia apenas um jeito de ficar rico e famoso, mas também a única chance de uma vida melhor. Talvez você não tenha as armaduras e mantos chiques de seus companheiros, mas sabe se virar nas ruas melhor que ninguém.

- **PERÍCIA.** Furtividade.
- **PERÍCIA.** Ladinagem.
- **PERÍCIA.** Reflexos.
- **PODER.** Acrobático.
- **PODER.** Aparência Inofensiva.
- **QUEBRA-GALHO.** Você pode conseguir qualquer item mundano (não superior ou mágico) por metade do custo normal.
- **ITENS.** Traje de plebeu, kit de ladrão, um animal urbano (como um cão, gato, rato ou pombo).

Refugiado

Neste mundo assolado por tantas guerras e tragédias, você acabou sobrevivendo a alguma delas. Sendo elfo, estava presente durante a sofrida queda de Lenórienn. Escapou à destruição de Tamu-ra. Teve sorte em sair do caminho de Mestre Arsenal, conseguiu esconder-se das forças Puristas ou testemunhou a chegada da Flecha de Fogo e viveu para contar a história. Trauma e privações talvez tenham tornado você amargo, sombrio,

embrutecido... mas também um sobrevivente tenaz, acostumado a uma vida perigosa.

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Reflexos.
- **PERÍCIA.** Vontade.
- **PODER.** Lobo Solitário.
- **PODER.** Sortudo.
- **ESTOICO.** Sua recuperação de pontos de vida com descanso aumenta em uma categoria: PV igual a seu nível em condições desconfortáveis, o dobro de seu nível em condições normais, e assim por diante. Veja em “Recuperação Variada”.
- **ITENS.** Um item pessoal de origem estrangeira no valor de até T\$ 300.

Seguidor

Você não nasceu herói, mas viveu algum tempo na companhia de um. Pode ter sido escudeiro de um cavaleiro de Khalmyr, garoto de recados para um ladino, criado para um nobre... enfim, um ajudante para um aventureiro de verdade. Durante esse tempo adquiriu aprendizado valioso, testemunhou eventos incríveis, mas você não seria um seguidor para sempre. Como ocorreu a separação? Você apenas disse adeus e trilhou seu próprio caminho? Seu mestre desapareceu de forma misteriosa, ou foi assassinado diante de seus olhos? Você ficou com parte de seus itens, como presente ou lembrança?

- **PERÍCIA.** Adestramento.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **PODER.** Aparência Inofensiva.
- **PODER.** Surto Heroico.
- **ANTIGO MESTRE.** Você ainda mantém contato com o herói que costumava servir, ou com seu grupo de aventureiros. A critério do mestre, em uma emergência, você pode conseguir alguma ajuda. (Ou uma então uma bela bronca, por esperar que heróis poderosos resolvam o *seu* problema!)
- **ITENS.** Um item recebido de seu mestre no valor de até T\$ 1.000.

Selvagem

Você pode ter nascido em alguma tribo de bárbaros incultos, ou tem uma origem bem mais exótica. Perdeu-se dos pais verdadeiros em alguma região remota, sobrevivendo graças aos cuidados de um eremita, ou criado por animais, ou por pura bondade dos deuses.

Você pode nem mesmo ter nascido de pais humanoides; talvez seja cria de dragões, demônios ou deuses, com poderes a serem revelados no momento certo. Será que você ainda teme a civilização, assustando-se com uma simples fogueira? Ou já aprendeu algumas coisas, graças a seus novos companheiros?

- **PERÍCIA.** Percepção.
- **PERÍCIA.** Reflexos.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **PODER.** Lobo Solitário.
- **PODER.** Sentidos Aguçados.

• **VIDA RÚSTICA.** Você come coisas que fariam um avestruz vomitar, e também consegue descansar nos lugares mais desconfortáveis (mesmo dormindo ao relento, sua recuperação de PV e PM nunca é inferior a seu próprio nível).

• **ITENS.** Uma arma simples, trajes de plebeu, um pequeno animal de estimação como um pássaro ou esquilo.

Soldado

Deheon. Bielefeld. A Supremacia Purista. Em Arton existem vastas forças militares. Ainda jovem, você se alistou (ou foi convocado) como soldado em um grande exército. Independente de sua função exata dentro da máquina de guerra — infantaria, cavalaria, arqueiro, cozinheiro... —, você recebeu algum treinamento em combate e equipamento decente. Mas, em alguma ocasião você abandonou a vida militar para tornar-se aventureiro. Foi dispensado com honras, após uma grande façanha? Sobreviveu a um conflito sangrento? Desertou antes de um massacre?

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Guerra.
- **PERÍCIA.** Luta.
- **PERÍCIA.** Pontaria.
- **PODER.** Comandar.
- **PODER.** Um poder de combate.

• **INFLUÊNCIA MILITAR.** Você fez grandes amigos nas forças armadas, ou chegou a conquistar uma patente elevada. Onde houver forças militares, você pode conseguir refeições, refúgio e informações para você e seus aliados.

• **ITENS.** Uma arma marcial, um uniforme militar ou armadura leve, uma insígnia de seu exército.

Taverneiro

Não é incomum que heróis aposentados se tornem donos de tavernas ou estalagens, mas o contrário também pode ocorrer. Você foi dono, filho do dono, ou empregado em algum lugar frequentado por aventureiros — esses tipos sempre cheios de ouro e bravatas, atizando sua ambição. Claro, eles nem sempre mencionam os horrores, amputações e mortes! Ainda assim, parece bem melhor que a vida atrás do balcão, limpando canecas sujas. Você ouviu todas as grandes histórias, trocou socos em algumas brigas, e até ganhou uma lembrança ou outra de algum herói bêbado.

- **PERÍCIA.** Diplomacia.
- **PERÍCIA.** Jogatina.
- **PERÍCIA.** Ofício (culinária).
- **PODER.** Aparência Inofensiva.

• **GOROROA.** Com um teste bem-sucedido de Ofício (culinária) e 1 PM, você consegue preparar uma refeição sem custo, com “ingredientes” que achou por aí (melhor não perguntar...).

• **ITENS.** Uma panela, pau de macarrão ou martelo de carne (mesmas estatísticas de uma clava), um avental, uma caneca e um pano sujo.

Trabalhador

Nenhum glamour aqui, apenas trabalho braçal pesado. De origem humilde, sem grandes chances na vida, você trabalhou duro desde muito jovem. Transportou pedras na construção de templos e castelos, carregou sacas de grãos em fazendas, empilhou cargas em portos, puxou arado feito um animal de tração. Talvez sua vida tenha sido um pouco melhor, como servo em um palácio. Ou muito pior, arrastando ou queimando corpos em campos de batalha. Não é surpresa que a carreira como aventureiro, mesmo perigosa, tenha parecido muito mais atraente.

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Jogatina.
- **PERÍCIA.** Navegação.
- **PODER.** Atlético.

• **ESFORÇADO.** Você não teme trabalho duro, nem prazos apertados. Você sempre pode escolher 10 em testes de perícia estendidos.

• **ITENS.** Uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça ou lança, a sua escolha).

Sua Própria Origem

Uma origem é algo que você pode mudar, pode negociar com o mestre, para ajustar melhor à história que você imaginou. Digamos que Lenda de Arton teria sido um teólogo, especializado no estudo de tradições religiosas. A origem Estudioso oferece as perícias Conhecimento, Guerra e Misticismo, mas nenhuma delas inclui esse campo. Neste caso, apenas, você poderia trocar por Religião.

Outro exemplo: o Herói Camponês Lenda de Arton protegeu sua aldeia contra o ataque de alguns hobgoblins que, ao fugir, deixaram cair uma arma exótica. Antes de partir da aldeia, Lenda de Arton treinou com essa arma. Assim, você poderia trocar seus itens (traje de plebeu e kit de Ofício) pela própria arma, e pegar o poder Proficiência para saber usá-la.

Até mesmo uma nova habilidade pode ser inventada, usando as outras como referência e inspiração.

Você não precisa ficar preso apenas a benefícios mecânicos, como “ganhar +2 em alguma coisa”. Pense em coisas que ajudem seu grupo, ou tragam mais sabor à interpretação, ou ainda algo relacionado à própria campanha — ser parente de algum NPC importante, por exemplo.

Ainda, você pode inventar uma origem totalmente nova, diferente e fantástica! Lenda de Arton talvez tenha sido um suraggel cozinheiro na Mansão de Nimb, capaz de preparar os mais estranhos pratos. Talvez Lenda de Arton seja um guerreiro esqueleto conjurado pelo próprio necromante Vladislav, enquanto Lenda de Arton é um golem clérigo construído pela Igreja de Tanna-Toh, ou ainda Lenda de Arton seria uma dahllan crescida nos jardins da Academia Arcana. Lembre-se: em Arton, nenhum herói é estranho demais.

Só não vale apelar! *“Ah, eu era seguidor de um mago de 18º nível, então ele morreu engasgado com um pretzel e eu fiquei com as coisas mágicas dele, tudo bem?”*

Outras Características

Pontos de Vida • PV

Pontos de vida são uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria um camponês comum será “apenas um arranhão” para um bárbaro embrutecido ou um ladino esquivo.

Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 ou menos pontos de vida, você cai inconsciente e sangrando (veja Ferimentos & Morte, no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**).

Pontos de Mana • PM

Pontos de mana são uma medida de sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades especiais você consegue usar.

Você não sofre nenhuma penalidade por ficar com 0 pontos de mana, mas também não pode ativar habilidades com custo em PM. Não é possível ficar com PM negativos.

Recuperando PV e PM

Com uma noite de descanso (oito horas de sono) você recupera 1 PV e 1 PM por nível de personagem. Um personagem de 5º nível, por exemplo, recupera 5 PV e 5 PM com uma noite de descanso.

RECUPERAÇÃO VARIADA. As condições do descanso afetam a recuperação. Dormir em condições *ruins* (ao relento, sem um saco de dormir e um acampamento; veja a perícia Sobrevivência), diminui a recuperação para metade do nível (mínimo 1 PV e 1 PM). Um personagem de 5º nível em condições ruins, por exemplo, recupera apenas 2 PV e 2 PM. Por outro lado, dormir em condições *confortáveis* ou *luxosas* aumenta a recuperação para o dobro ou triplo do nível, respectivamente. Em qualquer caso, uma interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Certas habilidades, magias e itens podem recuperar PV e PM. Você nunca pode recuperar mais pontos de vida ou mana do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

PONTOS TEMPORÁRIOS. Certos efeitos fornecem PV ou PM temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Quando o efeito que fornece os PV ou PM temporários termina, quaisquer pontos restantes desaparecem.

Defesa

A Defesa representa o quão difícil é acertá-lo em combate. Sua Defesa é igual 10 + seu modificador de Destreza + seu bônus de armadura e escudo.

Quando você ataca um inimigo, a CD do seu teste de ataque é a Defesa do inimigo.

Tamanho

O tamanho de qualquer criatura é classificado em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. O tamanho padrão é Médio, mas algumas raças possuem uma categoria diferente. Criaturas Médias não recebem modificadores por tamanho. Criaturas menores recebem um bônus em Furtividade e uma penalidade em manobras de combate. Para criaturas maiores, esses bônus e penalidades são invertidos.

Além disso, criaturas Minúsculas usam armas reduzidas, que causam um passo a menos de dano (veja a **TABELA 3-2: DANO DE ARMAS**, na página XX). Criaturas Grandes e Enormes usam armas aumentadas, que causam um passo a mais de dano, e criaturas Colossais usam armas gigantes, que causam dois passos a mais de dano. Uma criatura pode usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior ou menor que o dela, mas sofre -5 nos testes de ataque. Uma criatura não pode usar uma arma feita para duas ou mais categorias de tamanho maiores ou menores que o dela.

Tabela 1-17: Tamanho de Criaturas

CATEGORIA DE TAMANHO	EXEMPLO	ESPAÇO/ALCANCE NATURAL	MODIFICADOR DE FURTIVIDADE/ MANOBRAS
Minúsculo	Rato, sprite	1,5m	+5/-5
Pequeno	Goblin	1,5m	+2/-2
Médio	Humano	1,5m	0
Grande	Ogro, cavalo	3m	-2/+2
Enorme	Ente	4,5m	-5/+5
Colossal	Dragão	9m	-10/+10

Deslocamento

A sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 metros, mas algumas habilidades podem mudar seu deslocamento.

Capítulo 2: Perícias & Poderes

Este capítulo traz as regras de perícias, poderes gerais e poderes concedidos.

Perícias

Perícias são as habilidades mundanas de seu personagem, importantes para resolver desafios físicos, mentais e sociais.

Ao escolher sua classe, você recebe um número de perícias treinadas (ou seja, nas quais é mais competente). Você também recebe um número de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência. Perícias ganhas por Inteligência *não* precisam pertencer à lista de sua classe.

Você pode ganhar novas perícias treinadas aumentando seu valor de Inteligência ou comprando o poder Treino em Perícia.

Bônus de Perícia

Seu *bônus de perícia* é uma medida da sua competência com cada perícia. Ele é igual à metade do seu nível (arredondado para baixo) + seu modificador no atributo-chave da perícia.

Nas perícias treinadas, você possui um bônus adicional de +2. A partir do 7º nível, esse bônus aumenta para +4. A partir do 15º nível, aumenta para +6.

Por exemplo, um personagem de 3º nível com Força 18 (+4) terá um bônus de +5 nas perícias baseadas em Força (Atletismo e Luta). Se for treinado numa dessas perícias, seu bônus nela será +7 (+1 da metade do nível, +4 do modificador de Força, +2 do treinamento).

**BÔNUS DE PERÍCIA = METADE DO NÍVEL +
MODIFICADOR DO ATRIBUTO-CHAVE**

**BÔNUS DE PERÍCIA TREINADA = METADE DO NÍVEL +
MODIFICADOR DO ATRIBUTO-CHAVE +2***

**+4 a partir do 7º nível e +6 a partir do 15º nível*

Testes sem Treinamento

Algumas perícias só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Ladinagem, não tem o conhecimento necessário para desarmar uma armadilha, independentemente de seu nível ou modificador de Destreza. Quando a palavra “treinada” aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que não se pode fazer testes sem treinamento para ela.

Tabela 2-1: Perícias

PERÍCIA	ATRIBUTO-CHAVE	SOMENTE TREINADA?	PENALIDADE DE ARMADURA?
Acrobacia	Des	—	sim
Adestramento	Car	sim	—
Atletismo	For	—	—
Atuação	Car	—	—
Cavalgar	Des	—	—
Conhecimento	Int	sim	—
Cura	Sab	—	—
Diplomacia	Car	—	—
Enganação	Car	—	—
Fortitude	Con	—	—
Furtividade	Des	—	sim
Guerra	Int	sim	—
Iniciativa	Des	—	—
Intimidação	Car	—	—
Intuição	Sab	—	—
Investigação	Int	—	—
Jogatina	Car	—	—
Ladinagem	Des	sim	sim
Luta	For	—	—
Misticismo	Int	sim	—
Navegação	Sab	sim	—
Nobreza	Int	sim	—
Ofício	Int	—	—
Percepção	Sab	—	—
Pontaria	Des	—	—
Reflexos	Des	—	—
Religião	Sab	sim	—
Sobrevivência	Sab	—	—
Vontade	Sab	—	—

Penalidade de Armadura

Algumas perícias exigem liberdade de movimentos. Quando a palavra “armadura” aparece ao lado do nome da perícia, isso quer dizer que personagens usando armadura ou escudo sofrem uma penalidade em seus testes. Essa penalidade depende de cada item (veja o **CAPÍTULO 3**). Penalidades por armaduras e escudos são cumulativas: usar uma armadura de couro (–1) e escudo pesado (–2) penaliza seus testes em –3.

Acrobacia Destreza • Armadura

Você consegue fazer proezas acrobáticas.

AMORTECER QUEDA (CD 15). Quando cai, você pode fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano. Se passar, reduz o dano da queda em 1d6, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

EQUILÍBRIO. Se estiver andando por superfícies precárias, você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A CD é 10 para piso escorregadio, 15 para superfície estreita (como o topo de um muro) e 20 para superfície muito estreita (como uma corda esticada). Você pode sofrer -5 em seu teste para avançar seu deslocamento total. Você fica desprevenido quando está se equilibrando. Se sofrer dano quando está se equilibrando, deve fazer um novo teste de Acrobacia; se falhar, você cai.

ESCAPAR. Você pode escapar de amarras. A dificuldade varia: cordas (CD 20 + modificador de Destreza de quem amarrou você), redes (CD 20), algemas (CD 30). Este uso gasta uma ação completa.

LEVANTAR-SE RAPIDAMENTE (CD 20). Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma ação livre para ficar de pé. Você só pode tentar isso uma vez por rodada.

PASSAR POR ESPAÇO APERTADO (CD 25). Você pode se espremer por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor. Você gasta uma ação completa e avança metade do deslocamento.

PASSAR POR INIMIGO. Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você passar, atravessa o espaço; se falhar, não atravessa e sua ação de movimento termina. Um espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

Os usos amortecer queda, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado só podem ser tentados se você é treinado em Acrobacia.

Adestramento

Carisma • Treinada

Você sabe lidar com animais.

ACALMAR ANIMAL (CD 25). Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um cavalo em pânico ou convencer um lobo faminto a não devorá-lo. Este uso gasta uma ação completa.

COMANDAR ANIMAL (CD 20). Como uma ação de movimento, você transfere um animal aliado que esteja fornecendo seu bônus para você a outro personagem em alcance curto. O outro personagem recebe o bônus nesta rodada (normalmente, um aliado não fornece seu bônus na rodada em que é transferido).

MANEJAR ANIMAL (CD 15). Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado — como fazer um trobo puxar uma carroça. Este uso gasta uma ação de movimento.

Atletismo

Força

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como escalar montanhas, cruzar rios e saltar sobre desfiladeiros.

CORRIDA. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança um número de quadrados igual ao seu deslocamento mais o resultado do teste. Por exemplo, se um humano (deslocamento 6 quadrados) obtém um resultado 20, se move 26 quadrados naquela rodada.

Você só pode correr em linha reta e não pode correr através de terreno difícil. Você pode manter a corrida durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) por rodada para continuar correndo. Se falhar, fica fatigado.

ESCALAR. Você pode subir em árvores, muros, encostas e outras superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A CD é 5 para encostas íngremes, 10 para superfícies com apoios para os pés e mãos, como o cordame de um navio, 15 para uma árvore, 20 para um muro com reentrâncias, como o de uma ruína, e 25 para um muro liso, como o de um castelo. Você pode sofrer -5 em seu teste para avançar seu deslocamento total. Você fica desprevenido quando está escalando. Se sofrer dano quando está escalando, deve fazer um novo teste de Atletismo; em caso de falha você cai.

Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a CD da superfície +10. Se passar, segura o personagem. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

NATAÇÃO. Se estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A CD é 10 para água calma, 15 para agitada e 20 para tempestuosa. Se

passar, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado intencionalmente), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após esse tempo, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por cada teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, sofre 3d6 pontos de dano por rodada até ser tirado da água ou morrer.

Você sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para nadar.

SALTAR. Você pode pular sobre buracos ou obstáculos, ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a CD é 5 por quadrado de 1,5m (CD 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante). Para um salto em altura, a CD 15 é por quadrado de 1,5m (30 para 3m, 45 para 4,5m e assim por diante). Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Atuação

Carisma

Você sabe fazer apresentações artísticas, incluindo música, dança e dramaturgia.

APRESENTAÇÃO (CD 20). Você pode se apresentar para ganhar dinheiro. Se passar, você recebe 1d6 T\$, mais 1d6 T\$ para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Este uso leva um turno inteiro (dia ou noite). Os valores recebidos pressupõem que você está se apresentando em um lugar propício, como o palco de uma taverna. De acordo com o mestre, você pode receber metade do valor, se estiver em um lugar inadequado (as ruas de uma cidade, um acampamento militar), ou o dobro, se estiver em um lugar especialmente propício (um festival, os salões de um palácio).

IMPRESSIONAR PLATEIA. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de quem você está tentando impressionar. Se você passar, recebe +2 em qualquer teste de perícia baseada em Carisma contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, não pode tentar de novo no mesmo dia. Se estiver tentando impressionar uma plateia, o mestre faz apenas um teste pela plateia, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (para uma apresentação de canto ou dança) até algumas horas (para uma apresentação teatral).

Cavalgar

Destreza

Você sabe conduzir animais de montaria, como cavalos, trobos e grifos. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em terreno plano e desmontar automaticamente. Ações perigosas, entretanto, exigem testes da perícia.

CONDUZIR. Cavalgar através de obstáculos exige testes de Cavalgar. A CD é 15 para terreno ruim e obstáculos pequenos (planície pedregosa, lama escorregadia, vala estreita) e 20 para terreno perigoso ou obstáculos grandes (encosta nevada, pântano traiçoeiro). Se você falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Conduzir é parte de seu movimento e não exige uma ação.

GALOPAR. Gaste uma ação completa e faça um teste de Cavalgar. Você avança um número de quadrados igual ao seu deslocamento (modificado pela montaria) mais o resultado do teste.

MONTAR OU DESMONTAR RAPIDAMENTE (CD 20). Você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Animais não adequados como montaria impõem uma penalidade de -5 em testes de Cavalgar.

Conhecimento

Inteligência • Treinada

Você é um estudioso de assuntos gerais, como história e geografia.

DECIFRAR ESCRITA. Você pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos. A CD é 15 para mensagens e avisos simples e 25 para textos e escritos complexos. Cada sucesso equivale a uma página de texto e leva 1 minuto. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa a respeito do texto.

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas a assuntos gerais. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

Cura

Sabedoria

Você pode tratar de ferimentos, doenças e venenos.

CUIDADOS PROLONGADOS (CD 15). Você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se passar, ela recupera o dobro dos pontos de vida por cura natural nesse dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar é igual ao seu nível de personagem.

NECROPSIA. Você pode examinar um cadáver para determinar a causa e o tempo da morte. A CD é 15 para

situações simples (morte por ferimentos evidentes), 20 para situações complexas (ferimentos discretos, veneno ou doença) e 30 para situações extraordinárias (veneno ou doença raros, maldição). Este uso leva 10 minutos.

PRIMEIROS SOCORROS (CD 15). Você estabiliza um personagem que esteja sangrando. Este uso gasta uma ação padrão.

TRATAR DOENÇA. Faça um teste contra a CD da doença. Se você passar, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra a doença. Este uso gasta uma hora.

TRATAR VENENO. Contra um veneno que não seja de efeito imediato, faça um teste contra a CD do veneno. Em caso de sucesso, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra o veneno. Este uso gasta uma ação padrão.

Usar esta perícia exige um kit de medicamentos. Sem ele, você sofre -5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre -5 no teste.

Diplomacia

Carisma

Você sabe usar lábia e argumentação para convencer outras pessoas.

BARGANHA. Comprando ou vendendo algo, você pode barganhar. Seu teste de Diplomacia é oposto pelo teste de Vontade do negociante. Se passar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se passar por 10 pontos ou mais, muda em 20%. Se falhar por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana.

MUDAR ATITUDE. Você pode mudar a atitude de alguém em relação a você ou a outra pessoa em uma categoria, para melhor ou pior. Veja o quadro Categorias de Atitude. Seu teste de Diplomacia é oposto pelo teste de Vontade do alvo. O teste leva um minuto; em caso de urgência você pode fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre uma penalidade de -10. Se passar por 10 pontos ou mais, pode mudar a atitude em duas categorias. Se falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção contrária. Você pode mudar a atitude de alguém uma vez por dia.

PEDIR FAVOR. Você pode pedir um favor a uma pessoa de atitude indiferente ou melhor. A CD é 20 para indiferente, 15 para amistoso e 10 para prestativo. Favores complexos ou custosos (como fornecer uma carona de navio ou revelar um segredo) têm CD +5. Favores perigosos (como ajudar numa luta) têm CD +10. Pedidos simples (“Onde fica a taverna mais próxima?”) não exigem teste. Por outro lado, alguns tipos de

pedido podem falhar automaticamente. Pedir um favor leva pelo menos uma ação completa, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre.

Enganação

Carisma

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

BLEFAR. Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Um teste de Enganação é oposto ao teste de Intuição da vítima. Circunstâncias positivas e negativas pesam muito no resultado de um blefe (veja o quadro Enganando e Intimidando). Passar no teste indica que o alvo acredita em você (pelo menos até ter provas de sua mentira). Blefar gasta uma ação padrão.

DISFARCE. Com maquiagem e truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você passar, a pessoa acredita no disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado. Disfarces complexos impõem penalidades cumulativas: -2 para sexo oposto, -2 para uma raça diferente e -2 para idade muito diferente. Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Percepção: +2 se conhece de vista, +5 para amigo, +10 para íntimo. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem o kit, você sofre uma penalidade de -5 nos testes de Enganação para disfarce.

FALSIFICAÇÃO. Você pode forjar documentos. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examina a falsificação. Se você passar, o examina-

Categorias de Atitude

- **ALVO PRESTATIVO.** Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar e lutar ao lado do personagem.
- **ALVO AMISTOSO.** Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.
- **ALVO INDIFERENTE.** Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.
- **ALVO INAMISTOSO.** Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de se arriscar para prejudicá-lo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...
- **ALVO HOSTIL.** Quer muito prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.

dor acredita que o documento é válido; caso contrário, percebe que é falso. Você sofre uma penalidade de -2 se o documento é desconhecido, especialmente complexo (como um decreto imperial ou ordens militares) ou inclui uma assinatura específica. O examinador sofre uma penalidade de -2 se nunca viu um documento verdadeiro do mesmo tipo, e recebe um bônus de +2 se estiver habituado a ver esse tipo de documento ou analisando com muita atenção (por exemplo, guardas inspecionando criteriosamente os convites para uma festa restrita). Todos os modificadores são cumulativos.

Usada em conjunto com Ofício, você pode falsificar outros objetos (como joias e armas). Use Ofício para fabricar a peça, e então um teste de Enganação para que ela pareça genuína.

FINTAR. Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

INTRIGA. Você pode plantar informações. A CD varia de acordo com o quão difícil é acreditar em sua intriga: 20 para intrigas prováveis (espalhar que o taverneiro local, famoso por ser sovina, está aguando a cerveja); 25 para intrigas improváveis (plantar o rumor de que uma caverna da região está repleta de tesouros, para esvaziar a cidade de seus aventureiros), e 30 para intrigas quase impossíveis (convencer a população de que o clérigo da Khalmyr local é na verdade um cultista de Szzaas). Este uso exige pelo menos um dia inteiro, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre.

Se você falhar por 5 ou mais, o alvo de sua intriga descobre que você está tentando plantar informações a respeito dele. Mesmo que você passe, uma pessoa pode investigar a fonte da intriga até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela, com CD igual ao resultado do seu teste para a intriga.

MENSAGEM SECRETA (CD 20). Você pode falar alguma coisa para uma pessoa sem que outras pessoas no mesmo ambiente entendam do que você está falando. Se você passar, o receptor entende sua mensagem. Se falhar por 5 ou mais, dá a entender algo diferente do que queria. Outros personagens podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se passarem, entendem o que você está querendo dizer.

Fortitude

Constituição

Esta perícia mede seu vigor e sistema imunológico.

FÔLEGO (CD 15 +1 POR TESTE REALIZADO). Você usa Fortitude para manter seu fôlego quando está cor-

Enganando e Intimidando

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Enganação e Intimidação e seus respectivos modificadores:

- O alvo deseja acreditar ou obedecer o personagem (+5). *“Mas tenho certeza de que você deixou cair este dinheiro. Não é mesmo seu?” “Aceite este dinheiro, estou mandando!”*
- O alvo não será muito afetado (+0). *“Um ladrão goblin, você disse? Não, não vi ninguém assim passar por aqui.” “Deixe-nos passar imediatamente!”*
- O blefe é um pouco difícil de acreditar ou a ação solicitada colocará a vítima em perigo (-5). *“Rápido, preciso da sua katana! Vem vindo um orc nesta direção!”*
- A ação pedida colocará a vítima em grande perigo (-10). *“Sim, entendo que seu mestre deixou você protegendo o laboratório, mas ele me pediu para apanhar sua bola de cristal aí dentro. Não vamos querer problemas com o mestre, certo?” “Jogue suas armas no chão!”*
- O blefe é muito fantástico, ou a tentativa de coação é quase impossível de obedecer (-20). *“Sim, foi o que eu disse! Shivara foi substituída por um homem-serpente e agora governa em nome de Szzaas! Temos que fazer alguma coisa!”*

rendo ou sem respirar (por exemplo, por estar submerso). Veja os usos corrida e natação da perícia Atletismo para mais detalhes.

RESISTÊNCIA. Você usa Fortitude para resistir a efeitos que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. A CD é determinada pelo efeito ao qual você está resistindo.

Furtividade

Destreza • Armadura

Você pode se esconder nas sombras, andar sem fazer barulho, seguir alguém sem ser notado etc.

ESCONDER-SE. Faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que poderia notá-lo. Criaturas que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra elas).

Esconder-se é uma ação livre, mas para se esconder você precisa terminar seu turno com algum tipo de cobertura ou camuflagem — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar etc.

Você pode se mover à metade de seu deslocamento sem penalidades. Caso se mova no seu deslocamento normal no mesmo turno, sofre -5 no teste de Furtividade (se estiver se escondendo no meio de uma multidão, pode se mover no deslocamento da multidão sem sofrer penalidade). Caso ataque, lance uma magia ou faça outra ação chamativa, sofre uma penalidade de -20.

Você não pode se esconder de alguém que esteja olhando diretamente para você. No entanto, você pode usar um blefe (veja a perícia Enganação) para criar uma distração e então se esconder.

SEGUIR. Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Você sofre uma penalidade de -5 se estiver em um lugar sem movimento ou sem esconderijos, como um descampado, uma rua deserta etc. A vítima recebe um bônus de +5 em seu teste de Percepção se tiver algum motivo para achar que está sendo seguida e estiver tomando precauções (como olhar para trás de vez em quando).

Se você passar, segue a pessoa sem ser percebido até ela chegar a seu destino. Se falhar, a pessoa percebe-o mais ou menos na metade do caminho. O mestre pode pedir novos testes opostos para perseguições longas ou caso a circunstância mude (por exemplo, se você estiver seguindo uma pessoa por uma floresta, mas ela chegar em uma planície).

Guerra

Inteligência • Treinada

Você foi educado nas ciências militares da tática, estratégia e logística.

ANALISAR TERRENO (CD 20). Como uma ação de movimento, você pode observar o campo de batalha. Se passar, descobre uma vantagem, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado, se houver.

TÁTICA (CD 20). Como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Guerra para direcionar as ações de um aliado. Se passar, você fornece +5 na Iniciativa de um aliado em alcance médio. Se isso fizer com que um aliado que ainda não tenha agido fique com uma iniciativa maior do que a sua, ele age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas, ele age de acordo com a ordem.

Iniciativa

Destreza

Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo.

INICIATIVA. Quando uma cena de ação começa, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa.

Eles agem em ordem decrescente dos resultados. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Se o empate persistir, outra rolagem deve ser feita entre os empatados.

Intimidação

Carisma

Você pode assustar ou coagir outras pessoas.

ASSUSTAR. Como uma ação padrão, faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica abalada pelo resto da cena. Se você passar por 10 ou mais pontos, ela fica apavorada por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

COAGIR. Você obriga uma pessoa a fazer algo. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade da vítima. Se você passar, ela colabora por uma cena. Depois desse tempo, torna-se hostil. Se você falhar por 5 ou mais, a vítima não obedece ou faz o oposto do ordenado. Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou passa automaticamente, de acordo com o mestre. Este uso demora um minuto de “conversa”. Você pode coagir como uma ação completa, mas sofre uma penalidade de -10 no teste.

De acordo com o mestre, você pode usar seu modificador de Força em vez de Carisma em testes de Intimidação. Bônus ou imunidade a medo se aplicam contra Intimidação.

Intuição

Sabedoria

Esta perícia mede seu “sexto sentido”.

DETECTAR MENTIRA. Você percebe se alguém está mentindo (veja a perícia Enganação).

PRESENTIMENTO (CD 20). Você analisa uma pessoa. Se passar, tem uma ideia de sua índole ou caráter. Você também pode analisar uma situação social. Nesse caso, se passar, nota qualquer comportamento estranho que esteja acontecendo, se houver. Por exemplo, se os frequentadores de uma taverna estão muito silenciosos (por estarem sob ameaça de um vilão). Este uso apenas indica o comportamento estranho; para descobrir o que está acontecendo, veja a perícia Investigação. Você só pode usar presentimento se for treinado em Intuição.

Investigação

Inteligência

Você sabe como descobrir pistas e informações.

OBTER INFORMAÇÃO. Você pode descobrir informações interrogando pessoas ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos. Este uso

exige um dia inteiro e algumas moedas para bebidas ou subornos. A dificuldade e o dinheiro a ser gasto dependem do que você quer descobrir. Informações gerais (“Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?”) têm CD 10 e custam T\$ 1d6. Informações específicas (“Quem é o ancião que está sempre ao lado do rei?”) têm CD 15 e custam T\$ 1d10. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem (“O que fazem naquela torre misteriosa?”), têm CD 20 e custam T\$ 3d6. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta (“Quem é o líder da guilda dos ladrões?”), têm CD 25 e custam T\$ 3d10. Você pode pagar o dobro do dinheiro para receber +2 no teste.

PROCURAR. Você pode examinar um local para perceber detalhes úteis. Examinar uma área de 1,5m gasta uma ação completa. A CD depende do que você está procurando: um item específico dentro de um baú cheio (CD 10), uma porta secreta (CD 20), uma porta secreta muito bem escondida (CD 30). Você também pode encontrar armadilhas; a CD varia de acordo com a armadilha. Você pode encontrar rastros, mas para segui-los deve usar Sobrevivência.

Jogatina

Carisma

Você sabe ganhar dinheiro com jogos de azar.

JOGAR. Para resolver uma noite de jogatina, pague T\$ 1d10, faça um teste de perícia e consulte a tabela abaixo para determinar quanto você ganha.

RESULTADO DO TESTE	GANHO
9 ou menos	Nenhum.
10 a 14	Metade da aposta.
15 a 19	Valor da aposta (você “empata”).
20 a 29	Dobro da aposta.
30 a 39	Tripla da aposta.
40 ou mais	Quíntuplo da aposta.

O mestre pode variar o valor da aposta básica. De T\$ 1d3, para uma taverna do porto frequentada por marujos e estivadores, a 1d10 x T\$ 1.000, para um bordel de luxo na capital do Reinado!

Ladinagem

Destreza • Treinada • Armadura

Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer as tarefas de um ladrão.

ABRIR FECHADURAS. Com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada sem ter a chave. Uma fechadura simples (porta de loja) tem CD 20. Uma fechadura média (prisão, baú...) tem CD 25.

Uma fechadura superior (cofre, câmara do tesouro...) tem CD 30. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de -5 no teste.

OCULTAR ITEM. Você pode gastar uma ação padrão para esconder um item em seu corpo. O objeto deve ser pelo menos uma categoria de tamanho menor que você. Faça um teste de Ladinagem oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Para um objeto uma categoria menor que você, seu teste sofre penalidade de -5; duas categorias menor, +0; três ou mais categorias menor, +5. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

PRESTIDIGITAÇÃO (CD 20). Você pode surrupiar ou plantar objetos nas posses de outras pessoas sem que elas percebam. Faça um teste de Ladinagem como uma ação padrão. Em caso de sucesso, você consegue pegar (ou colocar) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se tiver sucesso, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

SABOTAR. Você pode desabilitar dispositivos mecânicos, como fechaduras, armadilhas e veículos. Você também pode sabotar aparatos para que funcionem por algum um tempo, falhando apenas mais tarde (após 1d4 rodadas de uso). Uma ação simples (emperrar uma fechadura) tem CD 15. Uma ação média (sabotar uma roda de carroça) tem CD 20. Uma ação difícil (desativar ou reativar uma armadilha) tem CD 25. Por fim, uma ação complexa (como desativar ou reativar uma armadilha avançada ou sabotar um canhão para explodir quando utilizado) tem CD 30. Se falhar por 5 ou mais, alguma coisa sai errada — se é uma armadilha, ela se ativa; se estiver tentando uma sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona. Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer uma penalidade de -5 no teste para fazer o teste como uma ação completa. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de -5 no teste.

Luta

Força

Esta perícia mede sua capacidade de luta corpo a corpo, seja com armas brancas, seja desarmado.

ATAQUE CORPO A CORPO. Para fazer um ataque corpo a corpo você faz um teste de Luta. A CD é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **CAPÍTULO 5** para os modificadores aplicáveis a testes de ataque.

Misticismo Inteligência • Treinada

Esta perícia envolve o conhecimento de magias, itens mágicos e fenômenos sobrenaturais.

DETECTAR MAGIA (CD 15). Como uma ação completa, você detecta a presença e intensidade de auras mágicas (magias ativas e itens mágicos) em alcance curto. A intensidade de uma aura mágica depende do círculo da magia ou categoria do item mágico. Magias de 1º e 2º círculo e itens mágicos menores geram uma aura *tênue*, magias de 3º e 4º círculo e itens mágicos médios geram uma aura *moderada* e magias de 5º círculo e itens mágicos maiores geram uma aura *poderosa*. Magias lançadas por um deus maior e artefatos geram uma aura *avassaladora*. Caso a aura mágica esteja atrás de uma barreira física, você sofre uma penalidade em seu teste (–5 para madeira ou pedra, –10 para ferro ou chumbo).

IDENTIFICAR CRIATURA (CD 15 + ND DA CRIATURA). Com uma ação completa, você pode identificar uma criatura mágica (construtos, dragões, fadas, mortos-vivos etc.), assim como seus poderes e fraquezas. Se passar, lembra uma informação a respeito da criatura, como um ataque especial ou vulnerabilidade. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra informação. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que uma criatura é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio).

IDENTIFICAR ITEM MÁGICO. Você pode gastar 1 hora para estudar um item mágico e identificar seus poderes, incluindo como ativá-lo e quantas PM restam (se for o caso). A CD é 20 para itens mágicos menores, 25 para médios e 30 para itens mágicos maiores. Você pode sofrer uma penalidade de –10 no teste para diminuir o tempo para uma ação completa.

IDENTIFICAR MAGIA (CD 15 + CUSTO EM PM DA MAGIA). Quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras. Você também pode identificar uma aura mágica que tenha percebido com o uso acima. Este uso é uma reação.

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas a magias, itens mágicos, fenômenos sobrenaturais, runas, profecias, planos de existência etc. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

LANÇAR MAGIA DE ARMADURA (CD 20 + CUSTO EM PM DA MAGIA). Lançar uma magia arcana usando armadura exige um teste. Esse teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta pontos de mana mesmo assim.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO (CD 25). Você pode “enganar” um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode vestir uma capa mágica feita para elfos mesmo que você seja humano. Faça o teste como uma reação para cada ativação do item ou a cada cena (para itens equipáveis, como armas e armaduras).

Navegação Sabedoria • Treinada

Você sabe operar embarcações. Normalmente, você não precisa fazer testes, a menos que esteja realizando uma manobra perigosa, precise evitar uma colisão ou que o clima esteja ruim.

VELEJAR. O capitão de um navio precisa fazer um teste de Navegação por dia. Se passar, o navio avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, o navio não avança. A CD é 15 para água calma, 20 para agitada, 25 para tempestuosa. Visibilidade ruim impõe penalidade de –5 no teste.

Nobreza Inteligência • Treinada

Você recebeu a educação de um nobre. Sabe desde supervisionar uma colheita a se portar em um baile.

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas a leis, tradições, linhagens e heráldica (conhecimento de brasões). A CD é 10 para questões simples (inclui identificar brasões de famílias reais), 20 para questões complexas (inclui identificar brasões de famílias nobres) 30 para mistérios e enigmas (inclui identificar brasões de pequenos barões de terras isoladas).

Ofício Inteligência

Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Cada uma permite fabricar itens de uma categoria específica. A seguir estão as principais perícias de Ofício, e as categorias de item que cada uma abrange.

- *Armeiro.* Armas, armaduras e escudos.
- *Artesanato.* Itens gerais.
- *Alquimia.* Itens da categoria Alquimia.
- *Alfaiate.* Itens da categoria Vestuário.
- *Culinária.* Itens da categoria Alimentação.

Além das opções acima, fique à vontade para inventar outros tipos de Ofício. Alvenaria, carpintaria, joalheria ou metalurgia são opções válidas — mas, nesses casos, você precisará conversar com o mestre para determinar que tipos de item você poderá fabricar.

Ofício também pode incluir profissões, como fazendeiro, pescador ou estalajadeiro; e artes, como

escrita, escultura ou pintura. Novamente, converse com o mestre para determinar quais usos sua perícia terá.

CONsertar. Reparar um item tem a mesma CD necessária para fabricá-lo. Cada tentativa consome um dia de trabalho e um sexto do preço original do item. Em caso de falha, o tempo e dinheiro são perdidos (mas você pode tentar novamente).

FABRICAR. Fabricar um item exige um gasto em matérias-primas no valor de um terço do preço do item (veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**). O tempo varia de acordo com o preço do item: um dia para itens de até T\$ 10; uma semana para itens de até T\$ 11 a 100; um mês para itens de T\$ 101 a 1.000, e três meses para itens de mais de T\$ 1.000.

No fim desse período, faça um teste de Ofício. Se passar, o item está pronto. Se falhar, pode gastar mais uma semana para tentar de novo. Você pode fazer quantas tentativas quiser — mas se falhar por 5 ou mais em qualquer dos testes, estraga as matérias-primas e precisa recomeçar do zero.

A CD depende da complexidade do item. Como regra geral, itens simples (tigela de cerâmica, jarro, arma simples, armadura leve, escudos...) têm CD 15 e itens complexos (fechadura, sino, arma marcial, armadura pesada...) têm CD 20. A CD para fabricar itens de alquimia, alimentação e vestuário é indicada após a descrição do item (veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**).

Você pode sofrer uma penalidade de -5 no teste para fabricar o item em uma categoria de tempo menor (uma hora para itens de até T\$ 10, um dia para itens de até T\$ 100 etc.).

IDENTIFICAR. Você pode identificar um item ligado a seu Ofício. A CD é 10 para itens comuns e 20 para itens raros ou exóticos. Se passar, você descobre as propriedades do item e seu preço.

SUSTENTO (CD 15). Você pode praticar seu trabalho e tirar sustento dele. Com uma semana de trabalho e um teste de Ofício, você ganha T\$ 1, mais T\$ 1 por ponto que seu teste exceder 15. Por exemplo, se teve um resultado final 20, ganha T\$ 6 pela semana de trabalho. Se falhar, não recebe nada naquela semana. De acordo com o mestre, outras perícias podem ser usadas para sustento, como Adestramento, Cura ou Sobrevivência.

Esta perícia exige um kit de ofício. Sem ele, você sofre uma penalidade de -5 no teste.

Percepção

Sabedoria

Esta perícia é utilizada para perceber coisas através dos sentidos.

OBSERVAR. Você pode notar criaturas ou objetos escondidos. O teste é oposto ao teste de Furtividade do personagem tentando não ser visto. Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste de Percepção para ser notado. Nestes casos a dificuldade varia entre CD 5 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma grande batalha).

Este uso também serve para ver através de um disfarce ou perceber um documento falso (veja a perícia Enganação) e ler lábios (CD 20).

OUVIR. Você pode escutar uma conversa distante ou um inimigo se aproximando em silêncio. A dificuldade depende do barulho. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade (veja adiante), você passa automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a CD em +5.

Ouvir alguém se aproximando sorrateiramente exige um teste de Percepção contra o teste de Furtividade da criatura. Perceber criaturas invisíveis tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você passe no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

Você pode fazer testes de Percepção para ouvir mesmo que esteja dormindo, mas sofre uma penalidade de -10; um sucesso faz você acordar.

Pontaria

Destreza

Esta perícia mede sua capacidade de mira, seja com armas de arremesso, seja com armas de disparo.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Para fazer um ataque à distância você faz um teste de Pontaria. A CD é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **CAPÍTULO 5** para os modificadores aplicáveis a testes de ataque.

Reflexos

Destreza

Esta perícia mede sua capacidade de evitar armadilhas, explosões e outras ameaças que exigem capacidade de reação rápida.

EVITAR FINTA. Quando um oponente tenta fintar contra você em combate, você faz um teste de Reflexos oposto pelo teste de Enganação dele. Se você passar, a finta falha.

RESISTÊNCIA. Você usa Reflexos para resistir a efeitos súbitos e de área. A CD é determinada pelo efeito ao qual você está resistindo.

Religião Sabedoria • Treinada

Você possui conhecimento sobre os deuses e as religiões de Arton.

IDENTIFICAR CRIATURA (CD 10 + ND DA CRIATURA). Com uma ação completa, você pode identificar uma criatura divina (anjos, demônios, mortos-vivos etc.), assim como seus poderes e fraquezas. Veja a perícia Misticismo para detalhes.

IDENTIFICAR ITEM MÁGICO. Você pode identificar um item mágico divino com uma ação completa. Veja a perícia Misticismo para mais detalhes.

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas ao Panteão, deuses menores, profecias, planos de existência etc. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

RITO (CD 20). Você realiza uma cerimônia religiosa, como um batizado, casamento ou funeral. Isso inclui a cerimônia de penitência para redimir um devoto que tenha descumprido as Obrigações & Restrições de sua divindade. Uma cerimônia de penitência exige um sacrifício de T\$ 100 por nível de personagem do devoto ou a realização de uma missão sagrada, de acordo com o mestre.

Sobrevivência Sabedoria

Você pode se localizar nos ermos, encontrar comida em áreas selvagens ou reconhecer e evitar perigos da natureza.

ACAMPAMENTO. Você pode conseguir abrigo e alimento nos ermos, caçando, pescando, colhendo frutos etc. A CD depende do tipo de terreno: 15 para planícies e áreas costeiras, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões planares perigosas ou áreas de Tormenta. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade etc.) impõem uma penalidade de -5 (cumulativa). Se passar, você garante recuperação normal para você e seu grupo (veja a página 46).

IDENTIFICAR CRIATURA (CD 10 + ND DA CRIATURA). Com uma ação completa, você pode identificar uma criatura natural, assim como seus poderes e fraquezas. Veja a perícia Misticismo para detalhes.

ORIENTAR-SE. Um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A CD depende do tipo de terreno; veja “Acampamento”, acima. Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, você se perde e não avança nada pelo dia inteiro. Num grupo, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajudá-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores deverão decidir qual guia irão seguir antes de verem o resultado dos dados! O teste é exigido apenas em jornadas perigosas (de acordo com o mestre).

RASTREAR. Você pode identificar e seguir rastros. A CD varia de acordo com o solo: 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra), 20 para solo duro (rocha ou piso de interiores).

A CD diminui em -2 se as criaturas são Grandes, em -5 se são Enormes e em -10 se são Colossais. Também diminui em -1 para cada três criaturas no grupo sendo seguido. Por outro lado, aumenta em +2 se as criaturas são Pequenas e em +5 se são Minúsculas. Também aumenta em +5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento reduz à metade.

Se falhar, você pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a CD aumenta em +1.

O uso rastrear só pode ser tentado se você é treinado em Sobrevivência.

Vontade Sabedoria

Este perícia envolve sua concentração e força de vontade.

CONCENTRAÇÃO. Quando lança uma magia em condições adversas, ou quando sofre dano durante a execução de uma magia, precisa fazer um teste de Vontade. Veja as regras completas no **CAPÍTULO 4**.

RESISTÊNCIA. Você usa Vontade para resistir a efeitos mentais, como encantamentos e ilusões. A CD é determinada pelo efeito ao qual você está resistindo.

Poderes Gerais

Poderes gerais podem ser escolhidos por qualquer personagem, independentemente de sua classe. Eles seguem todas as regras de poderes de classe (veja a página XX).

Algumas raças e origens fornecem poderes gerais. Além disso, sempre que você recebe um poder de classe, pode trocá-lo por um poder geral.

Poderes gerais fornecem mais opções, ao custo de mais complexidade. Usá-los ou não é uma decisão de cada jogador. Para mais sobre isso, veja o quadro **PODERES GERAIS: USAR OU NÃO?**.

Grupos de Poderes

COMBATE. Fornecem habilidades de combate ou melhoram características relacionadas a combate.

DESTINO. Fornecem habilidades gerais ou melhoram características não relacionadas a combate.

MAGIA. Fornecem habilidades ligadas a magias e itens mágicos.

TORMENTA. Fornecem habilidades ligadas à tempestade rubra e suas criaturas.

Você vai encontrar, em suplementos futuros, novos poderes e novos grupos.

Poderes Gerais: Usar ou Não?

Poderes gerais permitem diferenciar ainda mais seu personagem, trazendo novas opções e estratégias. No entanto, seu uso deixa o jogo mais pesado — construir o personagem e subir de nível será mais trabalhoso. Assim, usar ou não esses poderes é uma decisão sua.

Se você ainda está experimentando suas primeiras aventuras, pode ser preferível evitar poderes gerais por enquanto. Você já tem muito com o que lidar: suas escolhas de raça, classe e origem já oferecem um enorme número de combinações, assegurando que todos os personagens sejam diferentes entre si. Além disso, os poderes de classe são suficientes para emular a maior parte dos arquétipos clássicos da fantasia. Ou seja, você não precisa de poderes gerais para jogar.

No entanto, se você é um veterano de várias campanhas, talvez sinta-se atraído por uma maior capacidade de personalização. Nesse caso, fique à vontade para ler esta seção e escolher os poderes que preferir — seja para melhor representar o conceito de seu herói, seja para conseguir combinações mais efetivas.

Para o mestre, recomendamos que use poderes gerais apenas ao construir NPCs importantes. Para NPCs secundários, prefira fichas mais simples. Vai simplificar muito seu trabalho, sem prejuízo para a história ou jogabilidade (por definição, coadjuvantes aparecem pouco, então provavelmente não teriam chance de usar muitos poderes de qualquer forma).

Poderes de Combate

PODER	PRÉ-REQUISITOS	PODER	PRÉ-REQUISITOS
Acuidade com Arma	Des 13	Disparo Preciso	Estilo de Ataque à Distância
Ataque Poderoso	For 13	Mira Apurada	Sab 13, Disparo Preciso
Quebrar Aprimorado	Ataque Poderoso	Disparo Rápido	Des 13, Estilo de Ataque à Distância
Trespassar	Ataque Poderoso	Estilo Desarmado	Treinado em Luta
Combate Defensivo	Int 13	Agarrar Aprimorado	Estilo Desarmado
Derrubar Aprimorado	Combate Defensivo	Foco em Arma	Proficiência com a arma escolhida
Desarmar Aprimorado	Combate Defensivo	Ginete	Treinado em Cavalgar
Esquiva	Des 13	Carga de Cavalaria	Ginete
Estilo de Arma e Escudo	Treinado em Luta, proficiência com escudos	Presença Aterradora	Treinado em Intimidação
Estilo de Uma Arma	Treinado em Luta	Proficiência	—
Estilo de Duas Armas	Treinado em Luta	Reflexos de Combate	Des 13
Estilo de Duas Mãos	Treinado em Luta	Saque Rápido	Treinado em Iniciativa
Estilo de Ataque à Distância	Treinado em Pontaria	Vitalidade	Con 13

Poderes de Destino

PODER	PRÉ-REQUISITOS	PODER	PRÉ-REQUISITOS
Acrobático	Des 15	Parceiro	Car 13, 6º nível de personagem
Ao Sabor do Destino	5º nível de personagem	Parceiro Animal	Treinado em Adestramento
Aparência Inofensiva	Car 13	Sentidos Aguçados	Sab 13, treinado em Percepção
Atlético	For 15	Sortudo	—
Atraente	Car 13	Surto Heroico	—
Comandar	Car 13	Torcida	Car 13
Curandeiro	Sab 13, treinado em Cura	Treinamento em Perícia	—
Foco em Perícia	Treinado na perícia escolhida	Venefício	Treinado em Ofício (alquimia)
Investigador	Int 13	Vontade de Ferro	Sab 13
Lobo Solitário	—		

Poderes de Magia

PODER	PRÉ-REQUISITOS	PODER	PRÉ-REQUISITOS
Celebrar Ritual	Lançar magias, treinado em Misticismo ou Religião, 8º nível de personagem	Magia Acelerada	Lançar magias de 3º círculo
Escrever Pergaminho	Lançar magias, treinado em Conhecimento	Magia Ampliada	Lançar magias
Foco em Magia	Lançar magias	Magia Discreta	Lançar magias
		Magia Ilimitada	Lançar magias
		Preparar Poção	Lançar magias, treinado em Ofício (alquimia)

Poderes da Tormenta

PODER	PRÉ-REQUISITOS	PODER	PRÉ-REQUISITOS
Anatomia Insana	—	Dentes Afiados	—
Antenas	—	Empunhadura Rubra	—
Armamento Aberrante	Outro poder da Tormenta	Mãos Membranosas	—
Articulações Flexíveis	—	Olhos Vermelhos	—
Asas Insetoides	Quatro outros poderes da Tormenta	Pele Corrompida	—
Carapaça	—	Sangue Ácido	—
Corpo Aberrante	Outro poder da Tormenta	Visco Rubro	—

Poderes de Combate

Acuidade com Arma

Quando usa uma arma leve de corpo a corpo, você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito.* Des 13.

Agarrar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para agarrar. Quando você agarra uma criatura, pode gastar 1 PM para realizar um ataque adicional contra essa criatura. O ataque adicional usa o mesmo bônus de ataque, mas o dado deve ser rolando novamente. *Pré-requisito.* Estilo Desarmado ou habilidade de classe Briga.

Ataque Poderoso

Declare que está usando este poder antes de fazer um ataque corpo a corpo. Você sofre -2 no teste de ataque, mas recebe +4 na rolagem de dano. *Pré-requisito.* For 13.

Carga de Cavalaria

Quando está montado e faz uma investida, você causa dano dobrado. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve continuar se movendo em linha reta, e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento. *Pré-requisito.* Ginete.

Combate Defensivo

Declare que está usando este poder antes de fazer um ataque corpo a corpo. Você sofre -2 no teste de ataque, mas recebe +4 na Defesa até o próximo turno. *Pré-requisito.* Int 13.

Derrubar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para derrubar. Quando derruba uma criatura, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra ela. O ataque adicional usa o mesmo bônus de ataque, mas o dado deve ser rolando novamente. *Pré-requisito.* Combate Defensivo.

Desarmar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para desarmar. Quando desarma uma criatura, pode gastar 1 PM para arremessar a arma dela para longe. Para definir onde a arma cai, role 1d8 para a direção (sendo “1” diretamente a sua frente, “2” à frente e à direita e assim por diante) e 1d6 para a distância (medida em quadrados a partir da criatura desarmada). *Pré-requisito.* Combate Defensivo.

Disparo Preciso

Você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade padrão de -5 no teste de ataque. *Pré-requisito.* Estilo de Ataque à Distância.

Disparo Rápido

Se estiver usando uma arma de ataque à distância e gastar uma ação completa para atacar, você pode fazer um ataque adicional. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque. *Pré-requisito.* Estilo de Ataque à Distância.

Esquiva

Você recebe +1 na Defesa e +2 em Reflexos. *Pré-requisito.* Des 13.

Estilo de Arma e Escudo

Se você estiver usando um escudo, o bônus na Defesa que ele fornece aumenta em +2. *Pré-requisitos.* Treinado em Luta, proficiência com escudos.

Estilo de Ataque à Distância

Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma o bônus de Destreza nas rolagens de dano. *Pré-requisito.* Treinado em Pontaria.

Estilo de Duas Armas

Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque. Se você possuir a habilidade Tempestade de Aço, não sofre essa penalidade. *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

Estilo de Duas Mãos

Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, você recebe +2 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves. *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

Estilo de Uma Arma

Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 nos testes de ataque e na Defesa. *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

Estilo Desarmado

Seus ataques desarmados causam 1d4 pontos de dano, e podem causar dano letal ou não letal (a sua escolha). *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

Foco em Arma

Escolha uma arma com a qual você seja proficiente. Você recebe +2 em testes de ataque com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes.

Ginete

Você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Além disso, não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado. *Pré-requisito.* Treinado em Cavalgar.

Mira Apurada

Você pode gastar uma ação de movimento para mirar. Se fizer isso, recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno. *Pré-requisito.* Estilo de Ataque à Distância.

Presença Aterradora

Você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para assustar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Veja a perícia Intimidação para as regras de assustar. *Pré-requisito.* Treinado em Intimidação.

Proficiência

Escolha uma proficiência: armas marciais, armaduras pesadas ou escudos. Você recebe essa proficiência. Como alternativa, você se torna proficiente em duas armas exóticas. Você pode escolher este poder outras vezes para proficiências diferentes.

Quebrar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando reduz os PV de arma para 0 ou menos, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque adicional contra o dono da arma. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito.* Ataque Poderoso.

Reflexos de Combate

Você ganha uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate. *Pré-requisito.* Des 13.

Saque Rápido

Você recebe +2 em Iniciativa e pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar uma arma de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre). *Pré-requisito.* Treinado em Iniciativa.

Trespassar

Quando você derruba um inimigo com um ataque corpo a corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito.* Ataque Poderoso.

Vitalidade

Você recebe +1 PV por nível de personagem e +2 em Fortitude. *Pré-requisito.* Con 13.

Poderes de Destino

Acrobático

Você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. *Pré-requisito.* Des 15.

Ao Sabor do Destino

Você recebe diversos benefícios, de acordo com seu nível de personagem e a tabela abaixo.

NÍVEL	BENEFÍCIO
5º	+2 em uma perícia
6º	+1 na Defesa
7º	+1 nas rolagens de dano
8º	+2 em um atributo
10º	+2 em uma perícia
11º	+2 na Defesa
12º	+2 nas rolagens de dano
13º	+2 em um atributo
15º	+2 em uma perícia
16º	+3 na Defesa
17º	+3 nas rolagens de dano
18º	+2 em um atributo
20º	+2 em uma perícia

Os bônus não são cumulativos (os bônus em atributos e perícias devem ser aplicados num atributo ou perícia diferente a cada vez). Quando você utiliza voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste poder até o fim da aventura. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, pode “ir de carona” em um tapete voador, mas não pode você mesmo conduzi-lo. *Pré-requisito.* 5º nível de personagem.

Aparência Inofensiva

A primeira criatura inteligente (Int 3 ou mais) que atacar você em uma cena deve fazer um teste de Von-

tade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Este poder só funciona uma vez por cena; independentemente da criatura falhar ou não no teste, poderá atacar você normalmente nas rodadas seguintes. *Pré-requisito.* Car 13.

Atlético

Você recebe +2 em Atletismo e seu deslocamento aumenta em +3m. *Pré-requisito.* For 15.

Atraente

Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. *Pré-requisito.* Car 13.

Comandar

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena. *Pré-requisito.* Car 13.

Curandeiro

Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se você passar, ela recupera 1d6 PV, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (2d6 com um resultado 20, 3d6 com um resultado 25 e assim por diante). Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura. *Pré-requisito.* Sab 13, treinado em Cura.

Foco em Perícia

Escolha uma perícia com a qual você seja treinado. Quando faz um teste dessa perícia, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. Este poder não pode ser aplicado em Luta e Pontaria (mas veja Foco em Arma).

Investigador

Você recebe +2 em Investigação e soma seu bônus de Inteligência em Intuição. *Pré-requisito.* Int 13.

Lobo Solitário

Você recebe +1 em testes de perícia e Defesa se estiver sem nenhum aliado em alcance curto. Você não sofre penalidade por usar a perícia Cura em si mesmo.

Parceiro

Você possui um amigo que o acompanha em aventuras. Você pode escolher os detalhes do parceiro, como histórico, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um aliado iniciante de um tipo a sua escolha.

O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo. Entretanto, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu parceiro, você recebe outro no início da próxima aventura. *Pré-requisito.* Car 13, 6º nível de personagem.

Parceiro Animal

Você possui um animal que o acompanha em aventuras. Em termos de jogo, é um aliado iniciante ajudante, combatente, guardião, montaria ou perseguidor. O animal obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo. Entretanto, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu animal, você recebe outro no início da próxima aventura. *Pré-requisito.* Foco em Perícia (Adestramento).

Sentidos Aguçados

Você recebe +2 em Percepção, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez a chance de acertar. *Pré-requisito.* Sab 13, treinado em Percepção.

Sortudo

Você pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado.

Surto Heroico

Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

Torcida

Você recebe +1 em testes de perícia e Defesa quando tem a torcida a seu favor, durante uma luta ou outro tipo de disputa. Entenda-se por “torcida” qualquer número de criaturas inteligentes (mesmo que seja apenas uma) que não está realizando nenhuma ação além de ver a luta. *Pré-requisito.* Car 13.

Treinamento em Perícia

Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

Venefício

Quando você usa venenos, não corre risco de se envenenar acidentalmente. Além disso, a CD para resistir a venenos usados por você aumenta em +2. *Pré-requisito.* Treinado em Ofício (alquimia).

Vontade de Ferro

Você recebe +1 PM para cada dois níveis de personagem e +2 em Vontade. *Pré-requisito.* Sab 13.

Poderes de Magia

Este grupo de poderes oferece habilidades ligadas a magias e itens mágicos.

Celebrar Ritual

Você pode lançar magias na forma de rituais. Lançar uma magia desta forma aumenta sua execução para uma hora por PM e adiciona um componente material de T\$ 10 por PM na forma de incensos, óleos, oferendas etc. Quando lança uma magia em forma de ritual você reduz seu custo de PM pela metade e dobra seu limite de PM (permitindo aplicar mais aprimoramentos). *Pré-requisitos.* Lançar magias, treinado em Misticismo ou Religião, 8º nível de personagem.

Escrever Pergaminho

Você pode escrever pergaminhos com magias que conheça. Escrever um pergaminho exige gastar os PM necessários para lançar a magia, além de T\$ 25 em matérias-primas e uma hora de trabalho por PM. Assim, escrever um pergaminho de 3º círculo exige 6 PM, T\$ 150 e seis horas de trabalho. Se a magia tiver um componente material, você deve pagá-lo. De acordo com o mestre, você pode usar outros objetos portáteis que não pergaminhos, como runas, tabuletas de argila etc. *Pré-requisitos.* Lançar magias, treinado em Conhecimento.

Foco em Magia

Escolha uma magia. Seu custo diminui em 2 PM. Você pode escolher este poder outras vezes para magias diferentes. *Pré-requisito.* Lançar magias.

Magia Acelerada **Aprimoramento**

Muda a execução da magia para ação livre. Você só pode aplicar este aprimoramento em magias com execução de movimento, padrão ou completa e só pode lançar uma magia acelerada por rodada. *Custo.* +4 PM. *Pré-requisito.* Lançar magias de 2º círculo.

Magia Ampliada **Aprimoramento**

Aumenta o alcance da magia em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou a área de efeito da magia em 100%. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para esfera com 12m de raio. *Custo.* +2 PM. *Pré-requisito.* Lançar magias.

Poderes de Aprimoramento

Estes poderes acrescentam melhorias às magias conhecidas pelo conjurador. Eles seguem todas as regras para aprimoramentos (veja o **CAPÍTULO 4: MAGIAS**).

Você pode aplicar quantos poderes de aprimoramento quiser, desde que não ultrapasse seu limite de PM por magia. Poderes de aprimoramento não podem ser usados com poções.

Magia Discreta **Aprimoramento**

Você lança a magia sem gesticular ou pronunciar palavras mágicas, usando apenas concentração. Isso permite lançar magias com as mãos presas, amordaçado etc. Além disso, outros personagens só percebem que você lançou uma magia se passarem num teste de Misticismo (CD 20). *Custo.* +2 PM. *Pré-requisito.* Lançar magias.

Magia Ilimitada

Você soma seu modificador do atributo-chave no limite de PM que pode gastar numa magia. Por exemplo, um mago de 5º nível com Int 18 (+4) e este poder pode gastar até 9 PM em cada magia. *Custo.* +2 PM. *Pré-requisito.* Lançar magias.

Preparar Poção

Você pode imbuir líquidos com magias que conheça. Poções só podem conter magias de 1º ou 2º círculo que tenham alvo você ou uma criatura. Preparar uma poção exige gastar os PM necessários para lançar a magia, além de T\$ 50 em matérias-primas e uma hora de trabalho por PM. Assim, preparar uma poção de 2º círculo exige 3 PM, T\$ 150 e três horas de trabalho. Se a magia tiver um componente material, você deve pagá-lo. *Pré-requisitos.* Lançar magias, treinado em Ofício (alquimia).

Poderes da Tormenta

Esses poderes oferecem habilidades ligadas à Tempestade Rubra. Para cada poder da Tormenta, você perde um ponto de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas, e também o desaparecimento gradual de sua própria identidade.

Anatomia Insana

Você tem 25% de chance (resultado “1” em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. A chance aumenta em +25% para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Antenas

Você recebe +1 em testes de Iniciativa, Percepção e Vontade. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Armamento Aberrante

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para produzir uma arma orgânica macabra — ela brota do seu braço, ombro ou costas como uma planta grotesca e então se desprende. Você pode produzir qualquer arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. O dano da arma aumenta em uma categoria de tamanho para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui. A arma dura pela cena, então se desfaz numa poça de gosma. *Pré-requisito.* Outro poder da Tormenta.

Articulações Flexíveis

Você recebe +1 em testes de Acrobacia, Furtividade e Reflexos. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Asas Insetoides

Você pode gastar 1 PM para receber deslocamento de voo 9m até o fim da rodada. O deslocamento aumenta em 1,5m para cada outro poder da Tormenta que você possui. *Pré-requisito.* Quatro outros poderes da Tormenta.

Carapaça

Sua pele é recoberta por placas quitinosas. Você recebe +1 na Defesa. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Corpo Aberrante

Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos. Seu dano desarmado aumenta em uma categoria de tamanho, mais uma categoria para cada quatro outros poderes da Tormenta que você possui. *Pré-requisito.* Outro poder da Tormenta.

Dentes Afiados

Você recebe um ataque natural de mordida (dano 1d4, crítico x2, corte). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Empunhadura Rubra

Você pode gastar 1 PM para cobrir suas mãos com uma carapaça rubra. Até o final da cena, você recebe +1 em testes de Luta. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Mãos Membranosas

Você recebe +1 em testes de Atletismo, Fortitude e agarrar. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Olhos Vermelhos

Você recebe visão no escuro e +1 em testes de Intimidação. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Pele Corrompida

Sua carne foi mesclada à matéria vermelha. Você recebe resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas e trovão 2. Esta RD aumenta em +2 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Sangue Ácido

Quando você sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante sofre 1 ponto de dano de ácido. Este dano aumenta em +1 para cada outro poder da Tormenta que você possui.

Visco Rubro

Você pode gastar 1 PM para cobrir sua mão com um líquido escuro, grosso e corrosivo. Até o final da cena, você recebe +1 nas rolagens de dano corpo a corpo. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Deuses

Em Arton, você pode trabalhar a serviço dos deuses, ajudando-os a cumprir seus desígnios. Um personagem que serve a uma divindade é chamado devoto. Em troca de seguir certas obrigações, recebe poderes.

Clérigos, druidas e paladinos devem escolher um deus e ser devotos. Personagens de outras classes podem fazê-lo se quiserem, mas não são obrigados. Você pode ser um cavaleiro normal, livre de obrigações, ou um cavaleiro devoto de Khalmyr, com obrigações e poderes.

CRENÇAS. Um resumo da doutrina e dos objetivos da divindade. Aquilo que seus devotos acreditam e devem fazer.

DEVOTOS. Mesmo que não seja um clérigo, druida ou paladino, você pode dedicar-se a um deus. Para isso, sua raça ou classe deve estar listada aqui. Você deve seguir as Obrigações & Restrições da divindade; em troca, recebe um poder concedido dela, a sua escolha.

SÍMBOLO SAGRADO. Todo devoto deve trazer consigo o símbolo sagrado da divindade, estampado na roupa (ou armadura) ou como acessório (medalhão, cetro...). Nenhum poder concedido funciona sem a ostentação desse símbolo. Exceções são feitas a deuses de natureza furtiva, como Hyninn e Sszaas.

CANALIZAR ENERGIA. O tipo de energia (positiva ou negativa) que a divindade canaliza, importante para certas habilidades e magias. Também define o tipo de dano de certas habilidades e magias (eletricidade para energia positiva, trevas para energia negativa). Alguns deuses permitem que o devoto escolha seu tipo de energia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada.

ARMA PREFERIDA. A arma típica de devotos da divindade, importante para certas habilidades e magias.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Se violar uma dessas regras, você perde todos os seus pontos de mana, e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Se violar uma dessas regras pela segunda vez na mesma aventura, perde todos os seus pontos de mana e só pode recuperá-los se fizer uma penitência (veja a perícia Religião).

PODERES CONCEDIDOS. Clérigos, druidas e paladinos que sigam as Obrigações & Restrições de sua divindade ganham todos os poderes concedidos dela. Personagens de outras classes que sigam as Obrigações & Restrições de sua divindade ganham um poder concedido dela, a sua escolha.

Allihanna

CRENÇAS. Reverenciar os seres da natureza. Proteger a vida selvagem. Promover harmonia entre a natureza e a civilização. Combater monstros, mortos-vivos e outras criaturas que perturbam o equilíbrio natural.

DEVOTOS. Dahllan, elfos, bárbaros, caçadores, druidas.

SÍMBOLO SAGRADO. Para bárbaros e outros adoradores de animais, o símbolo corresponde ao respectivo animal. Para outros, uma pequena árvore.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Bordão.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Allihanna não podem usar armaduras e escudos feitos de metal. Assim, você só pode usar armadura acolchoada, armadura de couro, gibão de peles e escudo leve.

Devotos de Allihanna não podem descansar em nenhuma comunidade maior que uma aldeia (não perdem seus poderes, mas também não recuperam pontos de vida ou mana). Por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Poderes Concedidos

DESCANSO NATURAL. Para você, dormir ao relento conta como uma estalagem confortável.

DOMÍNIO DOS ANIMAIS. Você aprende e pode lançar *Acalmar Animal*.

DOMÍNIO DAS PLANTAS. Você aprende e pode lançar *Controlar Plantas*.

VOZ DE ALLIHANNA. Você está sempre sob efeito da magia *Voz Divina*, apenas para falar com animais.

Azgher

CRENÇAS. Praticar a gratidão pela proteção e generosidade do sol. Promover a honestidade, expor embustes e mentiras. Praticar a caridade e altruísmo. Proteger os necessitados. Oferecer clemência, perdão e redenção. Combater o mal.

DEVOTOS. Qareen, arcanistas, bárbaros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Um sol dourado.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Cimitarra.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. O devoto de Azgher deve manter o rosto sempre coberto (com uma máscara, capuz ou trapos). Sua face pode ser revelada apenas ao sumo-sacerdote, ou em seu funeral. Devotos do Sol também devem doar para a igreja de Azgher 20% de qualquer tesouro obtido. Essa doação deve ser feita em ouro, seja na forma de moedas ou itens.

Poderes Concedidos

ESPADA EM CHAMAS (1 PM). Você pode fazer com que sua espada (ou outra arma corpo a corpo de corte) adquira as propriedades de uma arma mágica flamejante (+1d6 de dano por fogo). O efeito dura até o fim da cena.

RESISTÊNCIA A CALOR. Você recebe resistência a fogo 5.

INIMIGO DE TENEBRA. Seus ataques e habilidades causam +1d6 pontos de dano contra mortos-vivos.

VERTER ÁGUA (1 PM). Você enche um odre (ou outro recipiente pequeno) com água pura e potável.

Keenn

CRENÇAS. Promover a guerra e conflito. Vencer a qualquer custo, pela força ou estratégia. Jamais oferecer ou aceitar rendição. Eliminar as próprias fraquezas.

DEVOTOS. Bárbaros, cavaleiros, guerreiros, lutadores.

SÍMBOLO SAGRADO. Escudo cruzado por espada longa, martelo de guerra e machado de batalha.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Machado de batalha.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Um devoto de Keenn jamais se rende ou desiste de um combate, mesmo quando a chance de vitória é pequena. Além disso, um devoto de Keenn não lança (e nem aceita receber) magias de cura durante um combate.

Poderes Concedidos

• **CONJURAR ARMA (1 PM).** Você pode gastar uma ação de movimento para invocar uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. A arma recebe um bônus de +1 em testes de ataque e rolagens de dano. A arma dura pela cena, então desaparece. Você não pode criar armas de disparo, mas pode criar 10 projéteis (flechas, virotes etc.).

• **CORAGEM TOTAL.** Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros).

• **SANGUE DE FERRO (2 PM).** Você recebe +2 em rolagens de dano e resistência a dano 5 até o fim da cena.

Khalmyr

CRENÇAS. Praticar a caridade e altruísmo. Proteger a lei e ordem. Proteger os necessitados. Combater a mentira, o crime e o mal. Oferecer clemência, perdão e redenção. Lutar o bom combate.

DEVOTOS. Anões, cavaleiros, guerreiros, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Espada sobreposta a uma balança.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Espada longa.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Khalmyr são proibidos de recusar um pedido sincero de ajuda. Também devem sempre cumprir as ordens de devotos superiores na hierarquia da igreja (qualquer outro devoto de Khalmyr de nível maior). Além disso, devotos de Khalmyr nunca usam itens mágicos, exceto aqueles de natureza divina (itens litúrgicos).

Poderes Concedidos

• **ARMA SAGRADA (1-5 PM).** Ao empunhar a arma preferida de seu deus (espada longa) e gastar pontos de mana, ela se torna uma arma mágica com bônus igual ao número de PM gastos, até o fim da cena. Este poder não é cumulativo com armas mágicas.

• **CORAGEM TOTAL.** Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros) ou causadas por loucura, mas oferece +4 em testes de Vontade contra elas.

• **DOM DA VERDADE (1 PM).** Você recebe +5 em testes de Intuição contra uma criatura até o fim da cena.

Lena

CRENÇAS. Reverenciar e proteger a vida em todas as suas formas. Reverenciar a fecundidade, a maternidade e a infância. Praticar a caridade e altruísmo. Oferecer clemência, perdão e redenção. Aliviar a dor e sofrimento, seja físico, mental ou espiritual.

DEVOTOS. Dahllan, qareen, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Lua crescente prateada.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Apenas mulheres podem ser devotas de Lena. Uma devota precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes

divinos. A fecundação é um mistério bem guardado pelas sacerdotisas; conta-se que a própria deusa vem semear suas discípulas.

Devotas de Lena são proibidas de causar dano, seja com armas ou magias. Em combate, podem apenas proteger ou curar (magias que aumentem o dano causado por seus aliados também são proibidas). Diante de um inimigo superior, podem apenas fugir, render-se ou aceitar a morte; para uma devota de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outros.

Os raros paladinos de Lena (únicos devotos masculinos permitidos) têm a permissão de lutar, mas só podem causar dano não letal.

Poderes Concedidos

- **ATAQUE PIEDOSO.** Você pode usar armas de corpo a corpo para causar dano não-letal sem sofrer a penalidade padrão (–5) no teste de ataque. Apenas paladinos de Lena recebem este poder.

- **AURA RESTAURADORA.** Aliados repousando junto de você recuperam duas vezes mais pontos de vida com descanso. Você também recebe estes benefícios.

- **CURANDEIRA PERFEITA.** Você sempre pode escolher 10 em testes de Cura, mesmo sob pressão. Além disso, pode usar esta perícia mesmo sem um kit de medicamentos.

- **CURA GENTIL.** Você adiciona seu modificador de Carisma (mínimo +1) aos pontos de vida restaurados por suas magias de cura. Personagens que não lançam magias de cura não recebem este poder.

Nimb

CRENÇAS. Reverenciar o caos, a aleatoriedade, a sorte e azar. Praticar a ousadia e rebeldia, desafiar regras e leis. Rejeitar o bom senso. Tornar o mundo mais interessante. Ou divertido. Ou terrível. Ou não.

DEVOTOS. Goblins, qareen, bárbaros, bardos, bucaneiros, inventores, ladinos.

SÍMBOLO SAGRADO. Um dado de seis faces.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Nenhuma e todas! Ao usar a magia arma espiritual, qualquer arma (ou outro objeto!) pode aparecer, determinada ao acaso pelo mestre.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Por serem incapazes de seguir regras, estes devotos não têm “obrigações” verdadeiras (portanto, nunca perdem seus poderes concedidos). No entanto, sofrem certas restrições que não podem escolher ignorar.

Devotos de Nimb são loucos (ou agem como se fossem), não conseguindo convencer ninguém de coisa alguma. Você sofre –5 em testes de perícias baseadas em Carisma.

Além disso, sempre que você entra em combate, role 1d6. Com um resultado 1, você fica confuso até o fim da cena.

Poderes Concedidos

- **SORTUDO (3 PM).** Você pode rolar novamente um teste recém realizado.

- **PODER OCULTO (2 PM).** Com uma ação de movimento, você pode invocar a força, rapidez ou vigor dos loucos. Role 1d6 para receber +4 em Força (1 ou 2), Destreza (3 ou 4) ou Constituição (5 ou 6) até o fim da cena. Você pode invocar este poder várias vezes, cada vez gastando um movimento e 2 PM.

- **TRANSMISSÃO DA LOUCURA.** Você aprende e pode lançar *Sussurros Insanos*.

Sszzaas

CRENÇAS. Praticar a mentira e trapaça. Buscar sempre a solução mais inteligente. Demonstrar que lealdade e confiança são fraquezas, devem ser eliminadas. Promover a competição, rivalidade, desconfiança. Usar os recursos do inimigo para alcançar seus objetivos. Levar outros a sacrificarem-se em seu lugar.

DEVOTOS. Arcanistas, bardos, bucaneiros, inventores, ladinos, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Polígono de sete lados, com uma naja vertendo veneno pelas presas.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Adaga.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. O devoto deve fazer um ato de traição, intriga ou corrupção por dia (ou por sessão de jogo) como oferenda a Sszzaas. Pouco importa se o alvo é aliado ou inimigo — de fato, uns poucos sszazas usam seus métodos torpes para ajudar colegas aventureiros em suas missões, às vezes sem que eles próprios saibam.

Sugerir a alguém que foi traído pelo cônjuge, influenciar um miliciano a aceitar suborno, instruir um mercador a roubar nos preços, levar alguém a ser culpado de um crime que não cometeu, forjar uma falsificação que incrimina um inocente, enganar um guerreiro para que mate um oponente rendido e inofensivo... em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Enganação com CD mínima 15.

Poderes Concedidos

• **ARMA ENVENENADA (1 PM).** Como uma ação de movimento, você faz surgir veneno em uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Ela causa 1d12 pontos de dano de veneno. A presença do veneno na arma dura até a arma atingir uma criatura ou até o fim da cena, o que acontecer primeiro.

• **DOMÍNIO DA ENGAÇÃO.** Você recebe +2 em testes de Enganação e Intuição.

• **RESISTÊNCIA A VENENOS.** Você recebe resistência a veneno 5.

Tanna-Toh

CRENÇAS. Reverenciar a mente racional, o conhecimento, a civilização, a verdade. Proteger o progresso, o avanço dos povos civilizados. Promover o ensino e a prática das artes e ciências. Solucionar todos os mistérios, revelar todas as mentiras. Buscar novo conhecimento. Não tolerar a ignorância.

DEVOTOS. Arcanistas, bardos, inventores, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Rolo de pergaminho e pena.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Bordão.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida...

Além disso, o devoto sempre deve dizer a verdade, e nunca pode se recusar a responder uma pergunta, pouco importando as consequências. É totalmente proibido para ele esconder qualquer conhecimento.

Poderes Concedidos

• **CONHECIMENTO ENCICLOPÉDICO.** Você se torna treinado em duas perícias baseadas em Inteligência a sua escolha.

• **MENTE ANALÍTICA.** Você recebe +2 em testes de Intuição e Vontade.

• **VOZ DA CIVILIZAÇÃO.** Você está sempre sob efeito da magia *Compreensão*.

Tenebra

CRENÇAS. Reverenciar a noite, a escuridão, a lua e as estrelas. Proteger os segredos e mistérios, proteger tudo que é oculto e invisível. Rejeitar o sol e a luz.

DEVOTOS PERMITIDOS. Anões, qareen, arcanistas, bardos, ladinos.

SÍMBOLO SAGRADO. Estrela negra de cinco pontas.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Adaga.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Tenebra proíbe que seus devotos sejam tocados por Azgher, o odiado rival. O devoto deve se cobrir inteiramente durante o dia, sem expor ao sol nenhum pedaço de pele.

Poderes Concedidos

• **CARÍCIA SOMBRIA.** Você aprende e pode lançar *Toque Vampírico*.

• **MANTO DA PENUMBRA.** Você aprende e pode lançar *Escuridão*.

• **VISÃO NAS TREVAS.** Você enxerga perfeitamente no escuro, incluindo magias de escuridão.

Valkaria

CRENÇAS. Praticar o otimismo, a evolução, a rebeldia. Desafiar limites, almejar o impossível. Combater o mal, a opressão e a tirania. Proteger a liberdade. Aceitar e adaptar-se ao novo e diferente. Demonstrar ambição, paixão e coragem. Desfrutar e amar a vida.

DEVOTOS. Aventureiros; membros de todas as classes podem ser devotos de Valkaria.

SÍMBOLO SAGRADO. A Estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Mangual.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Valkaria odeia o conformismo. Seus devotos são proibidos de fixar moradia em um mesmo lugar, não podendo permanecer mais de 2d10+10 dias na mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...) ou 1d4+2 meses no mesmo reino.

Devotos de Valkaria também são proibidos de casar-se ou formar qualquer união estável.

Poderes Concedidos

• **ARMAS DE VALKARIA.** Você recebe +1 em testes de ataque com armas nas quais é proficiente.

• **CORAGEM TOTAL.** Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros) ou causadas por loucura.

• **LIBERDADE DIVINA (2 PM).** Você lança *Libertação*, mas apenas em si mesmo e com duração de uma rodada.

Capítulo 3: Equipamento

Este capítulo descreve os itens e serviços mundanos encontrados em Arton.

Riqueza e Moedas

O Tibar (T\$) é a moeda padrão do Reinado. Trata-se de uma peça redonda de prata com 1,5 cm de diâmetro. A moeda traz em um lado o rosto de Tibar, o Deus do Comércio — um rei com cabelos encaracolados e uma joia em forma de olho na coroa; e no outro lado o mesmo rosto, mas sem a coroa. Em

Arton, ao jogar “cara ou coroa”, o costume é escolher “coroa ou não coroa”.

Um T\$ pode comprar um traje de roupas de viagem, um odre ou uma aljava com vinte flechas. No entanto, certos itens podem custar muitos Tibares, como uma armadura completa — que vale T\$ 1.500.

Por padrão, todos os preços de itens, serviços e tesouros são exibidos em T\$. Entretanto, no mundo de jogo, existem duas variações da moeda: o Tibar de cobre (TC), que vale um décimo do T\$, mais utilizado por camponeses e plebeus; e o Tibar de Ouro (TO), que vale T\$ 10, mais utilizado por aristocratas, grandes mercadores e aventureiros.

Equipamento Inicial

Você começa o jogo com o seguinte:

- Uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante.
- Uma arma simples a sua escolha.
- Se tiver proficiência com armas marciais, você começa com uma arma marcial a sua escolha (além da arma simples que todo personagem possui).
- Uma armadura de couro, couro batido ou gibão de peles, a sua escolha. Se possuir proficiência com armaduras pesadas, em vez disso pode começar com uma brunea. *Exceção:* arcanistas começam sem armadura.
- 4d6 T\$.

Personagens de Alto Nível

Se você criar um personagem acima do 1º nível, recebe uma quantidade de dinheiro inicial maior, conforme a tabela ao lado.

Tabela 3-1: Dinheiro Inicial

NÍVEL	DINHEIRO INICIAL (T\$)	NÍVEL	DINHEIRO INICIAL (T\$)
1º	4d6	11º	19.000
2º	300	12º	27.000
3º	600	13º	36.000
4º	1.000	14º	49.000
5º	2.000	15º	66.000
6º	3.000	16º	88.000
7º	5.000	17º	110.000
8º	7.000	18º	150.000
9º	10.000	19º	200.000
10º	13.000	20º	260.000

Armas

Armas são classificadas de acordo com sua facilidade de uso (simples, marciais ou exóticas) e seu propósito (ataque corpo a corpo ou à distância).

ARMAS SIMPLES. São aquelas de fácil manejo, que qualquer pessoa consegue usar. Incluem adagas, clavas e lanças. Todos os personagens sabem usar armas simples.

ARMAS MARCIAIS. São aquelas mais familiares aos adeptos do combate. Arcos, espadas e machados são exemplos de armas marciais. Bárbaros, bucaneiros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, nobres e paladinos sabem usar armas marciais.

ARMAS EXÓTICAS. Armas deste tipo são difíceis de dominar, porque são estrangeiras, pouco conhecidas ou exigem muito treinamento. A espada bastarda e a pistola são exemplos de armas exóticas.

Um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre –5 nos testes de ataque.

CORPO A CORPO. Armas de combate corpo a corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes, e são subdivididas em *leves*, de *uma mão* e de *duas mãos*.

Para atacar com uma arma de combate corpo a corpo, faça um teste de Luta. Quando você ataca com uma arma corpo a corpo, aplica seu modificador de Força às rolagens de dano.

- *Leve.* Esta arma pode ser usada com uma mão e se beneficia de Acuidade com Arma. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

- *Uma mão.* Esta arma pode ser usada com uma mão, o que permite carregar outra coisa na mão livre (como um escudo ou outra arma).

- *Duas mãos.* Esta arma deve ser usada com as duas mãos.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Armas de ataque à distância podem ser usadas para atacar alvos adjacentes ou não, e são subdivididas em de *arremesso* ou de *disparo*.

Para atacar com uma arma de combate à distância, faça um teste de Pontaria. Quando você ataca com uma arma de arremesso, aplica seu modificador de Força às rolagens de dano. Quando ataca com uma arma de disparo, não aplica nenhum modificador de atributo às rolagens de dano.

- *Arremesso.* A própria arma é atirada, como uma adaga. Sacar uma arma de arremesso é uma ação de movimento.

- *Disparo.* A arma dispara um projétil, como um arco atira flechas. Sacar a munição de uma arma de disparo é uma ação livre.

PASSOS DE DANO. Alguns efeitos podem aumentar ou diminuir o dano da arma em um ou mais “passos”. Por exemplo, armas maiores, usadas por criaturas Grandes (como o tacape de um ogro) causam um passo a mais de dano, assim como armas feitas de adamantite. Sempre que precisar aumentar ou diminuir o dano de uma arma em um ou mais passos, consulte a **TABELA 3-2: DANO DE ARMAS**.

ARMAS IMPROVISADAS. Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (pedaços de pau, garrafas de cerâmica quebradas...) provoca penalidade de –2 no teste de ataque. Via de regra, armas improvisadas possuem dano 1d6 e crítico x2, mas esses valores podem mudar de acordo com o mestre.

Características das Armas

PREÇO. Inclui acessórios básicos, como bainhas para lâminas e aljavas para flechas.

Tabela 3-2: Dano de Armas

–2 PASSOS	–1 PASSO	←	NORMAL	→	+1 PASSO	+2 PASSOS	+3 PASSOS
1	1d2	←	1d3	→	1d4	1d6	1d8
1d2	1d3	←	1d4	→	1d6	1d8	2d6
1d3	1d4	←	1d6	→	1d8	2d6	3d6
1d4	1d6	←	1d8 ou 2d4	→	2d6	3d6	4d6
1d6	1d8	←	1d10	→	2d8	3d8	4d8
1d8	1d10	←	1d12, 2d6 ou 3d4	→	3d6	4d6	6d6
1d10	2d6	←	2d8	→	3d8	4d8	6d8
2d6	2d8	←	2d10	→	4d8	6d8	8d8

DANO. Sempre que o personagem acerta um ataque, role o dado indicado para o dano (e acrescente modificadores, quando houver). O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo.

O dano indicado nas tabelas é para armas normais (para criaturas Pequenas e Médias). Veja a tabela Dano de Armas para armas menores ou maiores. Se um modificador negativo diminuir o dano para menos que zero, considere o dano como 0.

CRÍTICO. Quando você acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado mostra um 20), é um acerto crítico. Neste caso, multiplique os dados de dano por 2. Bônus numéricos e dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Por exemplo, um dano de 1d8+3 torna-se 2d8+3 com um acerto crítico.

Algumas armas acertam críticos em margem maior que 20 (por exemplo, 19 ou 20) ou têm multiplicador de dano maior que 2. De modo geral, armas mais precisas (bestas, espadas, cimitarras...) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais penetrantes ou brutais (arcos, machados, picaretas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um acerto crítico. Já efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são acrescentados ao número do multiplicador.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

ALCANCE. Armas com um valor de alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa ou tabuleiro), médio (30m ou 20 quadrados) e longo (90m ou 60 quadrados). Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades. Você pode atacar até uma categoria de alcance acima (ou seja, com uma arma de alcance curto pode atacar um alvo em alcance médio; com uma arma de alcance médio pode atacar um alvo em alcance longo), mas sofre -5 no teste de ataque.

Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto com -5 no teste de ataque.

PESO. O peso da arma pode afetar a capacidade de carga do personagem. Itens marcados com “—” têm peso desprezível.

TIPO. Uma arma causa dano por corte (C), perfuração (P) ou esmagamento (E). Certas criaturas são resistentes a certos tipos de dano.

Descrição das Armas

ADAGA. Esta faca afiada é muito usada por ladrões e assassinos, por ser facilmente escondida (fornece +2 em testes de Ladinagem para escondê-la). Uma adaga também pode ser arremessada.

ÁGUA BENTA. Criada por clérigos e vendida em pequenos frascos, a água benta é uma poderosa arma contra mortos-vivos e espíritos (mas é inofensiva contra outras criaturas). Se você acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano de luz. Se errar, ele sofre metade desse dano.

ALABARDA. Uma haste de madeira com 2m de comprimento e uma lâmina de machado na ponta. A alabarda é uma arma de haste.

ALFANGE. Espada de lâmina muita larga e curva, bastante usada por guerreiros do Deserto da Perdição.

ARCO CURTO. Este arco bastante comum é próprio para caçadas, muito usado por povos selvagens ou caçadores — o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas. Exige as duas mãos.

ARCO LONGO. Este arco reforçado tem a altura de uma pessoa. Por ter uma puxada pesada, permite que você aplique seu modificador de Força às rolagens de dano (ao contrário de outras armas de disparo). Exige as duas mãos.

ATAQUE DESARMADO. Você pode atacar com um soco, chute ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo como se fosse uma arma corpo a corpo. Um ataque desarmado causa dano não letal.

AZAGAIA. Uma lança leve e flexível, própria para arremesso. Pode ser usada como arma corpo a corpo, mas você sofre uma penalidade de -5 no teste de ataque.

BESTA LEVE. Um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

BESTA PESADA. Versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

BORDÃO. Um cajado apreciado por viajantes e camponeses por sua praticidade e preço — assim como uma clava, seu custo é zero. O bordão é uma arma dupla.

CHICOTE. Você pode atacar um inimigo a até 4,5m com um chicote. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário; você recebe +2 em testes para derrubar ou desarmar. O chicote é uma arma ágil.

CIMITARRA. Espada com a lâmina curva, leve e muito afiada. A cimitarra é uma arma ágil.

Armas Simples	PREÇO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	PESO	TIPO
Corpo a Corpo — Leves						
Adaga	T\$ 2	1d4	19	Curto	0,5kg	Perfuração
Ataque desarmado	—	1d3	x2	—	—	Esmagamento
Espada curta	T\$ 10	1d6	19	—	1kg	Perfuração
Manopla	T\$ 5	1d4	x2	—	1kg	Esmagamento
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Clava	—	1d6	x2	—	1,5kg	Esmagamento
Lança	T\$ 2	1d6	x2	Curto	1,5kg	Perfuração
Maça	T\$ 12	1d8	x2	—	6kg	Esmagamento
Corpo a Corpo: — Duas Mãos						
Bordão	—	1d6/1d6	x2	—	2kg	Esmagamento
Pique	T\$ 2	1d8	x2	—	5kg	Perfuração
Tacape	—	1d10	x2	—	4kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Ácido	T\$ 10	2d4	—	Curto	0,5kg	Ácido
Água benta	T\$ 25	2d6	—	Curto	0,5kg	Luz
Arco curto	T\$ 30	1d6	x3	Médio	1kg	Perfuração
Flechas (20)	T\$ 1	—	—	—	1,5kg	—
Azagaia	T\$ 1	1d6	x2	Médio	1kg	Perfuração
Besta leve	T\$ 35	1d8	19	Médio	3kg	Perfuração
Virotes (10)	T\$ 1	—	—	—	0,5kg	—
Fogo alquímico	T\$ 10	1d6	—	Curto	0,5kg	Fogo
Funda	—	1d4	x2	Médio	250g	Esmagamento
Balas (10)	T\$ 0,1	—	—	—	2kg	—
Granada	T\$ 50	4d6	—	Curto	0,5kg	Trovão
Armas Marciais	PREÇO	DANO	CRÍTICO	DISTÂNCIA	PESO	TIPO
Corpo a Corpo — Leves						
Escudo leve	T\$ 5	1d4	x2	—	3kg	Esmagamento
Machadinha	T\$ 6	1d6	x3	Curto	2kg	Corte
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Cimitarra	T\$ 15	1d6	18	—	2kg	Corte
Escudo pesado	T\$ 15	1d6	x2	—	7kg	Esmagamento
Espada longa	T\$ 15	1d8	19	—	2kg	Corte
Florete	T\$ 20	1d6	18	—	1kg	Perfuração
Machado de batalha	T\$ 10	1d8	x3	—	3kg	Corte
Mangual	T\$ 8	1d8	x2	—	2,5kg	Esmagamento
Martelo de guerra	T\$ 12	1d8	x3	—	2,5kg	Esmagamento
Picaretá	T\$ 8	1d6	x4	—	3kg	Perfuração
Tridente	T\$ 15	1d8	x2	—	2kg	Perfuração
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
Alabarda	T\$ 10	1d10	x3	—	6kg	Corte
Alfange	T\$ 75	2d4	18	—	4kg	Corte
Gadanhô	T\$ 18	2d4	x4	—	5kg	Corte
Lança montada	T\$ 10	1d8	x3	—	5kg	Perfuração
Machado de guerra	T\$ 20	1d12	x3	—	6kg	Corte
Montante	T\$ 50	2d6	19	—	4kg	Corte
Ataque à Distância						
Arco longo	T\$ 100	1d8	x3	Médio	1,5kg	Perfuração
Flechas (20)	T\$ 1	—	—	—	1,5kg	—
Besta pesada	T\$ 50	1d12	19	Médio	4kg	Perfuração
Virotes (10)	T\$ 1	—	—	—	0,5kg	—

Armas Exóticas	PREÇO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	PESO	TIPO
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Chicote	T\$ 2	1d3	x2	—	1kg	Corte
Espada bastarda	T\$ 35	1d10	19	—	3kg	Corte
Machado anão	T\$ 30	1d10	x3	—	4kg	Corte
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
Machado táurico	T\$ 50	2d8	x3	—	12kg	Corte
Ataque à Distância						
Pistola	T\$ 250	2d6	19/x3	Curto	0,5kg	Perfuração
Balas (10)	T\$ 10	—	—	—	2kg	—
Mosquete	T\$ 500	2d8	19/x3	Médio	0,5kg	Perfuração
Balas (10)	T\$ 10	—	—	—	2kg	—
Rede	T\$ 20	—	—	Curto	13kg	—

CLAVA. Um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por bárbaros ou criaturas brutais — ou como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

ESCUDO LEVE OU PESADO. Se você é proficiente em escudos, pode usar um escudo como uma arma marcial, mas perde seu bônus na Defesa até o próximo turno.

ESPA DA BASTARDA. Maior e mais pesada que a espada longa, esta poderosa espada é usada por cavaleiros para vencer a proteção de uma armadura completa. Uma espada bastarda é muito grande para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

ESPA DA CURTA. É o tipo mais comum de espada, usada por guardas de milícia ou como arma secundária de guerreiros mais capazes. Mede entre 40 e 50cm de comprimento.

ESPA DA LONGA. Arma típica de soldados e guerreiros, esta espada de dois gumes tem lâmina reta medindo entre 80cm e 1m.

FLECHAS. Hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo, flechas são vendidas em aljavas com 20 unidades. Recarregar um arco com uma flecha é uma ação livre.

FLORETE. A lâmina leve e fina desta espada torna a arma muito precisa. O florete é uma arma ágil.

FUNDA. Uma simples tira de couro usada para arremessar balas de metal. Na falta de munição adequada, uma funda também pode disparar pedras comuns, mas o dano é reduzido para 1d3. Colocar uma bala em uma funda é uma ação de movimento. Ao contrário de outras armas de disparo, você aplica seu modificador de Força a jogadas de dano com uma funda.

GADANHO. Esta ferramenta agrícola consiste de uma lâmina na ponta de um cabo de madeira. Foi criada para ceifar cereais, mas também pode ceifar vidas.

GRANADA. Popular entre goblins, mas também empregada por outros usuários de pólvora, esta bomba rudimentar tem um pavio que precisa ser aceso antes do uso (uma ação de movimento). Faça um ataque à distância. Qualquer criatura a até 3m do ponto de impacto sofre 4d6 pontos de dano (ou metade, com um teste de Reflexos, CD igual ao resultado do teste de ataque).

LANÇA. “Lança” é o nome de qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica. Por sua facilidade de fabricação, é muito comum entre orcs, kobolds e outras raças menos civilizadas. Uma lança pode ser arremessada.

LANÇA MONTADA. Se você estiver montado, pode usar esta arma com apenas uma mão. A lança montada é uma arma de haste, e causa dano dobrado quando usada numa investida montada.

MAÇA. Bastão metálico com um peso cheio de protuberâncias na extremidade, a maça é muito usada por clérigos que fazem votos de não derramar sangue. De fato, um golpe de maça nem sempre derrama sangue, mas esmaga ossos.

MACHADINHA. Ferramenta útil para cortar madeira, e também inimigos. Uma machadinha pode ser arremessada.

MACHADO ANÃO. Este poderoso machado é a arma preferida por onze entre dez guerreiros anões. Um machado anão é muito grande para ser usado com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ele pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos.

MACHADO DE BATALHA. Adaptado do machado de lenhador, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis.

MACHADO DE GUERRA. Este imenso machado com lâmina dupla é uma das armas mais perigosas que existem.

MACHADO TAÚRICO. Uma haste de 2m de comprimento com uma lâmina extremamente grossa na ponta, o machado taúrico é muito pesado, e impõe uma penalidade de -1 na Defesa de seu usuário.

MANGUAL. Arma composta por uma haste metálica ligada a uma corrente, que por sua vez é ligada a uma esfera de aço. O mangual pode se enroscar na arma do adversário; você recebe +2 em testes para desarmar.

MANOPLA. Luva metálica que protege a mão e também permite socos mais fortes. Uma armadura completa inclui um par de manoplas. Você não pode ser desarmado quando usa esta arma.

MARTELO DE GUERRA. Outra ferramenta modificada para combate, o martelo de combate é muito eficiente contra alguns tipos de mortos-vivos, como esqueletos. É também a arma favorita de quase todos os anões que não usam machados.

MONTANTE. Enorme e muito pesada, esta espada de 1,5m de comprimento é uma das armas mais poderosas que existem.

MOSQUETE. É uma arma de uso complicado, mas devastadora quando atinge o alvo. Recarregar um mosquete é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

MUNIÇÃO. Inclui uma bolsa com 10 balas (pequenas esferas de chumbo) e pólvora para 10 tiros de mosquete ou pistola.

PICARETA. Usada por mineradores, esta ferramenta quebra pedras com facilidade. Imagine o que pode fazer com carne e osso!

PIQUE. Essencialmente uma lança muito longa. O pique é uma arma de haste.

PISTOLA. A arma de fogo mais comum, tem capacidade para apenas um tiro. Uma pistola conta como uma arma leve, o que permite usar poder Estilo de Duas Armas. Recarregar uma pistola é uma ação padrão.

Habilidades de Armas

ÁGIL. Pode ser usada com Acuidade com Arma, mesmo não sendo uma arma leve.

DE HASTE. Dobra o alcance natural do atacante, mas não permite atacar um adversário adjacente. Um personagem Grande com uma arma de haste alcança 4,5m ou 6m, mas não 3m ou menos.

DUPLA. Pode ser usada com Estilo de Duas Armas para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

REDE. Uma rede de combate tem pequenos dentes em sua trama, e uma corda para controlar os inimigos presos. Você atira a rede, fazendo um ataque à distância. O alvo faz um teste de Reflexos (CD igual ao resultado do seu teste de ataque). Se falhar, fica enredado. Além disso, sempre que a vítima se mover você pode fazer um teste oposto de Força contra ela como uma reação. Se você passar, a vítima só pode se mover até o limite da corda (alcance curto).

A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 20). A rede tem 5 pontos de vida e, se rasgar, qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede só pode ser usada contra criaturas até uma categoria de tamanho maiores que você.

TACAPE. Versão mais perigosa da clava, maior e/ou com pregos. Não é uma arma muito elegante, mas faz o serviço.

TRIDENTE. Uma lança com três pontas favorita dos gladiadores, própria para prender as pernas do oponente. Você recebe +2 em testes para derrubar.

VIOTES. Pequenas setas de madeira que servem como munição para bestas. Uma caixa com 10 viotes custa 1 TP.

Armaduras e Escudos

Armaduras são classificadas em *leves* e *pesadas*, de acordo com a sua facilidade de uso, proteção e mobilidade.

ARMADURAS LEVES. Feitas de tecido, couro ou peles, oferecem pouca proteção, mas muita liberdade de movimentos. Vestir ou remover uma armadura leve é uma ação completa. Todos os personagens sabem usar armaduras leves.

ARMADURAS PESADAS. Feitas de cota de malha (trama com anéis metálicos) ou placas de aço. Oferecem proteção pesada, mas restringem os movimentos. Um personagem usando uma armadura pesada não aplica seu bônus de Destreza na Defesa e tem seu deslocamento reduzido em 3m. Vestir ou remover uma armadura pesada demora um minuto. Cavaleiros, clérigos, guerreiros, nobres e paladinos sabem usar armaduras pesadas.

ESCUDOS. Existem escudos leves e pesados. Um personagem proficiente em escudo sabe usar ambos. Colocar ou tirar um escudo de qualquer tipo é uma ação de movimento.

Um personagem vestindo uma armadura ou escudo que não saiba usar aplica a penalidade da armadura (veja adiante) em testes de todas as perícias baseadas em Força e Destreza.

Características das Armaduras e Escudos

PREÇO. Este é o preço por armaduras completas — “partes” de armaduras não costumam ser vendidas separadamente e não oferecem proteção quando usadas de forma avulsa.

BÔNUS NA DEFESA. Cada armadura fornece um bônus na Defesa do usuário. Quanto mais pesada, maior o bônus. Não se pode vestir uma armadura sobre outra. Pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo (os bônus se acumulam), mas não dois escudos.

PENALIDADE DE ARMADURA. Por seu peso e rigidez, a maioria das armaduras dificulta o uso de perícias que demandam agilidade. Aplique a penalidade de armadura em testes de Acrobacia, Furtividade e Ladinagem (e em testes de Atletismo para natação). Penalidades de armaduras e escudos se acumulam.

PESO. O peso de uma armadura pode afetar a capacidade de carga do personagem.

Descrição das Armaduras

ARMADURA ACOLCHOADA. Uma túnica almofadada feita em linho ou lã. É a armadura mais leve, mas também a que oferece menos proteção. Muito utilizada por soldados que não esperam enfrentar combate corpo a corpo, como arqueiros e besteiros.

ARMADURA COMPLETA. A mais forte e pesada, formada por placas de metal forjadas e encaixadas de modo a cobrir o corpo inteiro. Inclui manoplas e grevas (luvas e botas metálicas, respectivamente), um elmo com viseira e uma túnica acolchoada para ser usada sob as placas. Correias e fivelas distribuem o peso da armadura pelo corpo inteiro.

Esta armadura precisa ser feita sob medida para cada usuário; um ferreiro cobra T\$ 200 para adaptar uma armadura completa a um novo usuário.

Armaduras e Escudos	PREÇO	BÔNUS NA DEFESA	PENALIDADE DE ARMADURA	PESO
<i>Armaduras Leves</i>				
Armadura acolchoada	T\$ 5	+1	0	5kg
Armadura de couro	T\$ 10	+2	0	7kg
Couro batido	T\$ 25	+3	-1	10kg
Gibão de peles	T\$ 15	+4	-3	12kg
Couraça	T\$ 200	+5	-4	15kg
<i>Armaduras Pesadas</i>				
Brunea	T\$ 50	+5	-2	15kg
Cota de malha	T\$ 150	+6	-2	20kg
Loriga segmentada	T\$ 250	+7	-3	17kg
Meia armadura	T\$ 600	+8	-4	22kg
Armadura completa	T\$ 1.500	+10	-5	25kg
<i>Escudos</i>				
Escudo leve	T\$ 5	+1	-1	3kg
Escudo pesado	T\$ 15	+2	-2	7kg

ARMADURA DE COURO. O peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar mais rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível.

BRUNEA. Colete de couro coberto com plaquetas de metal sobrepostas, como escamas de um peixe. Por ser barata de produzir, é uma armadura comum entre soldados de infantaria e guardas de castelo.

COURO BATIDO. Versão mais pesada da armadura de couro, reforçada com rebites de metal.

COTA DE MALHA. Longa veste de anéis metálicos interligados, formando uma malha flexível e resistente, que vai até os joelhos.

COURAÇA. A mais robusta das armaduras leves, formada por uma placa metálica que protege o peito e costas, presa sob um casaco de couro.

ESCUDO LEVE. Tipicamente feito de madeira, este escudo é amarrado no antebraço, deixando a mão livre. O usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma.

ESCUDO PESADO. Este escudo de aço é preso ao antebraço e também deve ser empunhado com firmeza, impedindo o usuário de usar aquela mão.

Carga

Você pode carregar, sem problemas, peso igual a três vezes seu valor de Força, em quilos (então, se tiver Força 15, pode carregar até 45kg). Acima disso, você sofre uma penalidade de armadura de -2 e seu deslocamento é reduzido em 3m.

O peso máximo que você pode carregar é igual a dez vezes sua Força, em quilos (se tiver Força 18, pode carregar até 180kg). Você ainda sofre a penalidade de carga normal (penalidade de armadura -2 e deslocamento -3m).

Anões ignoram penalidade de carga em seu deslocamento (mas não em perícias).

GIBÃO DE PELES. Usada principalmente por bárbaros e selvagens, esta armadura é formada por várias camadas de peles e couro de animais.

LORIGA SEGMENTADA. Composta de tiras horizontais de metal, esta armadura é pesada e resistente. Peça muito utilizada por legionários do Império de Tauron.

MEIA ARMADURA. Combinação de cota de malha e placas de metal.

Itens & Serviços

Além de armas e armaduras, outros itens são úteis para aventureiros — a maioria pode ser facilmente encontrada à venda em qualquer aldeia ou cidade. Além disso, alguns serviços são muito usados por heróis.

Itens Gerais

ALGEMAS. Este par de algemas é capaz de aprisionar uma criatura Média. Uma criatura presa pode escapar com um teste de Acrobacia (CD 30) ou Força (CD 26).

ALGIBEIRA. Bolsa de couro presa ao cinto. Útil para guardar itens pequenos, especialmente moedas.

BARRACA. Uma barraca de lona, útil para aventureiros desbravando os ermos. Uma barraca conta como um saco de dormir para duas pessoas, e fornece +2 em testes de Sobrevivência para acampar.

CORDA. Este é o preço para 10 metros de corda de cânhamo, o mesmo tipo usado em navios. Dar um nó firme exige um teste de Destreza (CD 10). Dar um nó especial (capaz de deslizar, soltar-se lentamente, se desfazer com um puxão etc.) exige um teste de Destreza (CD 12). Arrebentar a corda exige um teste de Força (CD 23).

ESPELHO DE METAL. Este espelho de metal polido serve para observar cantos, fazer sinais de luz, colocar disfarces...

INSTRUMENTO MUSICAL. Um instrumento típico, como uma flauta ou alaúde. Muito usado por bardos.

KIT DE <OFÍCIO>. Existe um kit para cada tipo de Ofício. Por exemplo, martelo, pregos e serrote para Ofício (carpintaria), ou lente de aumento e balança para testes de Ofício (joalheria). Um personagem sem as ferramentas necessárias para seu próprio Ofício sofre penalidade de -5 nos testes.

KIT DE DISFARCES. Estojo contendo cosméticos, tinta para cabelo e alguns apêndices físicos simples (como narizes falsos). Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Enganação para fazer um disfarce.

KIT DE LADRÃO. Usado para abrir portas e desarmar armadilhas, este kit é composto de gazuas, arames e outras pequenas ferramentas guardadas em um estojo de couro. Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Ladinagem para abrir fechaduras e operar mecanismos.

KIT DE MEDICAMENTOS. Pequena caixa com ervas, unguentos, bandagens e outros materiais úteis. Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Cura.

LAMPIÃO. 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 do lampião atinge 9m. Uma carga de óleo dura 6 horas e custa T\$ 0,1.

MOCHILA. Esta bolsa reforçada de couro tem bolsos e tiras para ser carregada nas costas e prender equipamentos diversos.

ODRE. Bolsa de couro para guardar bebida (geralmente água ou vinho). Existe em vários tamanhos, mas o odre mais comum comporta 1 litro.

PÉ DE CABRA. Barra de ferro para forçar portas e baús fechados. Abrir uma porta ou baú usando um pé de cabra oferece +5 no teste de Força. Um pé de cabra também pode ser usado em combate como uma clava.

PEDERNEIRA. Uma pedra de faísca e uma placa rugosa de metal, para acender fogo. Produz faíscas quando a pedra bate no metal. Acender uma tocha ou lanterna com uma pederneira é uma ação completa.

PENA. Feita a partir da pena de aves, para escrever.

PERGAMINHO. Um pedaço de pele de cabra ou ovelha, preparado para escrita.

RAÇÃO DE VIAGEM. Própria para viagens, uma porção desta ração alimenta uma pessoa por um dia. É feita de alimentos conservados, como carne defumada, frutas secas, pão, queijo e biscoitos. Se mantida seca dura bastante, mas quando molhada se estraga em 24 horas.

SACO DE DORMIR. Composto por um colchão e uma coberta fina o bastante para ser enrolada e amarrada, é especialmente útil para aventureiros, que nunca sabem onde vão passar a noite. Dormir ao relento sem um saco de dormir diminui sua recuperação de PV e PM.

SACO DE LONA. Feito de tecido resistente, pode ser fechado por uma corda trespassada na abertura. Comporta até 20 kg.

TINTA. Um frasco de 30 ml de tinta preta. Outras cores custam o dobro do preço.

TOCHA. Um bastão de madeira com algum combustível na ponta (geralmente trapos embebidos em parafina). Depois de acesa, queima por uma hora, iluminando até 6m. Pode ser usada como uma arma simples leve (dano 1d4 mais 1 por fogo, crítico x2).

VARA DE MADEIRA. Uma haste com 3m de comprimento, geralmente usada para atingir pontos distantes. Tem muitas utilidades, mas é frágil demais para servir como arma.

Alquimia

ÁCIDO. Frasco de vidro contendo um ácido alquímico altamente corrosivo. Se você acertar, o alvo sofre 2d4 pontos de dano de ácido. Se errar, ele sofre metade desse dano. *CD 15.*

BÁLSAMO RESTAURADOR. Uma pasta verde e fedorenta, feita de ervas medicinais. Esfregar essa pasta em um ferimento é uma ação completa e recupera 2d4 pontos de vida. *CD 15.*

ESSÊNCIA DE MANA. Esta poção feita de ervas raras e compostos alquímicos recupera energia pessoal. Beber a essência de mana é uma ação padrão e recupera 1d4 pontos de mana. *CD 20.*

FOGO ALQUÍMICO. Frasco de cerâmica contendo uma substância grossa e pegajosa, que entra em combustão em contato com o ar. Se você acertar, o alvo sofre 1d6 pontos de dano e pega fogo (sofre 1d6 de dano por rodada; pode gastar uma ação padrão para apagar as chamas). *CD 15.*

Vestuário

TRAJE CAMUFLADO. Um traje camuflado é feito para um tipo de terreno específico (veja a habilidade Explorador, do caçador, para os tipos de terrenos existentes). Por exemplo, um traje camuflado para floresta pode ser verde e marrom e coberto de folhas, enquanto um traje urbano pode ser cinza ou negro. Usar um traje camuflado no terreno correto fornece +2 em testes de Furtividade. *CD 20.*

TRAJE DA CORTE. Roupas de luxo, feitas sob medida e adequadas à nobreza e realeza. Inclui algumas joias. Usar um traje da corte no ambiente propício (um baile, um salão do palácio...) fornece +2 em testes de Diplomacia. *CD 20.*

TRAJE DE PLEBEU. Roupas típicas de aldeão, incluem uma camisa larga e calças soltas, ou saia e vestido. Não inclui calçados — os mais pobres andam descalços. *CD 10.*

TRAJE DE VIAJANTE. Inclui botas resistentes, calças ou saias de couro, cinto, camisa de linho e capa com capuz. São as roupas padrão de aventureiros. *CD 15.*

Hospedagem

Estalagens e tavernas são lugares onde aventureiros descansam ou fazem preparativos para suas próximas missões. Estalagens são como hospedarias, onde se pode alugar quartos para dormir e fazer refeições. Tavernas são como bares, com refeições, bebidas e às vezes espetáculos — que costumam ser realizados por bardos —, além de bons lugares para conseguir informações.

Pratos Especiais

A seção Alimentação traz pratos especiais — isto é, refeições com efeito em jogo. Cada prato é um item que pode ser consumido para fornecer um benefício. Bônus de alimentação duram um dia, e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia.

Pratos especiais são feitos por cozinheiros habilidosos usando ingredientes selecionados. Pratos comuns são mais baratos, mas não têm efeito em jogo. Isso é importante: nem todas as refeições de seu personagem terão um custo e um benefício atrelado. Em outras palavras, você não precisa se preocupar com a alimentação cotidiana. Pensar nos efeitos de jogo de cada comida ingerida seria maçante. Use essas regras apenas quando você quiser um bônus e estiver disposto a pagar por ele. Refeições corriqueiras continuam sendo apenas pano de fundo.

Para as estadias a seguir, todos os preços são por noite e incluem uma refeição básica.

COMUM. Um espaço no salão comunal. Se tiver sorte, o taverneiro deixará a lareira acesa para que você não passe frio. Pelo menos não ficará sozinho — pulgas e ratos lhe farão companhia. A refeição consiste de pão, sopa e água. Recupera 1 PV e 1 PM por nível.

CONFORTÁVEL. Um quarto pequeno, mas privativo, com uma cama com colchão de palha e um baú para guardar seus pertences. A refeição inclui pão, queijo, cozido de galinha com legumes e cerveja ou vinho (aguado). Recupera 2 PV e 2 PM por nível.

LUXUOSA. Um quarto grande, com colchão de algodão ou penas, cortinas nas janelas, uma bacia de água quente para banho e outros luxos. A refeição inclui carne, frutas, doces e uma taça de vinho de boa safra. Acomodações desta categoria estão disponíveis apenas nas melhores estalagens, e normalmente apenas em cidades grandes. Recupera 3 PV e 3 PM por nível.

Alimentação

BEBIDA. Uma caneca cheia da bebida mais comum no local, geralmente cerveja.

REFEIÇÃO. Uma refeição típica inclui pão, queijo, cozido de carne ou galinha com legumes, e um caneco de bebida.

BATATA VALKARIANA. Batatas cortadas em tiras e mergulhadas em óleo fervente. Gordurentas e pouco

nutritivas, são o tipo de prato que só é servido numa metrópole como Valkaria. Apesar disso, o prato é quase unânime. Gostoso, deixa qualquer um empolgado para realizar façanhas. Você recebe +1d6 num único teste à sua escolha (ou até um dia se passar). Para não esquecer, deixe um d6 em cima da sua ficha. De preferência, amarelo. *CD 15.*

GORAD QUENTE. Gorad e leite, servidos quente. Não tem erro. O gorad ativa o cérebro, fornecendo +2 PM temporários. *CD 20.*

MACARRÃO DE YUVALIN. Yuvalin é uma cidade mineradora em Zakharov, na fronteira com as Montanhas Uivantes. Seus habitantes criaram este prato reforçado (macarrão, bacon e creme de leite!) para encarar suas árduas jornadas de trabalho nas minas. Delicioso, o prato se espalhou por outras cidades e reinos. Você recebe +5 PV temporários. *CD 15.*

PRATO DO AVENTUREIRO. Um cozido de galinha com legumes, esta é uma refeição simples, mas nutritiva. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de pontos de vida em +1 por nível. *CD 10.*

SOPA DE PEIXE. Um cozido de peixe com verduras, é um prato humilde, mas garante um descanso relaxante. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de pontos de mana em +1 por nível. *CD 10.*

Animais

Para o uso de animais em aventuras, consulte a regra de Aliados, no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**.

CÃO DE GUARDA. Este cachorro grande e leal pode ser usado como aliado por personagens com o poder Parceiro Animal, ou como montaria para uma criatura Pequena.

CAVALO. É a montaria mais comum no Reinado. Cavalos sem treinamento em combate se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante uma batalha. Cavalos de guerra dispensam esse teste.

ESTÁBULO. Inclui alimentação para o animal.

PÔNEL. A montaria mais comum entre raças Pequenas. Pôneis sem treinamento em combate se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante uma batalha. Pôneis de guerra dispensam esse teste.

SELA. Uma peça de couro e pelego, posicionada sobre o lombo da montaria para o cavaleiro sentar. Inclui arreios, freios e alforjes (sacos de couro para levar mantimentos de viagem).

TROBO. Estas enormes aves, também chamadas de pássaros-touros, são parecidas com avestruzes com chifres, couro e cascos de búfalo. Não têm asas. Possuem poucas penas, que servem apenas como ornamentação. Muito dóceis, trobos são usados em áreas rurais como animais de carga e tração.

Veículos

BALÃO GOBLIN. Feito de imensas bolsas de couro e outros tecidos remendados, com uma gôndola parecida com um grande cesto, o balão goblin é um engenho tecnológico sem igual em Arton.

Um balão goblin tem tamanho Enorme, deslocamento 12m, Defesa 8 (+ modificador de Destreza do baloeiro) e 80 PV. Pilotá-lo exige um teste de Ofício (baloeiro) por dia, com CD 15 (céu tranquilo), 20 (ventania ou chuva) ou 25 (tempestade). Uma falha significa que o balão não consegue avançar ou avança na direção errada; uma falha por 5 ou mais significa que o balão cai.

Ao contrário do que possa parecer, quedas de balões raramente são fatais. Quando o balão começa a perder ar, flutua lentamente na direção do solo. Cada ocupante sofre 2d6 pontos de dano (Ref CD 15 reduz à metade).

Um balão só cai de forma perigosa após perder mais da metade de seus PV. Neste caso, os ocupantes sofrem dano normal pela queda, de acordo com a altura.

Remendar um balão em pleno voo exige uma ação completa e um teste de Ofício (baloeiro) contra CD 15. Se você passar no teste, recupera 1d8 PV do balão.

CARROÇA. Veículo de quatro rodas, aberto, normalmente usado para transportar cargas pesadas. É puxada por dois cavalos ou um trobo. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

CARRUAGEM. Veículo de quatro rodas, capaz de transportar até quatro pessoas em uma cabine fechada, mais dois condutores do lado de fora. É puxada por dois cavalos ou um trobo. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

CANOA. Construída a partir de um único tronco de árvore, é a mais simples das embarcações.

CONDUÇÃO. Inclui viagens terrestres (em carroças), marítimas (em navios) ou aéreas (balões goblins). Viajar em balões goblins é arriscado: a cada 100km há 1 chance em 20 de queda.

VELEIRO. Com três mastros de velas quadrangulares, é o típico navio de viagem, muito popular entre mercadores.

Tabela 3-5: Itens & Serviços

ITEM	PREÇO	PESO	ITEM	PREÇO	PESO
Itens gerais			Animais		
Algemas	T\$ 15	1kg	Cão de guarda	T\$ 50	—
Algibeira	T\$ 1	250g	Cavalo	T\$ 75	—
Barraca	T\$ 10	10kg	Cavalo de guerra	T\$ 400	—
Corda (10m)	T\$ 1	5kg	Estábulo (por dia)	T\$ 0,1	—
Espelho de metal	T\$ 10	250g	Pônei	T\$ 5	—
Instrumento musical	T\$ 50	1,5kg	Pônei de guerra	T\$ 30	—
Kit de artesanato	T\$ 30	4kg	Sela	T\$ 20	—
Kit de disfarces	T\$ 50	4kg	Trobo	T\$ 10	—
Kit de ladrão	T\$ 30	0,5kg	Veículos		
Kit de medicamentos	T\$ 50	0,5kg	Balão goblin	T\$ 200	—
Lampião	T\$ 7	1kg	Carroça	T\$ 30	—
Mochila	T\$ 2	1kg	Carruagem	T\$ 100	—
Odre	T\$ 1	2kg	Canoa	T\$ 50	—
Pé de cabra	T\$ 2	2,5kg	Condução		
Pederneira	T\$ 1	—	terrestre	T\$ 3 por km	
Pena	T\$ 0,1	—	marítima	T\$ 0,1 por km	
Pergaminho (folha)	T\$ 0,1	—	aérea	T\$ 1 por km	
Ração de viagem (por dia)	T\$ 0,5	0,5kg	Veleiro	T\$ 10.000	—
Saco de dormir	T\$ 1	2,5kg	Vestuário		
Saco de lona	T\$ 0,1	250g	Traje camuflado	T\$ 20	2kg
Tinta (frasco)	T\$ 8	—	Traje da corte	T\$ 50	2kg
Tocha	T\$ 0,1	0,5kg	Traje de plebeu	T\$ 0,5	1kg
Vara de madeira (3m)	T\$ 0,2	4kg	Traje de viajante	T\$ 5	2kg
Alquimia			Hospedagem		
Ácido	T\$ 10	0,5kg	Estadia (por noite)		
Bálsamo restaurador	T\$ 25	0,5kg	comum	T\$ 0,5	—
Essência de mana	T\$ 50	0,1kg	confortável	T\$ 2	—
Fogo alquímico	T\$ 10	0,5kg	luxuosa	T\$ 5	—
Alimentação			Serviços		
Batata valkariana	T\$ 2	0,5kg	Mensageiro	T\$ 2 por km	
Bebida comum	T\$ 0,1	0,5kg	Magia		
Gorad quente	T\$ 19	0,5kg	1º círculo	T\$ 10	
Macarrão de Yuvalin	T\$ 5	0,5kg	2º círculo	T\$ 150	
Prato do aventureiro	T\$ 1	0,5kg	3º círculo	T\$ 450	
Refeição comum	T\$ 0,3	0,5kg			
Sopa de peixe	T\$ 1	0,5kg			

Serviços

MENSAGEIRO. Inclui mensagens entregues a pé, por cavaleiros ou navios.

MAGIAS. Este é o preço para lançar uma magia em uma situação comum. Ou seja, você vai até o conjurador, e lançar a magia não oferece risco para ele. Se você pedir ao conjurador para acompanhá-lo numa aventura, por exemplo, a resposta padrão será “não, obrigado”.

Itens Superiores

Personagens com a habilidade de classe Fabricar Item Superior podem construir armas, armaduras e kits de ferramentas *superiores* — ou seja, que possuem uma ou mais modificações. Cada modificação fornece um benefício especial para o item.

Itens superiores são construídos com as mesmas regras de itens normais (veja a perícia Ofício). Entretanto, o preço do item e a CD do teste de Ofício são maiores, de acordo com a quantidade de modificações que você fizer.

Tabela 3-6: Custo de Modificações

NÚMERO DE MODIFICAÇÕES	AUMENTO NO PREÇO (EM T\$)	CD DO TESTE DE OFÍCIO
1	+ T\$ 300	+5
2	+ T\$ 3.000	+5
3	+ T\$ 9.000	+10
4	+ T\$ 18.000	+10
5	+ T\$ 30.000	+15
6	+ T\$ 90.000	+20

Construir uma armadura completa, por exemplo, exige T\$ 500 (um terço de T\$ 1.500) e um teste de Ofício contra CD 20. Já construir uma armadura completa com três modificações exige T\$ 3.500 (um terço de T\$ 10.500) e um teste de Ofício contra CD 30.

É possível adicionar modificações a um item já construído. Você paga apenas a diferença de acordo com o novo número de modificações (por exemplo, para adicionar uma modificação a um item que já possui duas, você precisa pagar T\$ 2.000), mas deve fazer o teste de Ofício novamente, e se falhar por 5 ou mais, o item estará arruinado.

Benefícios de modificações não se acumulam. Uma arma cruel e atroz fornece +2 nas rolagens de dano, não +3. Da mesma forma, se você possui dois itens macabros, recebe +2 em testes de Intimidação, não +4.

Modificações

AFIADA. Forjada com as melhores ligas, para manter o fio — ou ficar mais leve e precisa, no caso de uma arma sem fio —, a arma fornece um bônus de +1 nos testes de ataque.

AJUSTADA. Feito com extremo cuidado e peças medidas com precisão, o item tem a sua penalidade de armadura diminuída em -1.

APRIMORADO. Um item com esta modificação é construído de forma cuidadosa e com os melhores ma-

Tabela 3-7: Modificações

MODIFICAÇÃO	EFEITO
<i>Modificações para armas</i>	
Afiada	+1 nos testes de ataque
Pungente	+2 nos testes de ataque
Cruel	+1 nas rolagens de dano
Atroz	+2 nas rolagens de dano
Equilibrada	+2 em testes de manobras
Precisa	+1 na margem de ameaça
Maciça	+1 no multiplicador de crítico
Mira telescópica	Aumenta alcance da arma
Injeção alquímica	Gera efeito de item alquímico
Harmonizada	Custo de habilidades especiais diminui em -1 PM
Material especial	Varia
<i>Modificações para armaduras e escudos</i>	
Ajustada	-1 na penalidade de armadura
Sob medida	-2 na penalidade de armadura
Reforçada	+1 na Defesa, +1 na penalidade de armadura
Selada	+1 nos testes de resistência
Delicada	Aplica 1 ponto de Des na Defesa
Polida	+2 na Defesa na primeira rodada
Espinhos na armadura	Causa dano com manobra agarrar
Espinhos no escudo	Aumenta dano do escudo
Material especial	Varia
<i>Outras modificações</i>	
Aprimorado	+2 em testes de perícia
Banhado a ouro	+2 em testes de Diplomacia
Cravejado de gemas	+2 em testes de Enganação
Macabro	+2 em testes de Intimidar, -2 em testes de Diplomacia

teriais. Fornece +2 em testes da perícia apropriada. Por exemplo, um kit de medicamentos aprimorado fornece +2 em testes de Cura, enquanto que uma sela aprimorada fornece +2 em testes de Cavalgar. Esta modificação não pode ser aplicada a armas (mas veja a modificação “afiada”, acima).

ATROZ. A arma é um amontoado de pontas, ganchos e protuberâncias. É difícil empunhá-la sem se machucar, mas em compensação ela fornece um bônus de +2 nas rolagens de dano. *Pré-requisito.* Cruel.

BANHADO A OURO. Uma modificação favorita de nobres pomposos ou aventureiros que acabaram de en-

riquecer. Um item banhado a ouro concede um bônus de +2 em testes de Diplomacia. Contudo, o mestre pode mudar este bônus para uma penalidade de -2, caso você esteja interagindo com pessoas que desprezam tal ostentação. Além disso, pode atrair a cobiça de ladrões.

CRAVEJADO DE GEMAS. É fácil ser persuadido por alguém opulento e orgulhoso o bastante para ostentar um item cravejado de gemas. Concede um bônus de +2 em testes de Enganação. Assim como um item banhado a ouro, um item cravejado de gemas pode atrair a cobiça de ladrões.

CRUEL. Rebarbas, espinhos e até mesmo lâminas adicionais podem compor uma arma cruel. Ela fornece um bônus de +1 nas rolagens de dano.

DELICADA. Apenas os materiais mais leves foram usados nesta armadura. As placas têm a espessura mínima necessária para oferecer a proteção que devem. Esta modificação só pode ser aplicada em armaduras pesadas, e permite que o personagem aplique um ponto de seu bônus de Destreza (caso tenha) na Defesa. Uma armadura não pode ser delicada e reforçada.

EQUILIBRADA. Uma arma equilibrada é forjada com o balanço perfeito, o que facilita movimentos complexos. Ela fornece um bônus de +2 em testes de manobras (desarmar, separar etc.).

ESPINHOS NA ARMADURA. Uma armadura coberta de espinhos é uma visão impressionante — principalmente se os espinhos estiverem banhados com o sangue dos inimigos! Se o usuário agarrar ou for agarrado por uma criatura, causa uma quantidade de dano de perfuração nesta criatura igual ao seu bônus de Força. O dano é causado quando a manobra é feita e no início de cada turno do personagem, enquanto ela for mantida.

ESPINHOS NO ESCUDO. Espinhos no escudo aumentam o dano de um ataque com escudo em uma categoria de tamanho.

HARMONIZADA. A arma foi banhada em óleos alquímicos que deixaram-na sintonizada com a aura de seu usuário. Habilidades especiais de ataque utilizadas com a arma, como Ataque Especial, têm seu custo em PM reduzido em -1 (mínimo 1).

INJEÇÃO ALQUÍMICA. Um minúsculo frasco de cerâmica ou vidro é inserido ao longo da arma, junto com um mecanismo injetor ativado por impacto. Um ataque que acerte causa seu dano normal e libera uma carga de um item alquímico (ácido, fogo alquímico) ou de água benta, que atinge o alvo automaticamente. A modificação tem espaço para 2 cargas. Recarregá-la exige uma ação completa e o gasto do item alquímico

que você quiser inserir. Carregar uma arma com 2 doses de ácido, por exemplo, custa T\$ 20.

MACABRO. Um item macabro é pintado com sangue seco, esculpido na forma de uma caveira ou decorado com pedaços de orelhas, dedos e olhos. Essa aparência assustadora fornece um bônus de +2 em testes de Intimidar, mas impõe uma penalidade de -2 em testes de Diplomacia.

MACIÇA. A arma é feita com material denso, fazendo com que seus golpes tenham impacto terrível. O multiplicador de crítico da arma aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser maciça e precisa.

MATERIAL ESPECIAL. A arma, armadura ou escudo é feito com um material especial. Veja a seção a seguir para a descrição dos materiais especiais. Cada um fornece um benefício específico, cumulativo com outros benefícios de modificações, mas possui um custo, que deve ser pago em adição ao custo da modificação em si. Fabricar um item de material especial é uma modificação porque materiais especiais exigem um trabalho mais complexo do que materiais comuns.

MIRA TELESCÓPICA. O alcance da arma aumenta em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo) e permite que o usuário faça Ataques Furtivos em alcance médio. Esta modificação só pode ser aplicada em armas de disparo.

POLIDA. Uma armadura ou escudo com este aprimoramento foi feito com metais reluzentes. Além de ser bonita, a luz refletida ofusca inimigos. Em ambientes iluminados, fornece um bônus de +2 na Defesa, mas apenas na primeira rodada de combate — após isso, os inimigos se acostumam ao reflexo.

PRECISA. Cuidado especial foi tomado ao temperar o aço desta arma, para que seu fio se mantenha sempre como uma navalha. A margem de ameaça aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser precisa e maciça.

PUNGENTE. Temperada diversas vezes para manter o fio perfeito — ou para adquirir o equilíbrio perfeito, no caso de uma arma sem fio —, a arma fornece um bônus de +2 nos testes de ataque. *Pré-requisito.* Afiada.

REFORÇADA. Placas adicionais, uma camada extra de cota de malha ou acolchoamento, proteção dobrada nas juntas e áreas vulneráveis... Uma armadura ou escudo com este aprimoramento concede um bônus de +1 na Defesa, mas sua penalidade de armadura aumenta em 1. Uma armadura não pode ser reforçada e delicada.

SELADA. A armadura foi forjada de forma a proteger todo o corpo do usuário, sem deixar espaço para nem mesmo um alfinete! Este aprimoramento fornece

um bônus de +1 em testes de resistência, mas só pode ser aplicado em armaduras pesadas.

SOB MEDIDA. Embora muitas armaduras sejam feitas especificamente para um usuário, esta passou por um período extenso de ajustes e refinamento, adequando-se com perfeição ao seu corpo. Reduz a penalidade por armadura em -2, mas apenas para o usuário específico (para outros, comporta-se como um item comum).

Materiais Especiais

AÇO-RUBI. Este metal tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço verdadeiro. Armas de aço-rubi ignoram qualquer tipo de resistência a dano. Armaduras e escudos de aço-rubi fornecem uma chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos, de acordo com seu tipo: armaduras leves e escudos, 25%; armaduras pesadas, 50%.

ADAMANTE. Metal extremamente raro, o adamantite é encontrado apenas em meteoritos (e por isso também é chamado de “ferro-meteorítico”). O adamantite é escuro, fosco, e mais denso e resistente que o aço.

Armas de adamantite aumentam seu dano em um passo (por exemplo, um machado de batalha de adamantite causa 2d6 pontos de dano).

Armaduras e escudos de adamantite fornecem resistência a dano, de acordo com seu tipo: armaduras leves e escudos, RD 2; armaduras pesadas, RD 5.

GELO ETERNO. As gélidas Montanhas Uivantes produzem um tipo de gelo muito duro, que nunca derrete. Expedições de aventureiros exploram essa região glacial perigosa, à caça do material fantástico.

Armas feitas de gelo eterno causam +2 pontos de dano por frio, enquanto armaduras e escudos fornecem resistência a frio: 5 para escudos e armaduras leves, 10 para armaduras pesadas.

MADEIRA TOLLON. O reino de Tollon produz um tipo especial de madeira negra, dura como o ferro das melhores forjas, e com propriedades mágicas. Armas de madeira — arcos, bordões, clavas, lanças e tacapes — e escudos leves podem ser feitos com madeira Tollon.

Armas de madeira Tollon contam como armas mágicas para vencer resistência a dano. Além disso, habilidades especiais de ataque utilizadas com a arma, como Marca da Presa, têm seu custo em PM reduzido em -1 (mínimo 1).

Escudos de madeira Tollon fornecem +2 em testes de resistência contra magia.

MATÉRIA VERMELHA. Qualquer material de origem lefeu — desde suas garras e carapaças, até minérios e partes de estruturas encontradas em áreas de Tormenta — apresenta propriedades parecidas, sendo conhecido como “matéria vermelha”.

Uma arma de matéria vermelha é hostil ao toque de seres naturais. Por isso, causa 1d6 pontos de dano extra contra quaisquer criaturas, exceto lefeu. Infelizmente, sempre que o usuário acerta um ataque corpo a corpo, ele próprio sofre 1 ponto de dano pela arma (membros da raça lefeu não sofrem este dano colateral).

Por sua aparência “borrada”, armaduras de matéria vermelha distorcem a percepção do atacante, impondo uma chance de erro automático para cada golpe: 10% para escudos e armaduras leves, 25% para armaduras pesadas. Lefeu e lefou ignoram esta chance de erro.

Estes itens assustadores impõem ao usuário penalidade de -2 em perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação).

MITRAL. Metal muito raro, o mitral é prateado e brilhante, e tem metade do peso do aço.

Armas de mitral aumentam sua margem de ameaça em 1. Por exemplo, uma espada longa de mitral tem margem de ameaça 18-20.

Armaduras e escudos de mitral têm sua penalidade de armadura diminuída em -2. Armaduras pesadas de mitral permitem que seu usuário aplique até dois pontos de seu bônus de Destreza na Defesa.

Tabela 3-7: Lista de Modificações

ITEM	AÇO-RUBI	ADAMANTE	GELO ETERNO	MADEIRA TOLLON	MATÉRIA VERMELHA	MITRAL
Arma	+ T\$ 2.000	+ T\$ 1.500	+ T\$ 1.000	+ T\$ 500	+ T\$ 1.000	+ T\$ 1.000
Armadura leve	+T\$ 1.000	+ T\$ 1.500	+ T\$ 500	—	+ T\$ 1.500	+ T\$ 1.000
Armadura pesada	+ T\$ 2.000	+ T\$ 7.000	+ T\$ 1.000	—	+ T\$ 7.000	+ T\$ 4.000
Escudo	+ T\$ 1.000	+ T\$ 1.500	+ T\$ 500	+ T\$ 1.000	+ T\$ 1.500	+ T\$ 1.000

Capítulo 4: Magia

Este capítulo traz as regras de magia, além da lista e descrição das magias de todos os círculos.

Tipos e Círculos de Magias

Embora a magia consiga produzir os mais diversos efeitos, ela provém de apenas duas fontes: *arcana* e *divina*.

MAGIA ARCANA. Manipula diretamente as energias sobrenaturais do mundo, permitindo ao conjurador violar as leis naturais e alterar a realidade. Este tipo de mágica é dominado através de treino, estudo ou aptidão natural. Seus efeitos costumam ser impressionantes, destruidores e fantásticos — como produzir relâmpagos, metamorfosear criaturas, transportar por longas distâncias e criar imagens ilusórias.

MAGIA DIVINA. Provém de uma causa ou entidade poderosa — normalmente um deus maior. Através de devoção e obediência a essa causa ou entidade, um conjurador recebe poder mágico em troca. A magia divina quase sempre envolve proteção e cura.

CÍRCULOS. Magias arcanas e divinas são divididas em círculos, do 1º ao 5º. Quanto mais alto o círculo da magia, mais poderosa ela é. Enquanto que magias de 1º círculo excedem pouco os limites mundanos de uma pessoa, magias de 5º círculo podem invocar chuvas de meteoros, parar o tempo e até mesmo realizar desejos!

Atributo-chave

A magia é intensa em Arton, e pode ser dominada de várias formas. Ela pode ser arte, ciência ou religião. Por isso, está ligada a um dos três atributos mentais.

- *Inteligência.* Atributo-chave dos bruxos e magos. Eles seguem métodos e fórmulas antigas, heréticas, registradas em livros e pergaminhos. Para eles, magia é ciência.
- *Sabedoria.* Atributo-chave dos clérigos e druidas. É a magia espiritual, baseada no contato com os deuses e percepção da natureza. Para eles, magia é fé.
- *Carisma.* Atributo-chave dos bardos e feiticeiros. Eles invocam seu próprio poder interior, alimentando magias com autoconfiança e força de personalidade. Para eles, magia é arte.

O modificador do atributo-chave afeta seus pontos de mana e a CD dos testes de resistência para resistir às suas magias.

Aprendendo Magias

Sua classe diz que tipo de magia você pode lançar: arcanistas e bardos lançam magias arcanas; clérigos e druidas lançam magias divinas. Sua classe também diz com quantas magias você começa e quantas ganha por nível.

Algumas habilidades permitem que você aprenda magias novas. Caso a habilidade não diga qual magia você aprende, você pode escolher qualquer magia de um tipo e círculo que possa lançar.

Lançando Magias

CUSTO EM PM. Lançar uma magia exige gastar uma ação e pontos de mana. Enquanto o tipo de ação varia de magia para magia, o custo em PM depende de seu círculo.

- *1º Círculo.* 1 PM.
- *2º Círculo.* 3 PM.
- *3º Círculo.* 6 PM.
- *4º Círculo.* 10 PM.
- *5º Círculo.* 15 PM.

GESTOS E PALAVRAS. Lançar uma magia é um ato chamativo, perceptível por aqueles ao redor — envolve pronunciar palavras mágicas em voz alta e gesticular com pelo menos uma mão. Um conjurador amordaçado, ou incapaz de usar as mãos, não pode lançar magias.

CONCENTRAÇÃO. Lançar uma magia também exige calma e concentração. Por isso, um conjurador em situação difícil deve passar em um teste de Vontade. Se falhar no teste a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim.

- *Ser ferido durante a execução da magia:* CD igual ao dano sofrido. Para magias que exigem uma ação padrão ou menos, o conjurador só pode ser ferido durante a execução quando é atacado como uma reação ou quando está sofrendo algum tipo de dano contínuo (por fogo ou ácido, por exemplo).
- *Condição ruim:* CD 15 + custo em PM da magia. Exemplos incluem movimento vigoroso, como montado a galope, preso em uma armadilha (mas ainda capaz de mover uma mão) ou em uma condição climática ruim, como uma tempestade.
- *Condição terrível:* CD 20 + custo em PM da magia. Exemplos incluem movimento violento, como uma

carroça desgobernada, um terremoto ou ser agarrado e sacudido por um gigante.

ARMADURAS E MAGIA ARCANA. O uso de armaduras atrapalha os gestos delicados necessários para lançar magias arcanas. Lançar uma magia arcana usando armaduras de qualquer tipo exige um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia). O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta pontos de mana mesmo assim. Magias divinas não sofrem esta limitação.

Aprimoramentos

Algumas magias permitem gastar mais pontos de mana para aumentar seu efeito. Embora poderosos, aprimoramentos podem esgotar seus PM rapidamente.

LIMITE DE PM. Como qualquer habilidade com custo variável, o máximo de PM que você pode gastar ao lançar uma magia é igual ao seu nível na classe conjuradora.

APRIMORAMENTOS CUMULATIVOS. Para aprimoramentos que aumentam um valor (o texto começa com a palavra “aumenta”), você pode gastar aquela quantidade de PM várias vezes para acumular esse aumento. A magia *Bola de Fogo* causa 6d6 pontos de dano de fogo, e tem um aprimoramento que aumenta esse dano em +2d6 por +2 PM. Um personagem de 11º nível pode gastar até 11 PM ao lançar essa magia, causando 14d6 pontos de dano.

APRIMORAMENTOS QUE MUDAM MAGIAS. Alguns aprimoramentos alteram a descrição da magia (o texto começa com a palavra “muda”). Nesse caso, a magia continua igual em tudo, exceto a parte mudada pelo aprimoramento. A magia *Invisibilidade* pode receber um aprimoramento que muda “alvo: você” para “área: emanção com 3m de raio”. Todos os outros efeitos da magia ficam iguais. Mudanças nunca se acumulam.

TRUQUE. Uma versão mais simples da magia, que reduz o custo em PM para zero. Esse aprimoramento não pode ser usado em conjunto com nenhum outro.

Escolas

Os estudiosos dividem a magia em “escolas”. Ao contrário do que muitos leigos pensam, as escolas não se referem à aparência ou função de cada magia, mas à forma como cada uma utiliza e manipula a energia arcana. Assim, essas classificações podem parecer arbitrárias e complexas aos não iniciados... Mas, para os especialistas, são a base de todo o seu estudo!

Em termos de regras, a escola da magia indica sua relação com outros efeitos. Por exemplo, bônus em

Acumulando Efeitos de Magias

Magias que fornecem bônus ou penalidades não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *Alterar Tamanho* e *Força Divina* recebe apenas +4 na Força, não +8. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *Escudo da Fé* e *Imagem Espelhada* recebe apenas +6 na Defesa (o maior entre os dois), não +8.

testes de resistência contra ilusões se aplica a magias de ilusão, e assim por diante.

ABJURAÇÃO. Magias de proteção, que anulam outras magias ou expulsam criaturas invocadas de volta a seus planos de existência nativos.

ADIVINHAÇÃO. Magias de detecção, ou que vasculham passado ou futuro.

CONVOCAÇÃO. Magias que transportam matéria. Esse transporte é realizado através do Plano Astral, um espaço que existe entre os mundos; por isso, qualquer efeito que bloqueia viagens astrais também impede convocações. Criaturas convocadas, quando destruídas, desaparecem e são devolvidas a seus mundos nativos.

ENCANTAMENTO. Magias que afetam a mente. Não afetam criaturas com Inteligência 0, como alguns construtos e mortos-vivos.

EVOCACÃO. Magias que manipulam ou geram energia pura. Ácido, fogo, frio e trovão são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente, terra, fogo, água e ar. Magias de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente em vez de chamas abertas.

Luz e eletricidade são manifestações de energia positiva. Enquanto luz ilumina e cura, eletricidade tem efeitos destrutivos. Já essência é energia mágica pura.

ILUSÃO. Estas magias fazem outros perceberem algo que não existe, ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões não afetam criaturas sem mente.

Algumas magias desta escola, como *Conjuração de Sombras*, criam ilusões semi reais. A parte real dessas magias pode afetar até criaturas sem mente. Veja a descrição de cada magia para mais detalhes.

NECROMANCIA. Magias que canalizam energia negativa, criando escuridão, drenando a força vital de criaturas vivas e criando mortos-vivos. Magias de necromancia causam dano de trevas.

TRANSMUTAÇÃO. Magias que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

Execução

Esta é a ação necessária para lançar a magia. Para magias com execução de ação livre, apenas uma pode ser lançada por rodada. Isso inclui magias afetadas por habilidades como Magia Acelerada.

No caso de magias que exigem uma ação completa (ou mais), você fica desprevenido enquanto estiver lançando a magia (veja **LANÇANDO MAGIAS**, acima).

Alcance

Indica a distância máxima a partir do conjurador que a magia alcança. Apesar disso, caso alguma parte da área ou efeito da magia esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

PESSOAL. A magia afeta somente o conjurador e/ou objetos que ele esteja carregando. Também pode ser uma magia de área que se inicia a partir do personagem, em geral sem afetá-lo.

TOQUE. O conjurador precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo, mas não gasta uma ação ou faz testes para isso (tocar o alvo faz parte da ação da magia).

CURTO. A magia alcança alvos a uma distância curta, ou 9m (em um mapa ou tabuleiro, 6 quadrados).

MÉDIO. A magia alcança alvos a uma distância longa, ou 30m (20 quadrados).

LONGO. A magia alcança alvos a uma distância extrema, ou 90m (60 quadrados).

ILIMITADO. A magia alcança qualquer lugar no mesmo mundo. A maioria das magias com este alcance exige que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem da magia.

Efeito

Algumas magias atingem um ou mais alvos. Outras afetam uma área (e todos dentro dela). E outras criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes.

ALVO. A magia tem um ou mais alvos, que podem ser criaturas ou objetos. O personagem lança a magia diretamente contra os alvos, como explicado em sua descrição. O conjurador deve ser capaz de perceber ou tocar o alvo.

Uma magia lançada sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, *Tranca Arcana* não produz nenhum efeito se lançada sobre algo que não seja uma porta, baú ou algo semelhante.

ÁREA. A magia afeta uma área. O personagem decide o ponto a partir do qual 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 categorias a seguir.

tados — 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 categorias a seguir.

- **Cilindro.** Um cilindro surge na intersecção de quatro quadrados, se estendendo horizontalmente na largura indicada e subindo até o fim da altura indicada, ou até ser interrompido por uma barreira capaz de bloqueá-lo.

- **Cone.** Um cone surge adjacente ao conjurador e avança na direção escolhida, ficando maior conforme se distancia. No final, um cone tem largura igual ao seu alcance.

- **Cubo.** Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.

- **Esfera.** Uma esfera surge na intersecção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.

- **Linha.** Uma linha surge adjacente ao conjurador e avança reta até o fim do alcance, ou até ser interrompida por uma barreira capaz de bloqueá-la. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.

- **Outros.** Algumas magias podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

EFEITO. Algumas magias criam ou invocam coisas. O conjurador decide onde essas coisas vão aparecer, e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode mover-se para fora da linha de efeito. Por exemplo, você não pode convocar um monstro dentro de uma sala fechada. Mas, uma vez convocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

LINHA DE EFEITO. É um caminho direto e sem obstruções até onde a magia pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

REDIRECIONANDO EFEITOS. Algumas magias permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após lançar a magia. Quando possível, redirecionar uma magia é uma ação padrão.

OBJETOS E TAMANHOS. Algumas magias se referem a objetos em termos de peso — basta consultar as tabelas do **CAPÍTULO 3**. Outras magias se referem a objetos em termos de categorias de tamanho. Nesse caso, o mestre deve arbitrar o tamanho de objetos. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, uma carroça é um objeto Grande e um navio de guerra é um objeto Colossal.

Duração

A duração indica por quanto tempo a magia mantém seu efeito. Quando ela termina, a energia mágica se dissipa e a magia acaba.

INSTANTÂNEA. A energia de uma magia instantânea aparece e se dissipa no momento em que ela é lançada, mas suas consequências podem durar mais tempo. Uma magia de *Curar Ferimentos* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Magias instantâneas não podem ser dissipadas (mas podem ser anuladas).

CENA. A magia continua em efeito durante um encontro inteiro, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem uma medida fixa. Podem ser algumas rodadas (um combate), alguns minutos (uma conversa entre personagens), horas (atravessar um bosque) ou até dias (uma viagem sem incidentes).

SUSTENTADA. A magia precisa de um fluxo constante de mana. O conjurador deve gastar 1 PM como uma ação livre no início de seus turnos para manter o efeito ativo. Se não o fizer, a magia termina. Você só pode manter uma magia sustentada por vez.

DURAÇÃO DEFINIDA. A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade.

PERMANENTE. A magia fica ativa indefinidamente. Uma magia permanente ainda pode ser dissipada.

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 duram até que sejam ativadas ou descarregadas. A magia permanece “guardada” até que determinado evento aconteça, quando é então ativada, ou até que sua duração transcorra, quando então se dissipa sem qualquer efeito.

ENCERRANDO SUAS MAGIAS. Um conjurador pode dissipar uma magia sua quando quiser. Fazer isso é uma ação livre, mas o conjurador precisa estar dentro do alcance para poder dissipá-la.

MORTE E DURAÇÃO. A morte de um conjurador não tem efeito em suas magias — elas permanecem até que sua duração termine.

Anulando Magias

Você pode anular uma magia conjurada por outra pessoa, fazendo uma *contramágica*.

Para isso, use a ação preparar (veja “Tipos de Ações” no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**) para agir no exato momento em que o adversário lança uma magia. Nesse instante, você deve lançar uma magia que possa anular a magia original.

Normalmente, uma magia só pode ser anulada por outra idêntica — se um inimigo lança *Bola de Fogo*, você deve lançar outra *Bola de Fogo* para anulá-la. Mas algumas magias específicas podem anular outras: *Acelerar* anula *Lentidão*, *Luz* anula *Escureidão* (e vice-versa). Em caso de dúvida, cabe ao mestre julgar se uma magia anula outra. Como regra geral, uma magia nunca pode anular outra de nível superior.

Dissipar Magia é um caso especial — ela pode ser usada para anular qualquer magia, mas você deve fazer um teste oposto de Misticismo contra quem lança a magia original. Se você vencer, seu *Dissipar Magia* funciona como contramágica.

Tanto a magia anulada quanto a magia usada como contramágica se dissipam automaticamente, sem efeito algum.

Resistência

A maioria das magias prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito (como *Paralisia*) ou parte dele (como *Bola de Fogo*). O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito são descritos no texto. Magias que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

DIFICULDADE. A CD do teste de resistência contra uma magia é igual a 10 + metade do nível do conjurador + modificador do atributo-chave da magia.

ANULA. A magia não tem nenhum efeito sobre um alvo que passe em seu teste de resistência.

DESACREDITA. Se uma criatura interagir com a magia (examinando de perto ou tocando-a; apenas observá-la de longe não é suficiente) tem direito um teste para perceber que ela não é real. A magia continua funcionando mesmo que uma criatura tenha percebido que ela não é real; ela pode avisar seus companheiros como uma ação livre, permitindo que eles façam testes para desacreditar.

PARCIAL. O efeito da magia é menor em um alvo que passe no teste de resistência.

REDUZ À METADE. O efeito da magia é reduzido à metade em um alvo que passe no teste de resistência.

SUCESSO EM TESTES DE RESISTÊNCIA. Uma criatura que passe em seu teste contra uma magia sem efeitos óbvios sente um tipo de formigamento ou força hostil, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Do mesmo modo, o conjurador também sente que a magia falhou — não é possível fingir ter sido enfeitiçado por uma magia *Enfeitiçar*, pois o conjurador saberá. No entanto, o conjurador não sabe se um alvo passou em um teste de resistência contra magias de área ou efeito.

OBJETOS E TESTES DE RESISTÊNCIA. A menos que a descrição da magia diga o contrário, todos os itens carregados e usados por um alvo (roupas, armas, equipamentos...) não sofrem dano por magias. Um item que não esteja sendo carregado ou usado por alguém não tem direito a um teste de resistência; ele falha automaticamente e sofre o efeito apropriado. Contra magias cuja descrição diz explicitamente que afetam ou causam dano a objetos, o objeto faz seu teste de resistência com o mesmo bônus de seu portador, ou falha automaticamente se não tiver portador. Itens mágicos sempre podem fazer testes de resistência usando seu próprio bônus.

Custos Especiais

A maior parte das magias requer apenas o gasto de pontos de mana. Mas alguns efeitos mais poderosos implicam custos.

COMPONENTE MATERIAL. Algumas magias exigem certas substâncias para serem lançadas. Esses ingredientes devem estar na mão do conjurador, e são consumidos pelas energias da magia (mesmo que ela falhe).

PENALIDADE DE PM. Algumas magias reduzem seus PM máximos enquanto estão ativas. Você não consegue recuperar esses PM até que a duração da magia acabe ou você decida encerrá-la (veja em “Duração”).

SACRIFÍCIO DE PM. Certas magias poderosíssimas têm um custo ainda mais alto: você deve sacrificar permanentemente certa quantidade de PM para lançá-las.

Magias

As próximas páginas trazem magias agrupadas por círculo, tipo (arcana ou divina) e escola, em ordem

alfabética. Após as listas, você encontra suas descrições completas, em ordem alfabética.

— 1º Círculo —

Arcanas

- Abjur* **ALARME.** Avisa quando alguém invadir uma área protegida.
ARMADURA ARCANA. Aumenta sua Defesa.
RESISTÊNCIA A ENERGIA. Fornece resistência contra um tipo de energia a sua escolha.
TRANCA ARCANA. Tranca um item que possa ser aberto ou fechado.
- Adiv* **AVISO.** Envia um alerta telepático para uma criatura.
COMPREENSÃO. Você entende qualquer coisa escrita ou falada e pode ouvir pensamentos.
VISÃO MÍSTICA. Você pode ver auras mágicas.
CONCENTRAÇÃO DE COMBATE. Ao atacar, você pode rolar dois dados e ficar com o melhor.
- Conv* **ÁREA ESCORREGADIA.** Criaturas na área podem cair ou objeto afetado pode ser derrubado.
CONJURAR MONSTRO. Convoca um monstro sob seu comando.
NÉVOA. Cria uma névoa que oferece camuflagem.
TEIA. Criaturas na área ficam enredadas.
- Encan* **ADAGA MENTAL.** Alvo sofre dano mental e pode ficar pasmo.
ENFEITIÇAR. Alvo se torna prestativo e pode realizar um pedido seu.
HIPNOTISMO. Alvos ficam fascinados.
SONO. Alvo fica fatigado ou cai em um sono profundo.
- Evoc* **EXPLOÇÃO DE CHAMAS.** Cone causa dano de fogo.
LUZ. Objeto ilumina como uma tocha.
SETA INFALÍVEL DE TALUDE. Dispara setas de energia que acertam automaticamente.
TOQUE CHOCANTE. Toque causa dano de eletricidade.
- Ilusão* **CRIAR ILUSÃO.** Cria uma ilusão visual ou sonora.
DISFARCE ILUSÓRIO. Muda a aparência de uma ou mais criaturas.
IMAGEM ESPELHADA. Cria duplicatas para confundir os inimigos, oferecendo bônus na Defesa.
LEQUE CROMÁTICO. Criaturas na área ficam inconscientes, atordoadas ou cegas.
- Necro* **AMEDRONTAR.** O alvo fica abalado ou apavorado.
ESCURIDÃO. Objeto emana uma área de escuridão.
RAIO DO ENFRAQUECIMENTO. Impõe penalidades em testes físicos.
VITALIDADE FANTASMA. Você recebe pontos de vida temporários.
- Trans* **ARMA MÁGICA.** Arma recebe bônus ou poderes mágicos.
PRIMOR ATLÉTICO. Alvo recebe bônus no deslocamento e em testes de Atletismo.
QUEDA SUAVE. Alvo cai lentamente.
TRANSMUTAR OBJETOS. Pode consertar ou fabricar um objeto temporário.

Divinas

- Abjur* **ESCUDO DA FÉ.** Protege um aliado.
PROTEÇÃO DIVINA. Alvo recebe bônus em testes de resistência.
RESISTÊNCIA A ENERGIA. Fornece resistência contra um tipo de energia a sua escolha.
SANTUÁRIO. Inimigos devem passar num teste de Vontade para lhe atacar.
SUPORTE AMBIENTAL. Ignora efeitos de calor e frio, e pode respirar na água.
- Adiv* **AVISO.** Envia um alerta telepático para uma criatura.
COMPREENSÃO. Você entende qualquer coisa escrita ou falada e pode ouvir pensamentos.
VISÃO MÍSTICA. Você pode ver auras mágicas.
DETECTAR AMEAÇAS. Detecta a presença, quantidade e poder de criaturas na área.
ORIENTAÇÃO. Alvo recebe bônus nos testes de perícia.
- Conv* **ARMA ESPIRITUAL.** Cria uma arma de energia que ataca seus inimigos.
CAMINHOS DA NATUREZA. Convoca um espírito da natureza que guia você e seus aliados em terreno selvagem.
CRIAR ELEMENTOS. Cria uma quantidade Minúscula de água, ar, fogo ou terra.
NÉVOA. Cria uma névoa que oferece camuflagem.
- Encan* **ACALMAR ANIMAL.** Um animal fica prestativo.
BÊNÇÃO. Fornece bônus em ataques e dano.
COMANDAR. Força o alvo a obedecer a uma ordem.
TRANQUILIDADE. Acalma criaturas na área.
- Evoc* **CONSAGRAR.** Abençoa a área, maximizando efeitos de cura.
CURAR FERIMENTOS. Seu toque recupera pontos de vida.
DESPEDAÇAR. Som alto e agudo causa dano de trovão e atordoamento.
LUZ. Objeto ilumina como uma tocha.
- Necro* **ESCURIDÃO.** Objeto emana uma área de escuridão.
INFLIGIR FERIMENTOS. Seu toque causa dano de trevas e pode deixar abalado.
PERDIÇÃO. Inimigos sofrem penalidade nos ataques e danos.
PROFANAR. Consurca a área, dobrando o dano de trevas.
- Trans* **ABENÇOAR ALIMENTOS.** Purifica refeição, que também fornece bônus temporários.
ARMA MÁGICA. Arma recebe bônus ou poderes mágicos.
ARMAMENTO DA NATUREZA. Arma natural ou primitiva causa dano como se fosse maior.
CONTROLAR PLANTAS. A vegetação da área enreda criaturas.

— 2º Círculo —

Arcanas

- Abjur* **CAMPO DE FORÇA.** Cria uma película protetora que absorve dano.
- DISSIPAR MAGIA.** Cancela os efeitos de uma magia ativa em um alvo ou área
- REFÚGIO.** Cria um domo para abrigar o conjurador e seus aliados.
- RUNA DE PROTEÇÃO.** Runa protege passagem ou objeto.
- Adiv* **LIGAÇÃO TELEPÁTICA.** Pode ver e ouvir através de um objeto ou criatura.
- LOCALIZAÇÃO.** Determina em que direção está um objeto ou criatura a sua escolha.
- MAPEAR.** Traça um esboço dos arredores do conjurador.
- Conv* **AMARRAS ETÉREAS.** Laços de energia prendem o alvo.
- MONTARIA ARCANA.** Invoca uma criatura grande que serve como montaria.
- SALTO DIMENSIONAL.** Teletransporta você e outras criaturas para um ponto que possa ver.
- SERVOS INVISÍVEIS.** Seres invisíveis realizam tarefas para você.
- Encan* **DESESPERO ESMAGADOR.** Criaturas na área perdem a vontade de lutar.
- MARCA DA OBEDIÊNCIA.** Símbolo mágico impede o alvo de fazer uma ação.
- SUSSURROS INSANOS.** Deixa o alvo confuso.
- Evoc* **BOLA DE FOGO.** Pedra incandescente explode causando dano em todas as criaturas na área.
- FLECHA ÁCIDA.** Dispara um projétil de ácido que corrói armaduras e outros objetos.
- RELÂMPAGO.** Causa dano em criaturas numa linha.
- SOPRO DAS UIVANTES.** Explosão em cone causa dano de frio e empurra alvos.
- Ilusão* **APARÊNCIA PERFEITA.** Melhora a atitude de criaturas inteligentes e concede bônus em perícias sociais.
- CAMUFLAGEM ILUSÓRIA.** A imagem do alvo fica distorcida, concedendo camuflagem.
- ESCULPIR SONS.** Altera os sons emitidos pelos alvos.
- INVISIBILIDADE.** Torna-se invisível por um curto período.
- Necro* **CONJURAR MORTOS-VIVOS.** Ergue mortos-vivos para lutarem por você.
- CRÂNIO VOADOR DE VLADISLAV.** Crânio flutuante causa dano em um alvo.
- TOQUE VAMPÍRICO.** Toque causa dano e absorve pontos de vida.
- Trans* **ALTERAR TAMANHO.** Aumenta ou diminui o tamanho de objetos e criaturas.
- METAMORFOSE.** Transforma o corpo do alvo.
- VELOCIDADE.** Alvo pode fazer ações adicionais.

Divinas

- Abjur* **CÍRCULO DA JUSTIÇA.** Criaturas na área sofrem penalidades em Enganação, Furtividade e Ladinagem.
- DISSIPAR MAGIA.** Cancela os efeitos de uma magia ativa em um alvo ou área
- PURIFICAÇÃO.** Toque remove condições prejudiciais.
- RUNA DE PROTEÇÃO.** Runa protege passagem ou objeto.
- VESTIMENTA DA FÉ.** Traje, armadura ou escudo recebe bônus na Defesa.
- Adiv* **AUGÚRIO.** Diz se uma ação trará resultados bons, ruins ou ambos.
- CONDIÇÃO.** Monitora a condição (PV, condições, magias afetando) de criaturas tocadas.
- MENTE DIVINA.** Fornece bônus em um ou mais atributos mentais.
- VOZ DIVINA.** Converse com plantas, rochas e cadáveres.
- Conv* **ENXAME DE PESTES.** Alvo sofre dano de veneno toda rodada.
- SOCO DE ARSENAL.** Alvo sofre dano de esmagamento e é empurrado.
- Encan* **ALIADO ANIMAL.** Um animal prestativo se torna um aliado.
- MARCA DA OBEDIÊNCIA.** Símbolo mágico impede o alvo de fazer uma ação.
- ORAÇÃO.** Aliados recebem bônus e inimigos sofrem penalidades em testes e rolagens.
- Evoc* **RAIO SOLAR.** Linha causa dano de luz e deixa criaturas ofuscadas.
- TEMPESTADE DIVINA.** Causa efeitos de vento, precipitações e penalidades para criaturas voadoras.
- Ilusão* **SILÊNCIO.** Cria uma área em que é impossível ouvir sons ou lançar magias.
- Necro* **CONJURAR MORTOS-VIVOS.** Ergue mortos-vivos para lutarem por você.
- MIASMA MEFÍTICO.** Nuvem causa dano de veneno e enjoio.
- ROGAR MALDIÇÃO.** O alvo sofre efeitos prejudiciais variados.
- Trans* **CONTROLAR FOGO.** Move ou apaga uma chama, esquentando um objeto ou cria armas flamejantes.
- CONTROLAR MADEIRA.** Fortalece, molda, repele ou deforma um objeto de madeira.
- FÍSICO DIVINO.** Fornece bônus em um ou mais atributos físicos.

— 3º Círculo —

Arcanas

- Abjur* **ÂNCORA DIMENSIONAL.** Impede o alvo de se afastar de um ponto, mesmo com teletransporte.
- DIFICULTAR DETECÇÃO.** Protege uma criatura ou objeto contra detecção e vidência.
- GLOBO DE INVULNERABILIDADE.** Esfera protege contra magias de 1º e 2º círculos.
- Adiv* **CONTATO EXTRAPLANAR.** Você barganha com criaturas poderosas de outros planos para obter ajuda.
- LENDAS E HISTÓRIAS.** Descobre detalhes sobre criaturas, objetos e magias.
- VIDÊNCIA.** Pode ver e ouvir os arredores de uma criatura que esteja no mesmo plano.
- Conv* **CONVOCAÇÃO INSTANTÂNEA.** Teletransporta um objeto marcado para suas mãos.
- ENXURRADA RUBRA DE ICHABOD.** Invoca uma massa rastejante de demônios da Tormenta.
- TELETRANSPORTE.** Transporta você e outras criaturas e objetos para um local instantaneamente.
- Encan* **IMOBILIZAR.** Alvo fica lento ou paralisado.
- SELO DE MANA.** Você sela a energia de uma criatura, impedindo que use pontos de mana.
- Evoc* **ERUPÇÃO GLACIAL.** Estacas de gelo explodem do chão, ferindo e derrubando os alvos.
- LANÇA ÍGNEA DE ALEPH.** Projétil de magma explode no alvo, causando dano por rodada.
- MURALHA ELEMENTAL.** Evoca um muro feito de fogo ou gelo.
- Ilusão* **ILUSÃO LACERANTE.** Cria uma ilusão perigosa que pode causar dano real.
- MANTO DE SOMBRAS.** Conjurador se cobre de sombras mágicas para vários efeitos.
- MIRAGEM.** Altera de forma ilusória toda uma área ou terreno.
- Necro* **FERVER SANGUE.** Criatura tem seu sangue aquecido até borbulhar, causando dano.
- SERVO MORTO-VIVO.** Cria um aliado morto-vivo sob seu comando.
- TENTÁCULOS DE TREVAS.** Tentáculos de energia negativa atacam e agarram criaturas na área.
- Trans* **PELE DE PEDRA.** Endurece sua pele, fornecendo resistência a dano.
- TELECINESIA.** Move e arremessa criaturas e objetos apenas se concentrando.
- TRANSFORMAÇÃO DE GUERRA.** Você recebe habilidades superiores de combate, mas perde a habilidade de lançar magias.
- VOO.** Você recebe deslocamento voo 12m.

Divinas

- Abjur* **BANIMENTO.** Expulsa criaturas de outros planos e destrói mortos-vivos.
- PROTEÇÃO CONTRA MAGIA.** Concede bônus em testes de resistência contra magias.
- Adiv* **COMUNHÃO COM A NATUREZA.** Você recebe dados para usar como bônus em testes de perícias.
- LENDAS E HISTÓRIAS.** Descobre detalhes sobre criaturas, objetos e magias.
- VIDÊNCIA.** Pode ver e ouvir os arredores de uma criatura que esteja no mesmo plano.
- Conv* **SERVO DIVINO.** Invoca um espírito para realizar uma tarefa, por um preço.
- VIAGEM ARBÓREA.** Você pode usar árvores e plantas para se teletransportar.
- Encan* **DESPERTAR CONSCIÊNCIA.** Plantas e animais ganham consciência e se tornam aliados.
- HEROÍSMO.** Alvo fica imune a medo e ganha bônus contra inimigos mais poderosos do que ele.
- IMOBILIZAR.** Alvo fica lento ou paralisado.
- MISSÃO DIVINA.** Alvo deve cumprir uma tarefa, ou sofrer penalidades em testes.
- SELO DE MANA.** Você sela a energia de uma criatura, impedindo que use Pontos de Mana.
- Evoc* **COLUNA DE CHAMAS.** Cilindro de fogo e luz causa dano e destruição.
- DISPERSAR AS TREVAS.** Dispersão anula magias, protege aliados e cega inimigos.
- SOPRO DA SALVAÇÃO.** Cura aliados e remove condições prejudiciais.
- Ilusão* **MANTO DE SOMBRAS.** Conjurador se cobre de sombras mágicas para vários efeitos.
- Necro* **ANULAR A LUZ.** Explosão anula magias, protege aliados e enoja inimigos.
- POEIRA DA PODRIDÃO.** Nuvem causa dano de trevas e impede magia de cura.
- SERVO MORTO-VIVO.** Cria um aliado morto-vivo sob seu comando.
- Trans* **CONTROLAR ÁGUA.** Congela, derrete, evapora, aumenta ou reduz o nível de um corpo d'água.
- CONTROLAR TERRA.** Amolece, molda ou solidifica uma área de terra, pedra ou similar.
- PELE DE PEDRA.** Endurece sua pele, fornecendo resistência a dano.
- POTÊNCIA DIVINA.** Você aumenta de tamanho e recebe bônus de Força e PV temporários, mas perde habilidade de lançar magias.

— 4º Círculo —

Arcanas

- Abjur* **CAMPO ANTIMAGIA.** Barreira anula todos os efeitos mágicos.
LIBERTAÇÃO. O alvo fica imune a efeitos que impeçam ou restrinjam movimentação.
- Adiv* **SONHO.** Você entra nos sonhos de uma criatura, e pode interagir com ela lá.
VISÃO DA VERDADE. Você enxerga através de camuflagem, escuridão, ilusão e transmutação.
- Conv* **CONJURAR ELEMENTAL.** Conjura um elemental como aliado.
MÃO PODEROSA DE TALUDE. Mão gigante feita de energia pode realizar várias ações.
VIAGEM PLANAR. Viaja até outro plano de existência.
- Encan* **ALTERAR MEMÓRIA.** Pode apagar ou modificar a memória recente do alvo.
MARIONETE. Controla o corpo do alvo e seus movimentos.
- Evoc* **RAIO POLAR.** Explosão de gelo causa dano e congela criaturas e objetos dentro da área.
RELÂMPAGO FLAMEJANTE DE REYNARD. Dispara rajadas de fogo e relâmpago.
TALHO INVISÍVEL DE EDAUROS. Lâmina de ar em alta velocidade corta os alvos.
- Ilusão* **DUPLICATA ILUSÓRIA.** Imagem projetada copia seus movimentos e ações.
EXPLOÇÃO CALEIDOSCÓPICA. Explosão de luzes e sons desabilita os alvos.
- Necro* **ASSASSINO FANTASMAGÓRICO.** Conjura uma criatura fantasmagórica que persegue um alvo e tenta assassiná-lo.
MURALHA DE OSSOS. Barreira de ossos afiados impede o avanço dos inimigos.
- Trans* **ANIMAR OBJETOS.** Objetos comuns ganham vida e obedecem seus comandos.
CONTROLAR A GRAVIDADE. Manipula os efeitos da gravidade em um alvo ou área.
DESINTEGRAR. Raio transforma um alvo em pó.
FORMA ETÉREA. Você pode se tornar etéreo enquanto a magia durar.

Divinas

- Abjur* **CÚPULA DE REPULSÃO.** Campo de força invisível impede a aproximação de um tipo de criatura.
LIBERTAÇÃO. O alvo fica imune a efeitos que impeçam ou restrinjam movimentação.
- Adiv* **PREMONIÇÃO.** Você vislumbra o futuro e pode refazer um teste.
VISÃO DA VERDADE. Você enxerga através de camuflagem, escuridão, ilusão e transmutação.
- Conv* **GUARDIÃO DIVINO.** Elemental de luz protege e cura aliados.
VIAGEM PLANAR. Viaja até outro plano de existência.
MANTO DO CRUZADO. Invoca um manto de energia que concede poderes a quem vestir.
- Encan* **CONCEDER MILAGRE.** Alvo pode lançar uma de suas magias de 3º círculo ou menor.
- Evoc* **CÍRCULO DA RESTAURAÇÃO.** Círculo de energia luminosa restaura PV e PM dos aliados.
TERREMOTO. Cilindro com 9m de diâmetro causa dano de ácido e veneno.
- Necro* **LIGAÇÃO SOMBRIA.** Alvo sofre todo dano e efeitos negativos que você sofrer.
MURALHA DE OSSOS. Barreira de ossos afiados impede o avanço dos inimigos.
- Trans* **CONTROLAR O CLIMA.** Muda o clima de uma área.

— 5º Círculo —

Arcanas

- Abjur* **APRISIONAMENTO.** Prende o alvo de diversas formas poderosas.
ENGENHO DE MANA. Disco de energia flutuante é capaz de absorver magias e gerar PM.
INVULNERABILIDADE. Recebe uma série de imunidades físicas ou mentais a sua escolha.
- Adiv* **ALTERAR DESTINO.** Enxerga o futuro, podendo alterar o resultado de um teste.
PROJETAR CONSCIÊNCIA. Pode observar qualquer local ou criatura dentro de um destino determinado.
- Conv* **BURACO NEGRO.** Abre uma ruptura no espaço que suga tudo ao redor.
CHUVA DE METEOROS. Convoca um enorme meteorito incandescente.
SEMIPLANO. Cria uma pequena dimensão.
- Encan* **LEGIÃO.** Você pode dominar a mente de vários alvos ao mesmo tempo e comandar suas vontades.
PALAVRA PRIMORDIAL. Palavras mágicas primordiais podem atordoar, cegar e até matar uma criatura.
POSSESSÃO. Transfere sua consciência para o corpo do alvo, tomando controle total.
- Evoc* **BARRAGEM ELEMENTAL DE VECTORIUS.** Lança esferas elementais explosivas.
DEFLAGRAÇÃO DE MANA. Explosão de energia bruta causa dano e afeta magias e itens mágicos na área.
MATA-DRAGÃO. Carga de energia causa dano destruidor.
- Ilusão* **RÉQUIEM.** Prende os alvos em uma realidade ilusória que se repete infinitamente.
SOMBRA ASSASSINA. Manifesta uma cópia ilusória do alvo, que luta contra ele.
- Necro* **ROUBAR A ALMA.** Arranca a alma do alvo e prende em um objeto.
TOQUE DA MORTE. Pode matar uma criatura instantaneamente.
- Trans* **CONTROLAR O TEMPO.** Acelera, avança ou para o tempo.
DESEJO. Cria efeitos poderosos que modificam a realidade.

Divinas

- Abjur* **INVULNERABILIDADE.** Recebe uma série de imunidades físicas ou mentais a sua escolha.
- Adiv* **PROJETAR CONSCIÊNCIA.** Pode observar qualquer local ou criatura dentro de um destino determinado.
- Conv* **BURACO NEGRO.** Abre uma ruptura no espaço que suga tudo ao redor.
INTERVENÇÃO DIVINA. Convoca sua divindade para que realize um milagre.
- Encan* **AURA DIVINA.** Emana poder divino bruto, afetando as criaturas na área.
PALAVRA PRIMORDIAL. Palavras mágicas primordiais podem atordoar, cegar e até matar uma criatura.
- Evoc* **FÚRIA DO PANTEÃO.** Nuvem gera efeitos destrutivos.
SEGUNDA CHANCE. Cura e ressuscita aliados.
- Necro* **REANIMAÇÃO IMPURA.** Ressuscita uma criatura morta, mas como um zumbi sob seu controle.
- Necro* **ROUBAR A ALMA.** Arranca a alma do alvo e prende em um objeto.
TOQUE DA MORTE. Pode matar uma criatura instantaneamente.

Descrição das Magias

Abençoar Alimentos

Divina 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** alimento para 1 criatura; **Duração:** cena.

Você purifica e abençoa uma porção de comida ou dose de bebida. Isso torna um alimento sujo, estragado ou envenenado próprio para consumo. Além disso, se for consumido até o final da duração, o alimento oferece 5 PV temporários ou 1 PM temporário (além de quaisquer bônus que já oferecesse). Bônus de alimentação duram um dia, e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia.

TRUQUE: o alimento é purificado, mas não oferece bônus ao ser consumido.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+1 PM: muda a duração para permanente, o alvo para até 5 frascos com água e adiciona componente material (pó de prata no valor de T\$ 5 para cada alvo). Em vez do normal, cria um frasco de água benta.

Acalmar Animal

Divina 1 (Encantamento)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

O animal fica prestativo em relação a você. Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe +10 nos testes de Adestramento e Diplomacia que fizer contra o animal.

Um alvo hostil ou que esteja envolvido em um combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é anulada e ele retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre). Se tratar bem o alvo, a atitude pode permanecer mesmo depois da magia acabar.

+1 PM: muda o alcance para médio.

+1 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito com Inteligência 1, 2 ou nula.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+5 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito. Requer 3º círculo.

Adaga Mental

Arcana 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você manifesta e dispara uma adaga imaterial contra a mente do alvo, que sofre 2d6

pontos de dano mental e fica pasmo por uma rodada. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e não fica pasmo.

+1 PM: você lança a magia sem gesticular ou pronunciar palavras, e a adaga se torna invisível. Se o alvo falhar no teste de resistência, não percebe que você lançou uma magia contra ele.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Além do normal, você “finca” a adaga na mente do alvo. Enquanto a magia durar, você sabe a direção e localização do alvo, desde que estejam no mesmo mundo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

Alarme

Arcana 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** esfera de 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Você cria uma barreira protetora invisível que detecta qualquer criatura que tocar ou entrar na área protegida. Ao lançar a magia, você pode escolher quais criaturas podem entrar na área sem ativar seus efeitos. *Alarme* pode emitir um aviso telepático ou sonoro, decidido quando a magia é lançada. Um aviso telepático alerta apenas você, inclusive acordando-o se estiver dormindo, mas apenas se estiver a até 1km da área protegida. Um aviso sonoro alerta todas as criaturas em alcance longo.

+2 PM: muda o alcance para pessoal. A área é emanada a partir de você.

+5 PM: além do normal, você também percebe qualquer efeito de adivinhação que seja usado dentro da área ou atravesse a área. Você pode fazer um teste oposto de Misticismo contra quem usou o efeito; se passar, tem um vislumbre de seu rosto e uma ideia aproximada de sua localização (“três dias de viagem ao norte”, por exemplo).

+5 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada e a resistência para Vontade anula. Quando um intruso entra na área, você pode descarregar a magia como uma reação. Se o intruso falhar na resistência, ficará paralisado por 1d4 rodadas. Além disso, pelas próximas 24 horas você e as criaturas escolhidas ganham +10 em testes de Sobrevivência para rastrear o intruso.

Aliado Animal

Divina 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal prestativo; **Duração:** 1 dia.

Você cria um vínculo mental com um animal prestativo em relação a você. O *Aliado Animal* obedece a você ao melhor de suas capacida-

des, mesmo que isso arrisque a vida dele. Ele funciona como um aliado veterano, de um tipo a sua escolha entre ajudante, combatente, fortão, guardião, montaria ou perseguidor.

+1 PM: muda o alvo para 1 animal Mínusculo e a duração para 1 semana. Em vez do normal, o animal se desloca ao melhor de suas capacidades até um local designado por você — em geral, para levar um item, carta ou similar. Quando o animal chega ao destino, fica esperando até o fim da magia, permitindo apenas que uma ou mais criaturas escolhidas por você se aproximem e peguem o que ele estiver carregando.

+7 PM: muda o aliado para mestre. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda o alvo para 2 animais prestativos. Cada animal funciona como um aliado de um tipo diferente, e você pode receber a ajuda de ambos. Requer 4º círculo.

Alterar Destino

Arcana 5 (Adivinhação)

Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Sua mente visualiza todas as possibilidades de um evento, permitindo a você escolher o melhor curso de ação. Você automaticamente passa em um teste de resistência ou evita um ataque nesta rodada.

Alterar Memória

Arcana 4 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade anula.

Você invade a mente do alvo e altera ou apaga suas memórias da última hora.

+2 PM: muda o alcance para cone de 4,5m e o alvo para criaturas na área.

+5 PM: você pode alterar ou apagar as memórias das últimas 24 horas.

Alterar Tamanho

Arcana 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 dia.

Esta magia aumenta ou diminui o tamanho de um item mundano em até três categorias (um objeto Enorme vira Pequeno, por exemplo). Você também pode mudar a consistência do item, deixando-o rígido como pedra ou flexível como seda (isso não altera sua RD ou PV, apenas suas propriedades físicas).

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo e

seu equipamento aumentam de tamanho em uma categoria. O alvo também recebe Força +4. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Fortitude para negar o efeito.

+3 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo e seu equipamento diminuem de tamanho em uma categoria. O alvo também recebe Destreza +4. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Fortitude para negar o efeito. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura, a duração para permanente e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, se falhar na resistência o alvo e seu equipamento têm seu tamanho mudado para Minúsculo. O alvo também tem seu valor de Força reduzido a 1 e suas formas de deslocamento reduzidas a 3m. Requer 4º círculo.

Amarrares Etéreos

Arcana 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Três cordas de energia surgem do chão e se enroscam no alvo, deixando-o agarrado. A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (CD igual à da magia). Se passar, destrói uma corda, mais uma corda adicional para cada 2 pontos em que superou a CD. As cordas também podem ser atacadas e destruídas: cada uma tem Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico. Se todas as cordas forem destruídas, a magia é dissipada. Por serem feitas de energia, as cordas afetam criaturas incorpóreas.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta o número de cordas em um alvo a sua escolha em +1.

+3 PM: em vez do normal, cada corda pode ser destruída automaticamente com um único ataque bem-sucedido; porém, cada corda destruída libera um choque de energia que causa 1d6+1 pontos de dano de essência na criatura amarrada. Requer 3º círculo.

Amedrontar

Arcana 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide de até 4º nível; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Envolvido por energias sombrias, o alvo fica abalado. Se falhar na resistência, fica apavorado por 1d4 rodadas, depois abalado. Se passar, fica abalado por 1d4 rodadas.

+2 PM: muda o alvo para criatura de até 4º nível.

+2 PM: muda o nível do alvo para até 8º.

+5 PM: afeta todos os alvos válidos a sua

escolha dentro do alcance.

+5 PM: muda o nível do alvo para até 12º.

+9 PM: muda o nível do alvo para até 16º.

+14 PM: muda o nível do alvo para qualquer.

Âncora Dimensional

Arcana 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** cena.

O alvo é envolvido por um campo de força cor de esmeralda que impede qualquer movimento planar. Isso inclui todas as magias de convocação (como *Salto Dimensional* e *Teletransporte*), viagens astrais e anula a habilidade incorpóreo.

+2 PM: muda o alcance para médio, a área para círculo de 3m de raio e o alvo para criaturas escolhidas.

+2 PM: muda o efeito para criar um fio de energia cor de esmeralda que prende o alvo a um ponto no espaço dentro do alcance. O ponto precisa ser fixo, mas não precisa de nenhum apoio ou superfície (pode simplesmente flutuar no ar). O alvo não pode se afastar mais de 3m do ponto, nem fisicamente, nem com movimento planar. O fio possui 20 PV e resistência a dano 30 (mas pode ser dissipado por efeitos que libertam criaturas, como o *Julgamento da Liberdade* do paladino).

+4 PM: como acima, mas em vez de um fio, cria uma corrente de energia, com 20 PV e resistência a dano 50.

+4 PM: muda o alvo para área de cubo de 9m, a duração para permanente e adiciona componente material (chave de esmeralda no valor de T\$ 2.000). Em vez do normal, nenhum tipo de movimento planar pode entrar ou sair da área.

+9 PM: muda o alcance para médio, a área para círculo de 3m de raio e o alvo para criaturas escolhidas. Cria um fio de energia (veja acima) que prende todos os alvos ao centro da área.

Animar Objetos

Arcana 4 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** até 8 objetos Minúsculos ou Pequenos, 4 objetos Médios, 2 objetos Grandes ou 1 objeto Enorme; **Duração:** cena.

Você concede vida a objetos inanimados. Cada objeto se torna um tipo de aliado sob seu controle, escolhido da lista de tamanho. Com uma ação de movimento, você pode comandar mentalmente qualquer objeto animado dentro do alcance para que auxilie você ou outra criatura neste turno. Outros usos criativos para os objetos ficam a cargo

do mestre. Objetos animados têm valores de Força e Destreza de acordo com seu tamanho. Diferente dos aliados comuns, um objeto pode ser alvo de um ataque direto, que acerta automaticamente — os PV de cada objeto dependem de seu tamanho.

Esta magia não afeta itens mágicos, nem objetos que estejam sendo carregados por outra criatura.

+5 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (prataria no valor de T\$ 1.000). Você pode ter um máximo de objetos animados igual à metade do seu nível.

Estatísticas de objetos animados

Minúsculo: For 4, Des 18, 5 PV; Assassino ou Combatente Iniciante.

Pequeno: For 6, Des 14, 10 PV; Combatente ou Guardião Iniciante.

Médio: For 10, Des 12, 20 PV; Combatente ou Guardião Veterano.

Grande: For 14, Des 10, 40 PV; Fortão, Guardião ou Montaria Veterano.

Enorme: For 18, Des 6, 60 PV; Fortão, Guardião ou Montaria Mestre.

Anular a Luz

Divina 3 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 6m de raio; **Duração:** instantânea.

Esta magia cria uma onda de escuridão que causa diversos efeitos. Todas as magias de 3º círculo ou menor ativas na área são anuladas se você passar num teste de Religião contra a CD de cada magia. Seus aliados na área recebem +4 na Defesa até o fim da cena, protegidas por uma aura sombria. Inimigos na área ficam enjoados por 1d4 rodadas. *Anular a Luz* anula *Dispersar as Trevas*.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+4 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 4º.

+9 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 5º.

Aparência Perfeita

Arcana 2 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia concede-lhe um rosto idealizado, porte físico garboso, voz melodiosa e olhar sedutor, deixando-o mais atraente e confiável. Enquanto a magia estiver ativa, seu Carisma torna-se 20 (ou recebe um bônus de +4, caso seja 20 ou maior) e você recebe +8 nos testes de Diplomacia ou Enganação. Quando a magia acaba, quaisquer observadores percebem a mudança, e tendem a suspeitar de você. Da mesma maneira,

peças que o viram sob o efeito da magia sentirão que “algo está errado” ao vê-lo em condições normais. Você pode gastar os PM da magia novamente quando a cena acabar para mantê-la ativa.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 humanoide.

Aprisionamento

Arcana 5 (Abjuração)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Resistência:** Vontade anula.

Você cria uma prisão mágica para aprisionar uma criatura. Se falhar no teste de resistência, o alvo sofre o efeito da magia; se passar, fica imune a esta magia por uma semana. Enquanto estiver aprisionada, a criatura não precisa respirar e alimentar-se, e não envelhece. Magias de adivinhação não conseguem localizar ou perceber o alvo. Ao lançar o feitiço, você escolhe uma das seguintes formas de prisão. O componente material varia, mas todos custam T\$ 1.000.

- **Acorrentamento:** o alvo é preso por correntes pesadas, firmemente enraizadas no chão, que o mantêm no lugar. O alvo fica paralisado e não pode se mover ou ser movido por qualquer meio. **Componente Material:** uma fina corrente de mitral.

- **Contenção Mínima:** o alvo diminui para uma altura de 2 centímetros, e é preso dentro de uma pedra preciosa ou objeto semelhante. A luz pode passar através da pedra preciosa normalmente (permitindo que o alvo veja o lado de fora, e outras criaturas o vejam), mas nada mais pode passar, nem por meio de teletransporte ou viagem planar. A pedra não pode ser quebrada enquanto o alvo estiver dentro. **Componente Material:** uma pedra preciosa, como um diamante ou rubi.

- **Prisão Dimensional:** o alvo é transportado para um pequeno semiplano protegido contra teletransporte e viagens planares. O semiplano pode ser um labirinto, uma gaiola, uma torre ou qualquer estrutura ou área confinada similar de sua escolha. **Componente Material:** uma representação em miniatura da prisão, feita de jade.

- **Sepultamento:** o alvo é sepultado bem fundo abaixo da terra, dentro de uma esfera de força mágica. Nada pode destruir ou atravessar a esfera, nem mesmo criaturas e magias capazes de se teleportar ou usar viagens planares. **Componente Material:** um pequeno orbe de adamantite.

- **Sono Eterno:** o alvo adormece e não pode ser acordado. **Componente Material:** uma fruta preparada com ervas soporíferas raras.

Quando a magia é lançada, você deve especificar uma condição que fará com que

ela termine e solte o alvo. A condição pode ser tão específica ou elaborada quanto você quiser, mas deve ser possível de acontecer. As condições podem se basear no nome, identidade ou divindade de uma criatura, ou em ações ou qualidades observáveis, mas nunca em estatísticas intangíveis, como nível, classe ou pontos de vida. O mestre tem a palavra final sobre se uma condição é válida ou não.

Dissipar Magia pode anular o efeito, mas somente se conjurada como o aprimoramento de 5º círculo e com alvo na prisão.

Área Escorregadia

Arcana 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo ou Área:** 4 quadrados de 1,5m ou 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Esta magia recobre uma superfície com uma substância gordurosa e escorregadia. Criaturas na área devem passar na resistência para não cair. Nas rodadas seguintes, criaturas que tentem movimentar-se pela área devem fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (CD 10; veja o **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**).

Área Escorregadia pode tornar um item escorregadio. Uma criatura segurando um objeto afetado deve passar na resistência para não deixar o item cair cada vez que usá-lo.

+1 PM: aumenta a área em +1 quadrado de 1,5m.

+2 PM: muda a CD dos testes de Acrobacia para 15.

+5 PM: muda a CD dos testes de Acrobacia para 20.

Arma Espiritual

Divina 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você invoca a arma preferida de sua divindade, que surge flutuando a seu lado. Uma vez por rodada, quando você sofre um ataque corpo a corpo, pode usar uma reação para que a arma cause automaticamente 2d6 pontos de dano do tipo da arma — por exemplo, uma espada longa causa dano de corte — no oponente que fez o ataque. Esta magia se dissipa se você morrer.

+1 PM: além do normal, a arma também protege você, oferecendo +1 na Defesa.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a duração para sustentada. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para fazer a arma acertar automaticamente um alvo em alcance curto. Se a arma atacar, não poderá contra-atacar até seu próximo turno. Requer 2º círculo.

+2 PM: muda o tipo do dano para essência.

Requer 2º círculo.

+5 PM: invoca duas armas, permitindo que você contra-ataque (ou ataque, se usar o aprimoramento acima) duas vezes por rodada. Requer 3º círculo.

Arma Mágica

Universal 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** cena.

A arma tocada recebe um bônus de +1 nos testes de ataque e rolagens de dano e é considerada mágica. Caso você esteja empunhando a arma, pode usar seu atributo-chave de magias ao invés do atributo original nos testes de ataque.

+2 PM: aumenta o bônus em +1, limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar.

+2 PM: a arma passa a causar +1d6 de dano de eletricidade, fogo ou frio, escolhido no momento que a magia é lançada.

Armadura Arcana

Arcana 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria um campo de força invisível, mas tangível, fornecendo +4 na Defesa. Esse bônus é cumulativo com outras magias, mas não com bônus fornecido por armaduras.

+1 PM: muda a execução para reação. Em vez do normal, você cria um escudo mágico para se proteger de um ataque, recebendo +6 na Defesa contra esse ataque apenas.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

Armamento da Natureza

Divina 1 (Transmutação)

Execução: movimento; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma (veja texto); **Duração:** cena.

Você fortalece uma arma mundana primitiva (sem custo em T\$, como bordão, clava, funda ou tacape) ou natural (incluindo ataque desarmado). O dano da arma aumenta em um passo e ela é considerada mágica para propósitos de resistência a dano. Ao lançar a magia, você pode mudar o tipo de dano da arma (escolhendo entre corte, perfuração ou esmagamento).

+1 PM: fornece +1 nos testes de ataque com a arma.

+2 PM: muda a execução para ação de movimento.

+3 PM: aumenta o bônus nos testes de ataque em +1.

+5 PM: aumenta a categoria de tamanho em mais um passo.

Assassino Fantasmagórico

Arcana 4 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena, até ser descarregada; **Resistência:** Vontade parcial, Fortitude parcial.

Usando os medos subconscientes do alvo, você cria uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima pode ver o *Assassino Fantasmagórico* com nitidez; outras criaturas presentes (incluindo o conjurador) enxergam apenas um espectro sombrio.

O espectro surge adjacente a você e flutua em direção ao alvo com deslocamento de voo 18m por turno. Ele é incorpóreo e imune a qualquer tipo de dano ou magia.

Se o espectro terminar seu turno em alcance curto do alvo, este deve passar num teste de Vontade ou ficar abalado.

Se o espectro terminar seu turno adjacente ao alvo, este deve passar num teste de Fortitude. Se passar, sofre 6d6 pontos de dano de trevas (este dano não pode reduzir o alvo a menos de 0 PV e não o deixa sangrando). Se falhar, sofre um colapso, ficando imediatamente com 0 PV, mas estável.

O espectro persegue o alvo implacavelmente. Ele só desaparece se deixar seu alvo inconsciente, se for dissipado ou ao término da cena.

Augúrio

Divina 2 (Adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia diz se uma ação que você tomará em breve — no máximo uma hora no futuro — trará resultados bons ou ruins. O mestre rola 1d6 em segredo; com um resultado de 1 a 5 a magia funciona, e você recebe uma das seguintes respostas: “felicidade” (a ação trará bons resultados); “miséria” (a ação trará maus resultados); “felicidade e miséria” (para ambos), ou “nada” (para ações que não trarão resultados bons ou ruins).

Em um resultado 6 a magia falha e oferece o resultado “nada”. Não há como saber se esse resultado foi dado porque a magia falhou ou não. Lançar esta magia múltiplas vezes sobre o mesmo assunto recebe sempre o primeiro resultado.

Por exemplo, se o grupo está prestes a entrar em uma câmara, o augúrio dirá “felicidade” se a câmara contém um tesouro desprotegido, “miséria” se contém um monstro, “felicidade e miséria” se houver um tesouro e um monstro, ou “nada” se a câmara estiver vazia.

+3 PM: muda a execução para 1 minuto. Em vez do normal, você pode consultar uma divindade, fazendo uma pergunta sobre um evento que acontecerá até um dia no futuro. O mestre rola a chance de falha; com um resultado de 1 a 5, você recebe uma resposta, desde uma simples frase até uma profecia ou enigma. Em geral, este uso sempre oferece pistas, indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que se procura. Numa falha você não recebe resposta alguma. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a execução para 10 minutos e a duração para 1 minuto. Em vez do normal, você consulta uma divindade, podendo fazer uma pergunta por rodada, desde que ela possa ser respondida com “sim”, “não” ou “não sei” (embora poderosos, os deuses não são oniscientes). O mestre rola a chance de falha para cada pergunta. Em caso de falha, a resposta também é “não sei”. Requer 4º círculo.

+7 PM: o mestre rola 1d12; a magia só falha em um resultado 12.

+12 PM: o mestre rola 1d20; a magia só falha em um resultado 20.

Aura Divina

Divina 5 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanção de 9m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você se torna um condutor direto da energia de sua divindade, emanando uma aura brilhante da cor que escolher. Aliados dentro da área de efeito recebem +5 na Defesa e em testes de resistência (+10 se forem devotos da mesma divindade que você) e ficam imunes a efeitos de encantamento. Além disso, inimigos que entrem na área afetada devem fazer um teste de Vontade; em caso de falha, recebem uma das condições à seguir, a sua escolha: esmorecido, debilitado ou lento. O teste deve ser feito cada vez que a criatura entrar novamente na área.

+2 PM: aumenta os bônus na Defesa e em testes de resistência em +1.

Aviso

Universal 1 (Adivinhação)

Execução: movimento; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você envia um alerta telepático para uma criatura que conheça, mesmo que não tenha linha de efeito. Escolha um dos efeitos.

Alerta: o alvo recebe um alerta de perigo, recebendo +5 em seu próximo teste de Iniciativa e de Percepção dentro da cena.

Mensagem: o alvo recebe uma mensagem sua de até 25 palavras. Vocês devem ter um idioma em comum para o alvo poder entendê-lo.

Localização: o alvo sabe onde você está naquele momento. Se você mudar de posição, ele não saberá.

+1 PM: aumenta o alcance em um fator de 10 (90m para 900m, 900m para 9km, e assim por diante).

+1 PM: se escolher mensagem, o alvo pode enviar uma resposta de até 25 palavras para você até o fim de seu próximo turno.

+2 PM: se escolher localização, muda a duração para cena. O alvo sabe onde você está mesmo que você mude de posição.

+3 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Banimento

Divina 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você expulsa criaturas que não são naturais deste mundo. Um alvo nativo de outro mundo, como muitas criaturas do tipo espírito, é teletransportado de volta para um lugar aleatório de seu mundo de origem. Já um alvo morto-vivo tem sua conexão com as energias negativas quase completamente rompida, sendo reduzido a 1d6 PV. Se passar na resistência, em vez dos efeitos acima, o alvo fica enjoado por 1d4 rodadas.

Além disso, se você tiver um ou mais itens que se oponham ao alvo de alguma maneira, a CD do teste de resistência aumenta em +2 por item. Por exemplo, se lançar a magia contra demônios do frio (vulneráveis a água benta, e que odeiam luz e calor) enquanto segura um frasco de água benta e uma tocha acesa, a CD do teste de resistência aumenta em +4. O mestre decide se determinado item é forte o bastante contra a criatura para isso.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Barragem Elemental de Vectorius

Arcana 5 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Criada pelo poderoso arqui-mago Vectorius após seu embate contra o Dragão da Tormenta, esta magia produz quatro esferas elementais diferentes (ácido, eletricidade, fogo e frio) que voam até um ponto a sua escolha. Quando atingem o ponto escolhido, explodem causando 6d6 pontos de dano (cada uma do seu tipo) numa dispersão com 12m de raio. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. Uma criatura ao alcance da explosão de mais de uma esfera deve fazer um teste de resistência separado para cada uma. É possível mirar cada esfera em uma criatura ou ponto diferente. Além disso, a

magia também tem os seguintes efeitos:

- Alvos que sofrerem dano de ácido ficam vulneráveis até o fim da cena.
- Alvos que sofrerem dano elétrico ficam atordoados por 1 rodada.
- Alvos que sofrerem dano de fogo ficam em chamas.
- Alvos que sofrerem dano de frio ficam lentos até o final da cena.

+5 PM: aumenta o dano de cada esfera em +2d6.

+5 PM: muda o tipo de dano para essência. Demais efeitos continuam os mesmos.

Bênção

Divina 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas; **Duração:** cena.

Abençoa os alvos, que recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Bênção* anula *Perdição*.

+1 PM: muda o alvo para 1 cadáver e a duração para 1 semana. O cadáver não se decompõe nem pode ser transformado em morto-vivo pela duração da magia.

+2 PM: aumenta os bônus em +1.

Bola de Fogo

Arcana 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta famosa magia de ataque cria uma poderosa explosão, causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres na área.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+2 PM: muda a área para efeito de esfera de fogo com 3m de diâmetro, e a duração para cena. Em vez do normal, cria uma esfera de fogo que causa 3d6 pontos de dano a qualquer criatura no mesmo espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a esfera voar 9m em qualquer direção. A esfera é imune a dano, mas pode ser apagada com água. Uma criatura só pode sofrer dano da esfera uma vez por rodada.

+3 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada. Em vez do normal, você cria uma pequena pedra flamejante, que pode detonar como uma reação, descarregando a magia. A pedra pode ser usada como uma arma de arremesso com alcance curto. Uma vez detonada, causa o dano da magia numa área de esfera de 6m de raio.

Buraco Negro

Universal 5 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** longo;

Efeito: buraco negro; **Duração:** 3 rodadas; **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cria um vácuo capaz de sugar tudo nas proximidades, incluindo você. Escolha um quadrado desocupado para o buraco negro. No início de cada um de seus três turnos seguintes, todas as criaturas a até 90m do buraco negro devem fazer um teste de Fortitude; em caso de falha, ficam caídas e são puxadas 30m na direção do buraco. Objetos que não estejam presos também são puxados. Criaturas podem gastar uma ação de movimento para se segurar em algum objeto fixo, recebendo +2 em seus testes de resistência. Criaturas e objetos que toquem o buraco negro são sugadas, desaparecendo para sempre.

Não se conhece o destino das coisas sugadas pelo buraco negro, uma vez que jamais retornam. Alguns estudiosos sugerem que podem ser enviadas para outros mundos. Muitos clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para Sombria, o lar de sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa jornada.

+5 PM: muda o efeito para que você não seja afetado.

+10 PM: muda o efeito para que criaturas escolhidas dentro do alcance não sejam afetadas.

Caminhos da Natureza

Divina 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** criaturas escolhidas; **Duração:** 1 dia.

Você invoca espíritos da natureza, pedindo que eles abram seu caminho. As criaturas afetadas recebem deslocamento +3m e ignoram penalidades por terreno difícil se estiverem em terrenos naturais.

TRUQUE: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você sabe onde fica o norte, e recebe +5 em testes de Sobrevivência para orientar-se.

+1 PM: além do normal, a CD para rastrear os alvos em terreno natural aumenta em +10.

+2 PM: aumenta o bônus de deslocamento em +3m.

Campo Antimagia

Arcana 4 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você é cercado por uma barreira invisível com 3m de raio que acompanha seus movimentos. Qualquer magia ou efeito mágico que entre na área da barreira é anulado enquanto estiver lá.

Criaturas invocadas que entrem em um *campo antimagia* desaparecem. Elas reaparecem na mesma posição quando a duração do

campo termina — supondo que a duração da magia que as invocou ainda não tenha terminado.

Criaturas mágicas, como elementais, ou construtos imbuídos com magia durante sua criação, como golens, não são diretamente afetados pelo *campo antimagia*. Entretanto, como qualquer criatura, não poderão usar magias ou habilidades mágicas dentro dele.

Dissipar magia não anula um *campo antimagia*, e dois *campos* na mesma área não se neutralizam. Artefatos e deuses maiores não são afetados por um *campo antimagia*.

Campo de Força

Arcana 2 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma película protetora sobre você. Você recebe 30 PV temporários, mas apenas contra dano físico (corte, esmagamento ou perfuração).

+1 PM: muda a execução para reação e a duração para instantânea. Em vez do normal, você recebe resistência 30 contra o próximo dano físico que sofrer.

+1 PM: aumenta os PV temporários em +5 ou a resistência a dano em +10.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura ou objeto Enorme ou menor. Em vez do normal, cria uma esfera imóvel e tremeluzente com 4,5m de diâmetro, centrada no alvo. Nenhum ataque ou efeito de dano é capaz de entrar ou sair da esfera, embora criaturas possam respirar normalmente. Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos para evitarem ser aprisionadas. Requer 4º círculo.

+9 PM: como o aprimoramento acima, mas também muda a duração para sustentada. Tudo dentro da esfera fica praticamente sem peso. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para flutuar a esfera e seu conteúdo para qualquer local dentro de alcance longo. Requer 4º círculo.

Camuflagem Ilusória

Arcana 2 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo fica com sua imagem ligeiramente nublada, como se vista através de um líquido, recebendo os efeitos de camuflagem.

+3 PM: a imagem do alvo fica ainda mais distorcida, oferecendo camuflagem total.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 4º círculo.

Chuva de Meteoros

Arcana 5 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Área:** explosão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta magia faz com que um meteoro caia dos céus, devastando a área de impacto e seus arredores. Criaturas na área sofrem 20d6 pontos de dano (metade esmagamento, metade fogo).

+2 PM: criaturas que falhem no teste de resistência ficam caídas e presas sob os escombros (agarradas). Uma criatura presa pode escapar gastando uma ação padrão e passando em um teste de Atletismo. Toda a área afetada fica coberta de escombros, sendo considerada terreno difícil.

+10 PM: aumenta o número de meteoros em +1. Os meteoros podem cair na mesma área, para acumular o dano (uma criatura atingida por dois meteoros, por exemplo, sofre 40d6 pontos de dano) ou em uma área diferente (mas ainda dentro do alcance) para afetar mais alvos.

Círculo da Justiça

Divina 2 (Abjuração)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade parcial.

Também conhecida como *Lágrimas de Hyinn*, esta magia é muito usada em tribunais e na proteção de áreas de segurança. Qualquer criatura na área sofre uma penalidade de -5 em Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem. Se falhar na resistência, sofre penalidade de -10 nessas perícias. Além disso, criaturas que falhem na resistência não podem mentir deliberadamente — mas podem tentar evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira (sendo evasivas ou cometendo omissões, por exemplo).

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para pessoal, o alvo para você, a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, qualquer criatura ou objeto invisível em alcance curto se torna visível. Isso não anula o efeito mágico; se sair do seu alcance, a criatura ou objeto voltam a ficar invisíveis.

+3 PM: muda a penalidade nas perícias para -10 (se passar na resistência) e -20 (se falhar). Requer 4º círculo.

+7 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (balança de prata no valor de T\$ 5.000).

Círculo da Restauração

Divina 4 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** círculo de 3m de raio; **Duração:** 5 rodadas.

Você evoca um círculo de luz que emana uma energia poderosa. Qualquer criatura viva que termine o turno dentro do círculo recupera 3d8+3 PV e 1 PM. Mortos-vivos e criaturas que sofrem dano por luz perdem PV e PM na mesma quantidade. Uma criatura só pode recuperar PM através desta magia uma vez por dia.

+2 PM: aumenta a regeneração de PV em 1d8+1.

Coluna de Chamas

Divina 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 3m de raio e 30m de altura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um pilar de fogo sagrado desce dos céus, causando 6d6 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de eletricidade nas criaturas e objetos livres na área.

+1 PM: aumenta o dano de fogo em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano de eletricidade em +1d6.

+1 PM: além do normal, criaturas na área ficam cegas por 1 rodada, mesmo que passem na resistência.

+2 PM: além do normal, criaturas na área pegam fogo, mesmo que passem na resistência.

Comandar

Divina 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** Vontade anula.

Você dá uma ordem irresistível, que o alvo deve ser capaz de ouvir (mas não precisa entender). Se falhar na resistência, ele deve obedecer ao comando em seu próprio turno da melhor maneira possível. Escolha um dos efeitos.

Caia: o alvo se joga no chão — ou cai de onde estiver, caso esteja em lugar alto — e não se levanta até o próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode fazer outras ações (exceto levantar-se).

Fuja: o alvo gasta seu turno se afastando de você (usando todas as suas ações).

Largue: o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando, e não pode pegá-los novamente até o início do próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

Pare: o alvo fica pasmo (não pode fazer ações, exceto reações).

Venha: o alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando todas as suas ações).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a quantidade de alvos em +1.

Compreensão

Universal 1 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou texto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula (veja texto).

Essa magia lhe confere compreensão sobrenatural. Você pode tocar um texto e entender as palavras mesmo que não conheça o idioma. Se tocar numa criatura inteligente, pode se comunicar com ela mesmo que não tenham um idioma em comum. Se tocar uma criatura não-inteligente, como um animal ou monstro, pode perceber seus sentimentos.

Você também pode gastar uma ação de movimento para ouvir os pensamentos de uma criatura tocada (você “ouve” o que o alvo está pensando), mas um alvo involuntário tem direito a um teste de Vontade para proteger seus pensamentos e evitar este efeito.

+1 PM: muda o alcance para curto.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Você pode entender todas as criaturas afetadas, mas só pode ouvir os pensamentos de uma por vez.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, pode vasculhar os pensamentos do alvo para extrair informações. O alvo tem direito a um teste de Vontade para anular este efeito. O mestre decide se a criatura sabe ou não a informação que você procura. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você pode falar, entender e escrever qualquer idioma. Requer 3º círculo.

Comunhão com a Natureza

Divina 3 (Adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Após uma breve união com a natureza local, você obtém informações e intuições sobre a região em que está, numa distância equivalente a um dia de viagem. Você recebe 6d4 dados de auxílio. Enquanto a magia durar, sempre que for realizar um teste de perícia em áreas naturais, você pode gastar qualquer quantidade desses d4 e adicionar o resultado rolado como bônus no teste. A magia termina quando você ficar sem dados para rolar.

+1 PM: muda a execução para 1 minuto e a duração para instantânea. Em vez do nor-

mal, você pode descobrir 1d4+1 informações sobre os seguintes temas: terreno, animais, vegetais, minerais, cursos d'água e presença de criaturas antinaturais numa região natural em que você esteja. Você pode, por exemplo, descobrir a quantidade de cavernas na região (terreno), se uma planta rara existe na região (vegetais) e se há mortos-vivos na região (criaturas antinaturais).

+3 PM: aumenta o número de dados de auxílio em +2.

+4 PM: muda o tipo dos dados de auxílio para d6.

+8 PM: muda o tipo dos dados de auxílio para d8.

Conceder Milagre

Divina 4 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente até ser descarregada.

Você transfere um pouco de seu poder divino a outra criatura. Escolha uma magia de até 2º círculo que você conheça; o alvo pode lançar essa magia uma vez, sem gastar pelo custo base em PM (aprimoramentos podem ser usados, mas o alvo deve gastar seus próprios PM). Você sofre uma penalidade de -3 PM até que o alvo lance a magia que ganhou.

+4 PM: muda o círculo da magia concedida para 3º e a penalidade de PM para -6.

Concentração de Combate

Arcana 1 (Adivinhação)

Execução: livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

Você amplia sua percepção, antecipando movimentos dos inimigos e achando brechas em sua defesa. Quando faz um ataque, você rola dois dados e usa o melhor resultado.

+2 PM: muda a duração para cena.

+5 PM: além do normal, ao atacar você, um inimigo deve rolar dois dados e usar o pior resultado.

+9 PM: muda o alcance para curto, o alvo para criaturas escolhidas e a duração para cena.

+14 PM: muda a duração para cena. Além do normal, você recebe um poderoso sexto sentido que avisa-o de qualquer perigo ou ameaça. Você fica imune às condições surpreendido e desprevenido e recebe um bônus de +10 na Defesa e Reflexos.

Condição

Divina 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** cena.

Pela duração da magia, você sabe a posição e condição (PV atuais, se estão sob efeito de

magia...) das criaturas escolhidas. Depois de lançada, a distância entre você e os alvos não importa — a magia só deixa de detectar um alvo se ele morrer ou viajar para outro plano.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+1 PM: aumenta a duração para 1 dia.

Conjurar Elemental

Arcana 4 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** médio; **Efeito:** aliado elemental; **Duração:** sustentada.

Essa magia transforma uma porção de um elemento inerte em uma criatura elemental Grande do tipo do elemento alvo. Por exemplo, lançar essa magia numa fogueira ou tocha cria um elemental do fogo. Você pode criar elementais do ar, água, fogo e terra com essa magia. O elemental obedece a todos os seus comandos, e pode funcionar como um aliado mestre do tipo destruidor (mas sem custo em PM) e mais um tipo entre os indicados na lista abaixo. Somente você pode ser auxiliado pelo elemental.

Ar: assassino, perseguidor ou vigilante. Dano de eletricidade ou trovão.

Água: ajudante, curandeiro ou guardião. Dano de esmagamento ou frio.

Fogo: atirador, combatente ou fortão. Dano de fogo.

Terra: combatente, guardião ou montaria. Dano de esmagamento.

+5 PM: o elemental muda para Enorme e recebe dois tipos de aliado indicados no seu elemento.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação completa. Você pode evocar um elemental de cada tipo, e comandar que auxiliem você ou seus aliados. Requer 5º círculo.

Conjurar Monstro

Arcana 1 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura conjurada; **Duração:** sustentada.

Esta magia conjura um monstro Pequeno que ataca seus inimigos. Você escolhe a aparência do monstro e o tipo de dano físico que ele pode causar, entre corte, esmagamento e perfuração. No entanto, ele não é uma criatura real, e sim um construto feito de energia. Se for destruído, ou quando a magia acaba, desaparece com um brilho, sem deixar nada para trás. Você só pode ter um monstro conjurado por esta magia por vez.

O monstro surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance e pode agir no começo do seu próximo turno, sempre na sua iniciativa. O monstro tem deslocamento 9m e pode fazer uma ação de movimento por rodada. Você pode usar uma ação padrão para dar uma das seguintes ordens a ele.

Mover: o monstro movimenta-se o dobro do deslocamento nessa rodada.

Atacar: o monstro ataca um alvo em alcance corpo a corpo. O ataque acerta automaticamente e causa 2d4+2 pontos de dano.

Lançar Magia: o monstro pode servir como ponto de origem para uma magia lançada por você com execução de uma ação padrão ou menor. Ele pode descarregar um *Toque Chocante* em um inimigo distante, ou mesmo “cuspir” uma *Bola de Fogo*! Você gasta PM normalmente para lançar a magia.

Outros usos criativos para monstros conjurados ficam a critério do mestre. O monstro não age sem receber uma ordem.

Para efeitos de jogo, o monstro conjurado tem For 14, Des 17 e todos os outros atributos nulos. Ele tem 20 pontos de vida, não tem um valor de Defesa (ataques feitos contra ele acertam automaticamente) e usa o seu bônus para teste de Reflexos. Ele é imune a efeitos que pedem um teste de Fortitude ou Vontade.

+1 PM: o monstro ganha deslocamento de escalada ou natação igual ao seu deslocamento.

+1 PM: aumenta o deslocamento do monstro em +3m.

+1 PM: muda o tipo de dano do ataque do monstro para ácido, fogo, frio, eletricidade ou trovão.

+2 PM: o monstro ganha percepção às cegas.

+2 PM: aumenta os PV do monstro em +10 para cada categoria de tamanho a partir de Pequeno (+10 PV para Pequeno, +20 PV para Médio etc.).

+2 PM: aumenta o tamanho do monstro para Médio. Ele tem For 18, Des 16, 45 PV, deslocamento 12m, e seu ataque causa 2d6+4 pontos de dano.

+2 PM: o monstro ganha resistência 5 contra dois tipos de dano (por exemplo, corte e frio).

+4 PM: o monstro ganha uma nova ordem: *Arma de Sopro*. O monstro causa o dobro de seu dano de ataque em um cone de 6m a partir de si (Reflexos reduz à metade).

+5 PM: aumenta o tamanho do monstro para Grande. Ele tem For 24, Des 14, 75 PV, deslocamento 12m, e seu ataque causa 3d6+7 pontos de dano com 3m de alcance. Requer 2º círculo.

+9 PM: o monstro ganha deslocamento de voo igual ao dobro do deslocamento.

+9 PM: o monstro ganha imunidade contra dois tipos de dano.

+9 PM: aumenta o tamanho do monstro para Enorme. Ele tem For 32, Des 12, 110 PV, deslocamento 15m, e seu ataque causa 4d6+11 pontos de dano com 4,5m de alcan-

ce. Requer 4º círculo.

+14 PM: aumenta o tamanho do monstro para Colossal. Ele tem For 41, Des 10, 180 PV, deslocamento 15m, e seu ataque causa 6d6+15 de dano com 9m de alcance. Requer 5º círculo.

Conjurar Mortos-Vivos

Universal 2 (Necromancia)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 6 mortos-vivos; **Duração:** sustentada.

Seis esqueletos de tamanho Médio feitos de energia negativa emergem do chão em espaços desocupados escolhidos por você dentro do alcance. Você pode usar uma ação de movimento para reposicionar os mortos-vivos (cada um tem deslocamento 9m) ou uma ação padrão para ordenar que ataquem criaturas adjacentes, causando 1d6+2 pontos de dano de trevas. Os esqueletos têm For 14, Des 14 e todos os outros atributos nulos; eles tem 6 PV e não tem valor de Defesa ou testes de resistência (qualquer efeito os acerta automaticamente). São imunes a atordoamento, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, frio, ilusão, paralisia, sono e veneno. Eles desaparecem quando reduzidos a 0 PV ou quando a magia termina. Usos criativos para mortos-vivos conjurados fora de combate ficam a critério do mestre. Os mortos-vivos não agem sem receber uma ordem.

+2 PM: aumenta o número de mortos-vivos conjurados em +1.

+3 PM: em vez de esqueletos, conjura carnicais (veja abaixo). Requer 3º círculo.

+6 PM: em vez de esqueletos, conjura sombras (veja abaixo). Requer 4º círculo.

Carniçal: como o esqueleto, mas tem For 16, Des 16, 12 PV e causa 1d8+3 pontos de dano de trevas mais 1d8 pontos de dano de veneno. Além disso, criaturas atingidas por um carniçal devem passar num teste de Fortitude (CD igual à da magia), ou ficam paralisadas por 1 rodada. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune à paralisia dos carnicais por 24 horas.

Sombra: como o esqueleto, mas tem a habilidade incorpóreo, Des 18, 30 PV e causa 1d10 pontos de dano de trevas mais 1d10 pontos de dano de frio. Além disso, criaturas vivas atingidas por uma sombra devem passar num teste de Fortitude (CD igual à da magia) ou perdem 1d4 PM. Sombras perdem a habilidade incorpóreo quando expostas à luz do sol.

Consagrar

Divina 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia enche a área com energia

positiva. Magias e efeitos de luz que curam pontos de vida ou canalizam energia positiva tem seus efeitos maximizados. Por exemplo, um *Curar Ferimentos* cura automaticamente 16 pontos de vida. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a qualquer divindade que não a sua. *Consagrar* anula *Profanar*.

+1 PM: além do normal, mortos-vivos na área sofrem -2 em testes e Defesa.

+2 PM: aumenta as penalidades para mortos-vivos em -1.

+9 PM: muda a execução para 1 hora, a duração para permanente e adiciona componente material (incenso e óleos no valor de T\$ 1.000). Requer 4º círculo.

Contato Extraplanar

Arcana 3 (Adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Sua mente viaja até outro plano de existência, onde entra em contato com seres extraplanares como gênios, demônios ou elementais. Você firma um contrato com essa entidade para que o auxilie durante o dia, em troca de alimentar-se de sua mana. Quando a magia é lançada, você recebe 6d6 dados de auxílio. Enquanto a magia durar, sempre que for realizar um teste de perícia, você pode gastar qualquer quantidade desses d6 e adicionar o resultado rolado como bônus no teste. No entanto, esse auxílio tem um preço: sempre que você rolar um resultado 6 num desses d6, a entidade “suga” 1 PM de você. A magia termina quando você ficar sem dados para rolar ou no fim do dia (o que acontecer primeiro).

+2 PM: aumenta o número de dados de auxílio em +1.

+8 PM: Muda os dados de auxílio para d12. Sempre que rolar um resultado 12 num desses d12, a entidade “suga” 2 PM de você. Requer 4º círculo.

Controlar a Gravidade

Arcana 4 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** cubo de 12m de lado; **Duração:** sustentada.

Você controla os efeitos da gravidade dentro da área. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos abaixo. Enquanto a magia durar, você pode usar uma ação padrão para mudar o efeito.

Aumentar: a gravidade fica mais forte. No início de seus turnos, cada criatura na área deve fazer um teste de Força. Se passar, fica fatigada. Se falhar, fica fatigada e caída.

Inverter: inverte a gravidade da área, fazendo com que criaturas e objetos “caiam” para cima, atingindo o topo (12m) em uma rodada. Se um obstáculo (como um teto)

impedir o movimento das criaturas, elas sofrem 1d6 pontos de dano por cada 1,5m de “queda”. Elas podem então se levantar e caminhar no obstáculo, de cabeça para baixo. Se não houver obstáculo, as criaturas e objetos ficam flutuando no topo da área afetada, sem poder sair do lugar. Criaturas voadoras podem se movimentar normalmente. Alguém adjacente a algo que possa agarrar tem direito a um teste de Reflexos para evitar a “queda”. A criatura deve permanecer presa pela duração da magia, caso contrário “cairá”.

Reduzir: a gravidade fica mais leve. Criaturas ou objetos livres com até 100kg flutuam para cima e para baixo conforme sua vontade, com deslocamento de voo 6m. Criaturas na área recebem +20 de bônus em testes de Atletismo para escalar e saltar. Uma criatura levitando fica instável, sofrendo -2 de penalidade em testes de ataque.

Controlar Água

Divina 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** esfera com 30m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** veja texto.

Você pode controlar os movimentos e comportamentos da água. Ao lançar a magia, escolha.

Congelar: toda a água mundana na área é congelada. Criaturas nadando na área ficam presas; escapar exige uma ação padrão e passar num teste de Atletismo ou Acrobacia.

Derreter: todo o gelo mundano na área vira água. A critério do mestre, isso pode criar terreno difícil.

Enchente: eleva o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. A sua escolha, uma embarcação pode receber um bônus de +3m em seu deslocamento pela duração do efeito.

Evaporar: toda a água e gelo mundano na área evaporam instantaneamente e a magia termina. Elementais da água, plantas monstruosas e criaturas com imunidade a frio na área sofrem 10d8 pontos de dano de fogo; outras criaturas vivas recebem metade desse dano (Fortitude reduz à metade).

Partir: diminui o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. Em um corpo d'água raso, isso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé. Em um corpo d'água profundo cria um redemoinho, que pode prender barcos (um teste de Navegação com CD igual à da magia permite ao piloto escapar). Elementais da água na área ficam lentos.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

Controlar Fogo

Divina 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:**

veja texto; **Duração:** cena.

Você pode criar, moldar, mover ou extinguir chamas e emanações de calor. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos.

Chamejar: o alvo é armas escolhidas. Elas recebem o poder mágico flamejante (causam +1d6 de dano de fogo). Também afeta armas naturais e ataques desarmados.

Esquentar: o alvo é 1 objeto que começa a esquentar. Ele causa 1d6 pontos de dano de fogo a cada rodada em si mesmo e em uma criatura que o esteja segurando ou vestindo. A critério do mestre, o objeto ou a criatura vestindo-o também podem pegar fogo. Uma criatura pode gastar uma ação completa para resfriar o objeto (jogando água ou areia, por exemplo) e cancelar o efeito da magia.

Extinguir: o alvo é 1 chama, que é completamente apagada. Isso cria uma nuvem de fumaça que ocupa uma esfera de 3m de raio centrada onde estava a chama. Dentro da fumaça, criaturas têm camuflagem.

Modelar: o alvo é 1 chama. A cada rodada, você pode gastar uma ação livre para movimentá-la 9m em qualquer direção. Se atravessar o espaço ocupado por uma criatura, causa 2d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura só pode receber dano dessa maneira uma vez por rodada.

+1 PM: muda a duração para sustentada e a resistência para Reflexos reduz à metade. Em vez do normal, você deve escolher o seguinte efeito. **Labaredas:** a cada rodada, você pode gastar uma ação livre para projetar uma labareda, acertando um alvo em alcance curto a partir da chama. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura composta principalmente por fogo, lava ou magma (como um elemental do fogo) e a resistência para Fortitude parcial. Em vez do normal, se a criatura falhar no teste de resistência, é reduzida a 0 PV. Se passar, sofre 5d6 pontos de dano.

Controlar Madeira

Divina 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 objeto de madeira Grande ou menor; **Duração:** cena.

Você molda, retorce, altera e repele madeira. Ao lançar a magia, escolha.

Fortalecer: você deixa o alvo mais resistente. Armas tem seu dano aumentado em uma categoria de tamanho. Escudos têm seu bônus aumentado em +2. Além disso, estes e outros itens de madeira recebem RD +5 e seus PV são dobrados.

Modelar: você muda a forma do alvo. Pode

transformar um galho em espada, criar uma porta onde antes havia apenas uma parede, transformar um tronco em um baú... Mas não pode criar mecanismos complexos (como uma besta) ou itens consumíveis.

Repelir: você emana uma força que impede o alvo de se aproximar. Se for uma arma, ataques feitos com ela contra você falham automaticamente. Se for uma porta ou outro objeto que possa ser aberto, ele vai se abrir quando você se aproximar, mesmo que esteja trancado. Uma carroça ou outro objeto que vá atingi-lo, como um tronco caindo ou barril, vai desviar ou simplesmente parar adjacente a você, sem lhe causar dano. Os efeitos de regras em outros objetos de madeira ficam a cargo do mestre.

Retorcer: você torna o alvo imprestável. Uma porta retorcida emperra (exigindo um teste de Força contra CD 25 para ser aberta). Armas e itens retorcidos impõem uma penalidade de -5 em testes de perícia. Escudos retorcidos deixam de oferecer qualquer bônus (mas ainda impõem penalidades). Um barco retorcido afunda até o final da cena. Os efeitos de regras em outros objetos de madeira ficam a cargo do mestre.

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para 1 dia. Você e seu equipamento se transformam em uma árvore de tamanho Grande. Nessa forma, você não pode falar ou fazer ações físicas, mas consegue perceber seus arredores normalmente. Se for atacado nessa forma, a magia é anulada. Um teste de Sobrevivência (CD 30) revela que você não é uma árvore verdadeira.

+3 PM: muda o alvo para área de quadrado com 9m de lado e a duração para cena. Em vez do normal, qualquer vegetação na área fica rígida e afiada. A área é considerada terreno difícil, e criaturas que se andem nela sofrem 1d6 pontos de dano por cada 1,5m que avancem.

+7 PM: muda o alvo para objeto de madeira Enorme ou menor. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda o alvo para objeto de madeira Colossal ou menor. Requer 4º círculo.

Controlar o Clima

Divina 4 (Transmutação)

Execução: completa; **Alcance:** 2km; **Área:** círculo com 2km de raio centrado em você; **Duração:** 4d12 horas.

Você muda o clima da área onde se encontra, podendo criar qualquer condição climática: chuva, neve, ventos, névoas...

+1 PM (APENAS DRUIDAS): muda o raio da área para 3km e duração para 1d4 dias.

Controlar o Tempo

Arcana 5 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** veja texto.

Aquele que controla o tempo controla o mundo. Escolha um dos efeitos a seguir.

Congelar o tempo: você entra em um estado atemporal que faz todas as criaturas e efeitos parecerem congelados. Você pode agir livremente por 3 rodadas de tempo aparente. Durante essas rodadas, efeitos contínuos não o afetam, mas criaturas e objetos em posse de criaturas ficam imunes a seus ataques e magias. Magias de área e com duração maior que este efeito vão agir normalmente quando a aceleração acabar. Este efeito costuma ser usado para fortalecer suas defesas e invocar criaturas.

Saltar no tempo: você e até 5 criaturas voluntárias são transportadas de 1 a 24 horas para o futuro, desaparecendo com um brilho. Elas ressurgem no mesmo lugar, com a mesma velocidade e orientação; do seu ponto de vista, nenhum tempo se passou. Se um objeto sólido agora ocupa o espaço de uma criatura, ela ressurge na área vazia mais próxima.

Voltar no tempo: você revive os últimos segundos. Todas as ações da rodada anterior são desfeitas (incluindo perda de PV e PM). Tudo retorna para a posição em que estava no início do seu turno na última rodada, e você é o único que sabe o que acontecerá. Todos os outros personagens envolvidos na cena devem repetir as mesmas ações, mas você pode avisar seus aliados sobre o que vai acontecer.

Controlar Plantas

Divina 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** quadrado com 9m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Esta magia só pode ser lançada em uma área com vegetação. As plantas se enroscam nas criaturas da área. Aquelas que falharem na resistência ficam enredadas. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD igual à da magia). Além disso, a área é considerada terreno difícil. No início de seus turnos, a vegetação tenta enredar novamente qualquer criatura na área, exigindo um novo teste de Reflexos.

TRUQUE: muda a área para alvo de 1 planta e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, você pode fazer a planta se mover como se fosse animada. Ela não pode causar dano ou atrapalhar a concentração de um conjurador.

+1 PM: muda a duração para instantânea. Em vez do normal, as plantas na área diminuem, como se tivessem sido podadas. Terreno difícil muda para terreno normal e

não oferece camuflagem. Esse efeito anula o uso normal de *Controlar Plantas*.

+1 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência também ficam presas.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, a área para alvo você e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, você consegue se comunicar com plantas, que começam com atitude prestativa ao lidar com você. Além disso, você pode fazer testes de Diplomacia com plantas. Em geral, plantas têm uma percepção limitada de seus arredores, e normalmente fornecem respostas simplórias.

Controlar Terra

Divina 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** 9 cubos com 1,5m de lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** veja texto.

Você manipula a densidade e a forma de toda terra, pedra, lama, argila ou areia na área. Ao lançar a magia, escolha.

Amolecer: se afetar o teto, uma coluna ou suporte, provoca um desabamento que causa 10d6 pontos de dano de esmagamento às criaturas na área (Reflexos reduz à metade). Se afetar um piso de terra ou pedra, cria terreno difícil de areia ou argila, respectivamente.

Modelar: pode usar pedra ou argila para criar um ou mais objetos simples de tamanho Enorme ou menor (sem mecanismos ou partes móveis). Por exemplo, pode transformar um tijolo em uma maçã, criar uma passagem onde antes havia apenas uma parede, ou levantar uma ou mais paredes que oferecem cobertura total (RD 8 e 50 PV para cada 3m).

Solidificar: torna lama ou areia em terra ou pedra. Criaturas com os pés na superfície ficam presas. Elas podem se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

+1 PM: aumenta o número de cubos de 1,5m em +2.

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para 1 dia. Você e seu equipamento fundem-se a uma superfície ou objeto adjacente feito de pedra, terra, argila ou areia que possa acomodá-lo. Você pode voltar ao espaço adjacente como uma ação livre, anulando a magia. Enquanto mesclado você não pode falar ou fazer ações físicas, mas consegue perceber seus arredores normalmente. Pequenos danos não o afetam, mas se o objeto (ou o trecho onde você está imerso) for destruído, a magia é anulada, você volta a um espaço livre adjacente e sofre 10d6 pontos de dano.

Convocação Instantânea

Arcana 3 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:**

1 objeto de até 5kg; **Duração:** instantânea.

Você invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão. O item deve ter sido previamente preparado com uma runa ou marca pessoal sua (ao custo de T\$ 5).

A magia não funciona se o objeto estiver com outra criatura, mas você saberá onde ele está e quem o está carregando (ou sua descrição física, caso não conheça a criatura).

+1 PM: além do normal, até 1 hora depois que lançou a magia, você pode gastar uma ação de movimento para enviar o objeto de volta para o local em que ele estava antes.

+1 PM: muda o alvo para um baú Médio, a duração para permanente e adiciona sacrifício de 1 PM. Em vez do normal, você esconde um baú no Etéreo, com até 250kg de equipamento. A magia faz com que qualquer objeto caiba no baú, independentemente do seu tamanho. Uma vez escondido, você pode convocar o baú para um espaço livre adjacente a qualquer momento, como uma ação padrão. *Componente material:* baú construído com matéria-prima da melhor qualidade (T\$ 1.000). Você deve ter em mãos uma miniatura do baú, no valor de T\$ 100, para invocar o baú verdadeiro.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta o peso limite do alvo em um fator de 10, até 500 kg. Um objeto muito grande ou pesado para aparecer em suas mãos é teletransportado para um espaço adjacente a sua escolha.

Crânio Voador de Vladislav

Arcana 2 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Esta magia cria um crânio humano envolto em energia negativa, que causa 4d8+4 pontos de dano de trevas quando atinge o alvo, e se desfaz emitindo um som horrendo, podendo deixar abalados todos os inimigos num raio de 3m. Passar no teste de resistência diminui o dano pela metade e evita ficar abalado. Alvos que já estiverem abalados e falharem no teste ficam apavorados por 1d4 rodadas.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Criar Elementos

Divina 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** elemento escolhido; **Duração:** instantânea.

Você cria uma pequena porção de um elemento, a sua escolha. Os elementos criados são reais, não mágicos. Elementos físicos devem surgir em uma superfície horizontal.

Em vez de um cubo, pode-se criar objetos simples (sem partes móveis) feitos de gelo, terra ou pedra.

Água: enche um recipiente de tamanho Minúsculo (como um odre) com água potável. Se não tiver um recipiente, cria um cubo de gelo de tamanho Minúsculo.

Ar: cria um vento fraco em um quadrado de 1,5m. Isso purifica a área de qualquer gás ou fumaça, ou remove névoa por uma rodada.

Fogo: cria uma chama que funciona como uma tocha. Você pode segurá-la na palma de sua mão sem se queimar, ou fazê-la surgir em um quadrado de 1,5m. Se uma criatura ou objeto estiver no quadrado, sofre 1d6 pontos de dano de fogo; se falhar num teste de Reflexos, pega fogo.

Terra: cria um cubo de tamanho Minúsculo feito de terra, argila ou pedra.

+1 PM: aumenta a quantidade do elemento em um passo (uma categoria de tamanho para água ou terra, +1 quadrado de 1,5m para ar e fogo).

+1 PM: muda o efeito para alvo 1 criatura ou objeto e a resistência para Reflexos reduz à metade. Se escolher água ou terra, você arremessa o cubo ou objeto criado no alvo, causando 2d4 pontos de dano de esmagamento. Para cada categoria de tamanho acima de Minúsculo, o dano aumenta de acordo. O cubo se desfaz em seguida.

+2 PM: se escolheu fogo, aumenta o dano inicial de cada chama em +1d6.

Criar Ilusão

Arcana 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** ilusão que se estende a até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade descredita.

Esta magia cria uma ilusão visual ou sonora: uma criatura, uma parede, um grito de socorro, um uivo assustador... A magia cria apenas imagens ou sons simples, equivalentes ao tom de voz normal, para cada cubo de 1,5m no efeito. Não é possível criar cheiros, texturas, temperaturas, nem sons complexos como uma música ou diálogo. Criaturas e objetos atravessam uma ilusão sem sofrer dano, mas a magia pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou inimigo. A magia é anulada se você sair do alcance.

+1 PM: muda a duração para sustentada. A cada rodada você pode usar uma ação livre para mover a imagem ou alterar levemente o som, como aumentar o volume ou fazer com que pareça se afastar ou se aproximar, ainda dentro dos limites do efeito. Você pode, por exemplo, criar uma ilusão de um fantasma que anda pela sala, controlando seus movimentos. Quando você para de sustentar a

magia, a imagem ou som persistem por mais uma rodada antes da magia se dissipar.

+1 PM: aumenta o efeito da ilusão em +1 cubo de 1,5m.

+1 PM: também pode criar ilusões de imagem e sons combinados.

+1 PM: também pode criar sons complexos com volume máximo equivalente ao que cinco pessoas podem produzir para cada cubo de 1,5m no efeito. Com uma ação livre, você pode alterar o volume do som ou fazê-lo se aproximar ou se afastar dentro do alcance.

+2 PM: muda o alcance para longo e o efeito para esfera de 30m de raio. Em vez do normal, você cria um som muito alto, equivalente a uma multidão. Criaturas na área lançam magias como se estivessem em uma condição ruim, e a CD de testes de Percepção para ouvir aumenta em +10.

+2 PM: também pode criar odores e sensações térmicas, que são percebidos a uma distância igual ao dobro do tamanho máximo do efeito. Por exemplo, uma miragem de uma fogueira com 4 cubos de 1,5m poderia emanar calor e cheiro de queimado a até 12m.

+2 PM: também pode criar sensações táteis, como texturas; objetos ainda atravessam a ilusão, mas criaturas não conseguem atravessá-la sem passar em um teste de Vontade. A ilusão continua sem causar ou sofrer dano. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, você pode gastar uma ação livre para modificar livremente a ilusão, mas não pode acrescentar novos aprimoramentos. Requer 3º círculo.

Cúpula de Repulsão

Divina 4 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Uma cúpula de energia invisível o cerca, impedindo a aproximação de criaturas. Ao lançar esta magia, escolha um conjunto específico e limitado de criaturas, como animais mamíferos, monstros insetoides ou mortos-vivos corpóreos; ou uma raça, como elfos, goblins ou minotauros. Criaturas do conjunto ou raça escolhida não podem se aproximar a até 3m de você. Isso detém ataques corpo a corpo, mas não ataques à distância ou magias. Se você tentar se aproximar além do limite de 3m, rompe a cúpula e a magia é anulada.

+1 PM: você pode se aproximar sem romper a cúpula.

+4 PM: em vez de um conjunto limitado, você pode escolher um tipo de criatura que não pode se aproximar.

+8 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, qualquer ataque, magia ou habilidade de uma criatura afetada é desviada pelo efeito e não o atinge. Requer 5º círculo.

Curar Ferimentos

Divina 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você canaliza energia positiva que recupera 2d8+2 pontos de vida na criatura tocada. Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano de luz a eles. *Curar Ferimentos* anula *Infligir Ferimentos*.

TRUQUE: em vez do normal, estabiliza uma criatura e remove a condição sangrando.

TRUQUE: muda o alvo para 1 morto-vivo. Em vez do normal, causa 1d8 pontos de dano de luz (Vontade reduz à metade).

+1 PM: aumenta a cura em +1d8+1.

+2 PM: também remove uma condição de fadiga do alvo.

+2 PM: muda o alcance para curto.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

Deflagração de Mana

Arcana 5 (Evocação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão de 15m de raio centrada em você; **Resistência:** Fortitude parcial.

Após concentrar seu mana, você explode em dano de essência, como uma estrela em plena terra. Todas as criaturas na área sofrem 150 pontos de dano de essência, e todos os itens mágicos (exceto artefatos) deixam de funcionar permanentemente. Você não é afetado pela magia. Alvos que passem no teste de Fortitude sofrem apenas metade do dano (75) e seus itens mágicos voltam a funcionar depois de um dia.

+1 PM: aumenta o dano em 10.

+5 PM: afeta apenas criaturas a sua escolha.

Desejo

Arcana 5 (Transmutação)

Execução: completa; **Alcance:** veja texto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Resistência:** veja texto.

Esta é a mais poderosa das magias arcanas, permitindo alterar a realidade a seu bel-prazer. Com um *Desejo* você pode:

- Duplicar qualquer magia arcana de 4º círculo ou menor.
- Criar um item mundano no valor de até T\$ 25.000.
- Conceder a uma criatura um bônus permanente de +1 em um atributo. Um mesmo

atributo pode ser aumentado em até +5 com essa magia.

- Desfazer os efeitos nocivos de qualquer magia de 4º círculo ou menor.

- Curar todos os PV e todas as condições de até 10 criaturas.

- Transportar até 10 criaturas de qualquer local para qualquer outro local, em qualquer plano, independente das condições. Um alvo não voluntário pode tentar um teste de Vontade para evitar o efeito.

- Desfazer um acontecimento recente. A magia permite que um teste realizado na última rodada seja realizado novamente. Por exemplo, se um aliado morreu na última rodada devido ao ataque de um inimigo, você pode obrigar o inimigo a refazer esse ataque.

Desejo pode gerar efeitos ainda mais poderosos, mas tenha cuidado! Desejar a fortuna de um rei pode transportá-lo para a sala de tesouro real, onde você será preso ou morto; desejar ser imortal pode transformá-lo em morto-vivo, e assim por diante. Qualquer efeito que não encaixe na lista acima deve ser decidido pelo mestre. Caso a magia duplicada precise de um componente material para ser lançada, ainda é necessário providenciar o componente.

Custo Adicional: sacrifício de 1 PM.

Desespero Esmagador

Arcana 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Humanoides na área são acometidos de grande tristeza, adquirindo as condições fraco e frustrado. Se passarem na resistência, adquirem esta condição por uma rodada.

+2 PM: em vez do normal, as condições adquiridas são debilitado e esmorecido.

+3 PM: em vez do normal, afeta qualquer tipo de criatura.

+3 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência ficam aos prantos (em termos de regras, adquirem a condição pasmado) por 1 rodada. Requer 3º círculo.

Desintegrar

Arcana 4 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio fino e esverdeado que causa 10d12 pontos de dano de essência. Se o alvo passar no teste de resistência, em vez disso sofre 2d12 pontos de dano.

Independentemente do resultado do teste de Fortitude, se os PV do alvo forem reduzidos a 0 ou menos, ele será completamente desin-

tegrado, restando apenas pó.

+4 PM: aumenta o dano total em +2d12 e o dano mínimo em +1d12.

Despedaçar

Divina 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura ou objeto mundano Pequeno; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial ou Reflexos anula.

Esta magia emite um som alto e agudo. Se o alvo é uma criatura, sofre 1d8+2 pontos de dano e fica atordoado por uma rodada (Fortitude reduz o dano à metade e evita o atordoamento). Construtos sofrem dano dobrado por essa magia. Se o alvo é um objeto, é destruído (Reflexos anula).

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+2.

+2 PM: muda o alvo para objeto mundano Médio. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alvo para objeto mundano Grande. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda o alvo para objeto mundano Enorme. Requer 4º círculo.

+14 PM: muda o alvo para objeto mundano Colossal. Requer 5º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e a área para explosão de 6m de raio. Todas as criaturas e objetos na área são afetados.

Despertar Consciência

Divina 3 (Encantamento)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 animal ou planta; **Duração:** 1 dia.

Você desperta a consciência de um animal ou planta, que passa a ajudá-lo. O alvo se torna um aliado veterano de um tipo a sua escolha entre combatente, conselheiro, curandeiro, fortão, guardião, montaria ou perseguidor. Se usar esta magia em um aliado que já possuía, seu nível de poder aumenta em um passo (iniciante para veterano para mestre). Se já for um aliado mestre, oferece um bônus adicional de outro tipo de aliado iniciante (entre as escolhas acima). O alvo ganha Inteligência 3d6, +1d4 de Carisma e pode falar os idiomas que você conhece.

Se não quiser ter o alvo como aliado, você pode pedir que ele proteja um local específico, atacando invasores (nesse caso, use as estatísticas apropriadas à criatura; plantas usam as estatísticas de entes).

+4 PM: muda o alvo para 1 escultura mundana inanimada. Além do normal, o alvo tem as mesmas características de um construto.

+4 PM: muda a duração para permanente e adiciona sacrifício de 1 PM.

Detectar Ameaças

Divina 1 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 9m de raio; **Duração:** instantânea.

Você percebe a presença e localização de criaturas inamistosas ou hostis na área.

+0 PM: em vez de criaturas, você percebe a presença e localização de venenos.

+1 PM: muda a execução para ação completa. Você descobre também o poder e a raça ou espécie das criaturas. O poder da criatura depende do seu nível. Criaturas de 1º a 6º nível geram uma aura tênue, criaturas de 7º a 12º nível geram uma aura moderada e criaturas de 13º ao 20º nível geram uma aura poderosa. Criaturas acima do 20º nível geram uma aura avassaladora.

+2 PM: em vez de criaturas, você percebe a presença e localização de armadilhas.

+5 PM: muda a área para esfera de 30m de raio. Requer 3º círculo.

Dificultar Detecção

Arcana 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** 1 dia.

Esta magia oculta a presença do alvo contra qualquer meio mágico de detecção, inclusive detectar magia. Um conjurador que lance uma magia de adivinhação para detectar a presença ou localização do alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. Se for lançada sobre uma criatura, *Dificultar Detecção* protege tanto a criatura quanto seu equipamento.

+4 PM: muda o alvo para área de cubo de 9m. Qualquer criatura ou objeto na área recebe o efeito da magia enquanto estiver dentro dela.

+4 PM: muda a duração para 1 semana.

Disfarce Ilusório

Arcana 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacredita.

Você muda a aparência do alvo, incluindo seu equipamento. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz etc. O alvo recebe +10 em testes de Enganação para disfarce. O alvo não recebe novas habilidades (você pode ficar parecido com outra raça, mas não ganhará suas habilidades), nem modifica o equipamento (uma espada longa disfarçada como um bordão continua funcionando e causando dano como uma espada).

TRUQUE: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura e a duração para 1 semana. Em vez do normal, você faz uma pequena

alteração na aparência do alvo, como deixar o nariz vermelho ou fazer brotar um singelo gerânio no alto da cabeça. A mudança é inofensiva, mas persistente — se a flor for arrancada, por exemplo, uma nova flor nascerá no local.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura. Uma criatura involuntária pode anular o efeito com um teste de Vontade.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 objeto. Você pode, por exemplo, transformar pedaços de ferro em moedas de ouro. Você recebe +10 em testes de Enganação para falsificação.

+2 PM: a ilusão também inclui odores e sensações. Isso muda o bônus em testes de Enganação para disfarce para +20.

+3 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Cada criatura pode ter uma aparência diferente. Criaturas involuntárias podem anular o efeito com um teste de Vontade. Requer 2º círculo.

Dispersar as Trevas

Divina 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 6m de raio; **Duração:** instantânea.

Esta magia cria um forte brilho (de uma cor que remete a sua divindade) que causa diversos efeitos. Todas as magias de 3º círculo ou menor ativas na área são anuladas se você passar num teste de Religião contra a CD de cada magia. Seus aliados na área recebem +4 em testes de resistência e resistência a trevas 10 até o fim da cena, protegidos por uma aura sutil da mesma cor. Inimigos na área ficam cegos por 1d4 rodadas. *Dispersar as Trevas* anula *Anular a Luz*.

+2 PM: aumenta o bônus nas resistências em +1.

+4 PM: muda a área para alvo 1 criatura e a duração para cena. O alvo fica imune a efeitos de necromancia e trevas.

+4 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 4º. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 5º. Requer 5º círculo.

Dissipar Magia

Universal 2 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo ou Área:** 1 criatura ou 1 objeto mágico ou esfera com 3m de raio; **Duração:** instantânea.

Esta magia anula outras magias que estejam ativas, como se sua duração tivesse acabado. Note que efeitos de magias instantâneas não podem ser dissipados (não se pode dissipar uma *Bola de Fogo* ou *Relâmpago* depois que já causaram dano...). Se lançar essa magia em uma criatura ou área, faça um teste de

Misticismo; você anula as magias com CD igual ou menor que o resultado do teste. Se lançada contra um item mágico, ela torna-o um item mundano por 1d6 rodadas.

+12 PM: muda a área para esfera com 9m de raio. Em vez do normal, cria um efeito de disjunção. Todas as magias na área são automaticamente dissipadas e todos os itens mágicos na área, exceto aqueles que você estiver carregando, viram itens mundanos (itens mágicos têm direito a um teste de resistência para evitar esse efeito). Requer 5º círculo.

Duplicata Ilusória

Arcana 4 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** cópia ilusória; **Duração:** cena.

Você cria uma cópia ilusória semi real de... você mesmo! Ela é idêntica em aparência, som e cheiro, mas é intangível. A cada turno, você escolhe se vai ver e ouvir através da duplicata, ou de seu corpo original. A cópia reproduz todas as suas ações, incluindo fala. Qualquer magia com alcance de toque ou maior que você lançar pode se originar da duplicata, em vez do seu corpo original. As magias afetam outros alvos normalmente, com a única diferença de se originarem da cópia, em vez de você. Se quiser que a duplicata faça algo diferente de você, deve gastar uma ação de movimento. Qualquer criatura que interagir com a cópia tem direito a um teste de Vontade para perceber que é uma ilusão. As magias que se originam dela, no entanto, são reais. A cópia desaparece se sair do alcance.

+3 PM: cria uma cópia adicional.

Enfeitiçar

Arcana 1 (Encantamento)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia torna o alvo prestativo (veja Diplomacia no **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**). Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe um bônus de +10 em testes de Diplomacia com a vítima. Um alvo hostil ou que esteja envolvido em um combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é anulada e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+2 PM: em vez do normal, você sugere uma ação para o alvo e ele obedece. A sugestão deve ser feita de modo que pareça aceitável, a critério do mestre. Pedir ao alvo que pule em um precipício, por exemplo, anula a magia. Já sugerir a um guarda que descanse um pouco, de modo que você e seus aliados passem por ele, é aceitável. Quando o alvo

executa a ação, a magia termina. Você pode determinar uma condição específica para a sugestão: por exemplo, que um rico mercador doe suas moedas para o primeiro mendigo que encontrar.

+5 PM: muda o alvo para 1 espírito ou monstro. Requer 3º círculo.

+5 PM: afeta todos os alvos dentro do alcance.

Engenho de Mana

Arcana 5 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** disco de energia com 1,5m de diâmetro; **Duração:** sustentada.

Esta poderosa magia manifesta um disco de energia que lembra uma roda de engenho e flutua no ponto em que foi conjurado. O disco é intangível, imune a dano e não pode ser movido. Enquanto estiver ativo, tenta absorver qualquer magia lançada em alcance médio dele, como uma ação automática de contramágica, usando seu teste de Misticismo. Caso vença o teste, o engenho não só anula a magia como absorve os PM usados para lançá-la, acumulando PM temporários. No seu turno, você pode gastar PM guardados no disco para lançar magias.

+1 PM: em vez de flutuar no ponto em que foi conjurado, o disco flutua atrás de você, mantendo-se sempre adjacente.

+4 PM: muda a duração para 1 dia.

Enxame de Pestes

Divina 2 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Efeito:** 1 enxame; **Duração:** sustentada. **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você conjura um enxame de criaturas a sua escolha, como besouros, gafanhotos, mosquitos, ratos, morcegos ou serpentes. O enxame ocupa o espaço de um alvo escolhido por você, causando 2d12 pontos de dano de veneno no fim de seus turnos. Você pode mudar o alvo para outro dentro do alcance com uma ação livre, mas apenas uma vez por rodada.

+2 PM: aumenta o dano em +1d12.

+3 PM: muda a resistência para Reflexos reduz à metade e o enxame para criaturas maiores, como gatos, guaxinins, compsognatos ou mesmo kobolds! Eles passam a causar 3d12 pontos de dano (a sua escolha entre corte, esmagamento ou perfuração). O resto da magia segue normal.

+5 PM: aumenta o número de enxames em +1. Eles não podem se concentrar num único alvo, devendo escolher alvos diferentes. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a resistência para Reflexos reduz à metade e o enxame para criaturas

elementais, feitas de um tipo de energia a sua escolha entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão. Elas passam a causar 5d12 pontos do dano escolhido. O resto da magia segue normal. Requer 4º círculo.

Enxame Rubro de Ichabod

Arcana 3 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** 1 enxame; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Reflexos parcial.

Você conjura um enxame de pequenas criaturas da Tormenta. Ele surge adjacente à você e ocupa o espaço de uma criatura Média.

Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame. Ele possui deslocamento 12m e pode passar pelo espaço de qualquer criatura. O enxame causa 4d12 pontos de dano de ácido a qualquer criatura que tocar em seu turno.

Uma criatura que comece seu turno em um espaço ocupado pelo enxame deve fazer um teste de Reflexos. Se falhar, fica agarrada (o enxame escala e cobre o corpo dela). Se você mover o enxame, a criatura se livra. A criatura pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo para escapar.

+2 PM: aumenta o dano em +1d12.

+2 PM: muda o tipo de dano para trevas.

+3 PM: o enxame passa a ocupar o espaço de uma criatura Grande.

+3 PM: o enxame ganha deslocamento de voo 18m.

+4 PM: o enxame inclui parasitas inchados que explodem e criam novos enxames. No início de cada um de seus turnos, role 1d6. Em um resultado 5 ou 6, um novo enxame surge adjacente a um já existente. Com uma ação de movimento você pode fazer todos os enxames se moverem.

Erupção Glacial

Arcana 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** quadrado de 6m de lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Estacas de gelo irrompem do chão. Criaturas na área sofrem 4d6 de dano de corte, 4d6 de dano de frio e ficam caídas. Passar no teste de Reflexos evita o dano de corte e a queda. As lanças duram pela cena, o que torna a área afetada terreno difícil, e concede cobertura para criaturas dentro da área ou atrás dela. As estacas são destruídas caso sofram qualquer quantidade de dano por fogo mágico.

+3 PM: aumenta o dano de frio em +2d6 e o dano de corte em +2d6.

+4 PM: muda a área para cilindro com 6m

de raio e 6m de altura, e a duração para sustentada. Ao invés do efeito normal, a erupção cria uma tempestade de granizo que causa 3d6 pontos de dano de esmagamento e mais 3d6 pontos de dano de frio em todas as criaturas na área. A chuva de gelo bloqueia toda a visão, até mesmo visão no escuro, e deixa o piso escorregadio (terreno difícil) — qualquer criatura na área deve fazer um teste de Acrobacia para equilíbrio (veja o CAPÍTULO 2). Requer 4º círculo.

Escudo da Fé

Divina 1 (Abjuração)

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Um escudo místico se manifesta momentaneamente para bloquear um golpe. O alvo recebe +2 na Defesa.

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e a duração para cena.

+1 PM: também fornece ao alvo camuflagem contra ataques à distância.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e a duração para cena. A magia cria uma conexão mística entre você e o alvo. Além do efeito normal, o alvo sofre apenas metade do dano por ataques e efeitos; a outra metade do dano é transferida a você. Se a qualquer momento o alvo sair do alcance, a magia é anulada. Requer 2º círculo.

+3 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

Esculpir Sons

Arcana 2 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia altera os sons emitidos pelo alvo. Ela não é capaz de criar sons, mas pode omiti-los (como fazer uma carroça ficar silenciosa) ou transformá-los (como fazer um conjurador ficar com voz de passarinho). Você não pode criar sons que não conhece (por exemplo, não pode fazer uma criatura falar num idioma que não conheça). Uma vez que você escolha a alteração, ela não pode ser mudada. Um conjurador que tenha a voz modificada drasticamente (por exemplo, se tiver voz de passarinho) não poderá lançar magias.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1. Todas as criaturas e objetos devem ser afetados da mesma forma.

Escuridão

Universal 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena.

O alvo emana sombras em uma área com 6m de raio. Criaturas dentro da área recebem camuflagem por escuridão. As sombras não podem ser iluminadas por nenhuma fonte de luz natural. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a escuridão, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado. *Escuridão* anula *Luz*.

+1 PM: aumenta a área da escuridão em +1,5m de raio.

+2 PM: muda o efeito para fornecer camuflagem total por escuridão.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura e a resistência para Fortitude parcial. Você lança a magia nos olhos do alvo, que fica cego pela cena. Se passar na resistência, fica cego por uma rodada. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você é coberto por sombras, recebendo +10 em testes de Furtividade e camuflagem por escuridão. Requer 2º círculo.

Explosão Caleidoscópica

Arcana 4 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** esfera de 6m de raio; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cria uma forte explosão de luzes estroboscópicas e sons cacofônicos que desorienta as criaturas atingidas. O efeito que cada criatura sofre depende do nível dela.

7º nível ou menor: se falhar no teste de resistência, fica inconsciente. Se passar, fica atordoada por 1d4 rodadas e enjoada pelo resto da cena.

Entre 8º e 14º nível: se falhar no teste de resistência, fica atordoada por 1d4 rodadas e enjoada pelo resto da cena. Se passar, fica atordoada por 1 rodada e enjoada por 1d4 rodadas.

Acima de 15º nível: se falhar no teste de resistência, fica atordoada por 1 rodada e enjoada por 1d4 rodadas. Se passar, fica desprevenida e enjoada por 1 rodada.

Explosão de Chamas

Arcana 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um leque de chamas irrompe de suas mãos, causando 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas na área.

TRUQUE: muda o alcance para curto, a área para alvo de 1 objeto e a resistência para Reflexos anula. Você gera uma pequena explosão que não causa dano mas pode acender uma vela, tocha ou fogueira. Tam-

bém pode fazer um objeto inflamável com RD 0 (como uma corda ou pergaminho) ficar em chamas. Uma criatura em posse de um objeto pode evitar esse efeito se passar no teste de resistência.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: muda a resistência para Reflexos parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica em chamas (veja Condições, no APÊNDICE B).

Ferver Sangue

Arcana 3 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

O sangue do alvo aquece rapidamente até entrar em ebulição. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, o alvo sofre 3d6 pontos de dano de fogo (Fortitude reduz à metade). Se o alvo passar em dois testes de Fortitude seguidos, dissipa a magia. Se o alvo for reduzido a 0 PV pelo dano desta magia, seu corpo explode, matando-o e causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m (Reflexos reduz à metade). Essa magia não afeta criaturas sem sangue, como construtos ou espíritos.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+9 PM: muda alvo para criaturas escolhidas. Requer 5º círculo.

Físico Divino

Divina 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você torna o alvo uma versão mais poderosa de si mesmo. Escolha entre Força, Destreza ou Constituição. O alvo recebe +4 no atributo escolhido. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.

+3 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 nos três atributos físicos. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+7 PM: aumenta o bônus em +2. Requer 4º círculo.

Flecha Ácida

Arcana 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Você dispara um projétil de ácido que causa 4d6 pontos de dano de ácido. Se falhar no teste de resistência, o alvo também fica coberto por um muco corrosivo durante duas rodadas, sofrendo mais 2d6 de dano de ácido no início de seus turnos. Se lançada contra um objeto livre, que não esteja em

posse de uma criatura, a magia causa dano dobrado e ignora a RD do objeto.

+1 PM: além do normal, se o alvo coberto pelo muco ácido estiver usando armadura ou escudo, o item é corroído. Isso reduz o bônus na Defesa do item em 1 ponto permanentemente. O item pode ser consertado, restaurando seu bônus, mas é destruído totalmente se o bônus na Defesa chegar a 0.

+2 PM: aumenta a redução na Defesa em +1.

+2 PM: aumenta o dano inicial e o dano por rodada em +1d6.

Forma Etérea

Arcana 4 (Transmutação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

As criaturas e todo o equipamento que estão vestindo são transportadas para o Plano Etéreo, que existe paralelamente ao mundo físico, o Plano Material. Na prática, é como ser transformado em um fantasma (mas você ainda é considerado uma criatura viva). Uma criatura etérea é invisível (mas pode se tornar visível como uma ação livre), incorpórea e capaz de se mover em qualquer direção, inclusive para cima e para baixo. Ela enxerga o Plano Material, mas tudo parece cinza e insubstancial, reduzindo o alcance da visão e audição para 18m. Magias de abjuração afetam criaturas etéreas, mas outras magias não. Da mesma forma, uma criatura etérea não pode atacar nem lançar magias contra criaturas no Plano Material. Duas criaturas etéreas podem se afetar normalmente. Uma criatura afetada por essa magia pode se materializar como uma ação de movimento. Uma criatura etérea que se materialize em um espaço ocupado é jogada para o espaço não ocupado mais próximo, e sofre 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de deslocamento.

+5 PM: muda o alcance para toque e o alvo para até 5 criaturas voluntárias que estejam de mãos dadas. Depois que a magia é lançada, as criaturas podem soltar as mãos. Requer 5º círculo.

Fúria do Panteão

Divina 5 (Evocação)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Efeito:** nuvem de tempestade com 90m de lado; **Duração:** sustentada.

Você cria uma nuvem de tempestade, com trovões e relâmpagos. Enquanto você sustenta a magia, ela gera os seguintes efeitos, sempre no início do seu turno.

1ª rodada (quando você lança a magia): trovões ribombam. Criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de trovão e ficam surdas por uma rodada.

2ª rodada: granizo cai. Criaturas na área so-

frem 12d6 pontos de dano de esmagamento.

3ª rodada: até seis relâmpagos caem em alvos a sua escolha; um mesmo alvo não pode ser atingido por mais de um relâmpago. Cada relâmpago causa 10d8 pontos de dano de eletricidade.

4ª rodada em diante: chuva gélida e ventos causa 6d6 pontos de dano de frio por rodada. Além disso, reduzem a visibilidade (como a magia *Névoa*), transformam toda a área em terreno difícil e tornam ataques à distância impossíveis. Além disso, a área conta como condição terrível para conjuradores lançarem magias.

Globo de Invulnerabilidade

Arcana 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você é envolto por uma esfera mágica brilhante com 3m de raio, que detém qualquer magia de 2º círculo ou menor. Nenhuma magia pode ser lançada contra um alvo dentro do globo, e magias de área não o penetram. No entanto, magias ainda podem ser lançadas de dentro para fora.

Dissipar Magia só anula o globo se for usada diretamente sobre você, não afetando-o se usada em área. Efeitos mágicos não são anulados quando entram na esfera, apenas suprimidos (voltam a funcionar fora do globo, caso sua duração não tenha acabado).

O globo é imóvel, e não tem efeito sobre criaturas ou objetos. Após lançá-lo, você pode entrar ou sair livremente.

+4 PM: muda o efeito para afetar magias de até 3º círculo. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda o efeito para afetar magias de até 4º círculo. Requer 5º círculo.

Guardião Divino

Divina 4 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** elemental de luz invocado; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

A magia invoca um elemental Pequeno, com a forma de um orbe feito de luz divina. A criatura é incorpórea, imune a dano e ilumina como uma tocha. O elemental tem 100 pontos de luz.

Uma vez por rodada, durante o seu turno, o elemental pode se movimentar (deslocamento de voo 18m) e gastar quantos pontos de luz quiser para curar dano ou condições de quaisquer criaturas em alcance curto, à taxa de 1 PV por 1 ponto de luz ou uma condição (entre abalado, apavorado, alquebrado, atordado, cego, confuso, debilitado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado,

fraco, frustrado, ofuscado, pismo, sangrando, surdo ou vulnerável) por 3 pontos de luz. A magia é encerrada quando o elemental fica sem pontos de luz.

Heroísmo

Divina 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia imbui uma criatura com coragem e valentia. O alvo fica imune a medo e recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano contra inimigos que tenham mais níveis que ele.

+2 PM: aumenta o bônus em +1.

Hipnotismo

Divina 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas de até 4º nível; **Duração:** 1d4 rodadas; **Resistência:** Vontade anula.

Suas palavras e movimentos ritmados deixam as criaturas fascinadas (veja Condições, no **APÊNDICE B**). Esta magia só afeta criaturas que possam perceber você. Se usar esta magia em combate, os alvos recebem +5 em seus testes de resistência.

TRUQUE: muda o alvo para 1 criatura e a duração para 1 rodada. Em vez de fascinado, o alvo fica pismo. Uma criatura só pode ser afetada por este truque uma vez por cena.

+1 PM: em vez do normal, se passarem na resistência os alvos não saberão que foram alvos de uma magia.

+2 PM: muda a duração para cena.

+2 PM: muda o alcance para médio.

+2 PM: muda os alvos para até 8º nível.

+5 PM: muda os alvos para até 12º nível.

+9 PM: muda os alvos para até 16º nível.

Ilusão Lacerante

Arcana 3 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você cria uma ilusão realista de algum perigo mortal. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, o alvo deve fazer um teste de Vontade; se falhar, acredita que a ilusão é real e sofre 3d6 pontos de dano. O tipo de dano depende da ilusão criada — uma ilusão de que o alvo está em chamas causa dano de fogo, enquanto uma ilusão de que o teto desabou sobre ele causa dano de esmagamento. Somente o alvo pode ver a ilusão, e racionaliza o efeito sempre que falha no teste (por exemplo, acredita que o mesmo teto pode cair sobre ele várias vezes durante a mesma cena). Se o alvo passar em dois testes de Vontade seguidos, anula o efeito.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6. O aumento pode ser de um novo tipo de dano, desde que explicado pela ilusão.

+3 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Imagem Espelhada

Arcana 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Três cópias ilusórias suas aparecem. As duplicatas ficam ao seu redor e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem atacar. Você recebe +6 na Defesa. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das imagens desaparece, e o bônus na Defesa diminui em 2. Um oponente deve ver as cópias para ser confundido. Se você estiver invisível, ou o atacante de olhos fechados, você não recebe o bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

+2 PM: aumenta o número de cópias em +1.

+5 PM: além do normal, toda vez que uma cópia é destruída, emite um clarão de luz. A criatura que destruiu a cópia faz um teste de Fortitude; se falhar, fica cega por uma rodada. Requer 3º círculo.

Imobilizar

Universal 3 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você restringe os movimentos do alvo com sua pressão espiritual. Se passar na resistência, fica lento; se falhar, fica paralisado. A cada rodada, a criatura pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade e tentar se libertar.

+1 PM: muda o alvo para 1 espírito.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura. Requer 4º círculo.

Infligir Ferimentos

Divina 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você canaliza energia negativa contra um alvo, causando 2d8+2 pontos de dano de trevas (ou curando 2d8+2 PV, se for um morto-vivo). *Infligir Ferimentos* anula *Curar Ferimentos*.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia.

+1 PM: além do normal, se falhar na resistência, o alvo fica fraco pela cena.

+2 PM: aumenta o dano em 1d8+1.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

Intervenção Divina

Divina 5 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** veja texto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Resistência:** veja texto.

Você pede a sua divindade para interceder diretamente. Você pode:

- Duplicar qualquer magia divina de 4º círculo ou menor.
- Duplicar qualquer magia arcana de 3º círculo ou menor.
- Criar um item mundano no valor de até T\$ 25.000.
- Desfazer os efeitos nocivos de qualquer magia de 4º círculo ou menor.
- Produzir qualquer outro efeito de poder similar aos efeitos acima.

Normalmente, *Intervenção Divina* não tem custo de PM — mas você pode implorar por algo mais poderoso. Nesse caso, a magia requer o sacrifício de 2 PM e pode fazer coisas como:

- Mudar o destino de uma batalha quase perdida, ressuscitando todos os seus aliados caídos.
- Proteger uma cidade de um desastre, como uma erupção vulcânica, enchente ou terremoto.
- Qualquer outra coisa que o mestre autorize, conforme os desejos e objetivos da divindade padroeira do conjurador.

Invisibilidade

Arcana 2 (Ilusão)

Execução: livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

O alvo fica invisível, incluindo seu equipamento. Ele recebe camuflagem total, +20 em testes de Furtividade e pode esconder-se mesmo que alguém o esteja observando diretamente. Além disso, criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques.

A magia termina se o alvo faz um ataque ou lança uma magia ofensiva. Ações contra objetos livres não anulam a *Invisibilidade* (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo seguros por outras criaturas). Causar dano indiretamente — por exemplo, acendendo o pavio de um barril de pólvora que vai detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

Objetos soltos pelo alvo voltam a ser visíveis, e objetos apanhados por ele ficam invisíveis. Uma luz transportada pelo alvo nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja).

Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance corpo a corpo natural se torna visível.

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e o alvo para 1 criatura ou 1 objeto.

+3 PM: muda a duração para cena. Requer 3º círculo.

+3 PM: muda a duração para sustentada e o efeito para esfera de 3m de raio. Em vez do normal, todas as criaturas a até 3m do alvo (incluindo ele próprio) se tornam invisíveis, como no efeito normal da magia. O efeito se move juntamente com o alvo e se mantém a até 3m dele; qualquer coisa que se estenda além fica visível. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. A magia não é anulada caso o alvo faça um ataque ou lance uma magia ofensiva. Requer 4º círculo.

Invulnerabilidade

Universal 5 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma barreira mágica impenetrável que protege você contra efeitos nocivos mentais ou físicos, a sua escolha.

Proteção mental: você fica imune às condições abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, confuso, esmorecido, fascinado, frustrado e pânico, além de efeitos de encantamento e ilusão.

Proteção física: você fica imune às condições atordoado, cego, debilitado, enjoado, envenenado, exausto, fatigado, fraco, lento, ofuscado e paralisado, além de acertos críticos, ataques furtivos e doenças.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

Lança Ígnea de Aleph

Arcana 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia foi desenvolvida pelo mago imortal Aleph Olhos Vermelhos, um entusiasta dos estudos vulcânicos. Ela dispara um projétil de magma superaquecido contra o alvo, que sofre 4d6 pontos de dano de fogo e 4d6 pontos de dano de perfuração e fica em chamas. Em vez do normal, o alvo sofre 2d6 pontos de dano pelas chamas por rodada. Se passar no teste de resistência, sofre metade do dano e não fica em chamas.

Respingos de rocha incandescente se espalham com a explosão, atingindo todas as criaturas adjacentes ao alvo, que devem fazer

um teste de Reflexos. Se falharem, ficam em chamas, como descrito acima.

+3 PM: aumenta o dano inicial em +2d6 e o dano do efeito em chamas em +1d6.

+4 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregada. Em vez do efeito normal, a magia cria quatro dardos de lava que flutuam ao lado do conjurador. Uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode disparar um dos dardos em uma criatura, causando o efeito normal da magia. Requer 4º Círculo.

Legião

Arcana 5 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** até 10 criaturas na área; **Duração:** sustentada. **Resistência:** Vontade parcial.

Você domina a mente dos alvos. Os alvos obedecem cegamente a seus comandos, exceto ordens claramente suicidas. Um alvo tem direito a um teste no final de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Alvos que passarem no teste ficam pasmos por 1 rodada enquanto recuperam a consciência.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Lendas e Histórias

Universal 3 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura, objeto ou local; **Duração:** sustentada.

Você descobre informações sobre uma criatura, objeto ou local que esteja tocando. O que exatamente você descobre depende do mestre: talvez você não descubra tudo que há para saber, mas ganhe pistas para continuar a investigação. A cada rodada que mantiver a magia, você descobre:

- Todas as informações sobre o alvo, como se tivesse passado em todos os testes de Conhecimento para tal.
- Todas as habilidades do alvo. Se for uma criatura, você sabe suas estatísticas de jogo como raça, classe, nível, atributos, magias, resistências e fraquezas. Se for um item mágico, aprende seu efeito e funcionamento.
- Se alvo está sob influência de alguma magia e todas as informações sobre as magias ativas, se houver alguma.

+4 PM: muda a execução para 1 dia, o alcance para ilimitado e adiciona componente material (cuba de ouro cheia d'água e ingredientes mágicos, no valor de T\$ 1.000). Você ainda precisa ter alguma informação sobre o alvo, como um nome, descrição ou localização.

Leque Cromático

Arcana 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** 4,5m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Vontade parcial.

Um cone de luzes brilhantes surge a partir das suas mãos, deixando as criaturas na área ofuscadas pela cena. Caso falhem na resistência, ficam atordoadas por 1 rodada. Esta magia afeta apenas criaturas de até 4º nível, e não afeta criaturas cegas.

+2 PM: aumenta a duração do efeito em +1 rodada.

+2 PM: afeta alvos de até 8º nível. Requer 2º círculo.

+5 PM: afeta alvos de até 12º nível. Requer 3º círculo.

+9 PM: afeta alvos de até 16º nível. Requer 4º círculo.

+14 PM: afeta alvos de qualquer nível. Requer 5º círculo.

Libertação

Universal 4 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo fica imune a condições de paralisia, e ignora qualquer efeito que impeça, restrinja ou diminua seu deslocamento. Por fim, pode usar habilidades que exigem liberdade de movimentos mesmo se estiver usando armadura ou escudo.

+2 PM: além do normal, o alvo pode caminhar sobre a água ou outros líquidos com seu deslocamento normal. Entretanto, isso não protege contra qualquer efeito que o líquido possa causar (o alvo pode andar sobre lava, mas ainda vai sofrer dano).

+2 PM: além do normal, o alvo pode escolher 20 em todos os testes de Atletismo.

+2 PM: além do normal, o alvo pode escolher 20 em todos os testes de Acrobacia, e pode fazer todas as manobras desta perícia mesmo sem treinamento.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+5 PM: pode dissipar *Aprisionamento*.

Ligação Sombria

Divina 4 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Fortitude anula.

Esse ritual cria uma conexão entre seu corpo e o da criatura alvo, criando uma marca idêntica na pele de ambos. Enquanto a magia durar, sempre que você sofrer qualquer dano ou condição, o alvo dessa magia deve fazer um teste de Fortitude; se falhar, sofre a mesma quantidade e tipo de dano que você, ou adquire a mesma condição. A magia termina se o alvo chegar a 0 pontos de vida.

+5 PM: além do normal, o alvo também pode morrer por perda de PV ou se você morrer (um teste de Fortitude anula a morte).

Ligação Telepática

Arcana 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 2 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 dia.

Você cria um elo mental entre duas criaturas com Inteligência 3 ou maior (você pode ser uma delas). As criaturas podem se comunicar independente de idioma ou distância, mas não em mundos diferentes.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, você cria um elo mental que permite que você veja e ouça através dos sentidos da criatura, se gastar uma ação de movimento. Uma criatura involuntária pode fazer um teste de Vontade para anular a magia por uma hora. Requer 3º círculo.

Localização

Arcana 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** círculo com 90m de raio; **Duração:** cena.

Esta magia pode encontrar uma criatura ou objeto a sua escolha. Você pode pensar em termos gerais (“um elfo”, “algo de metal”) ou específicos (“Gwen, a elfa”, uma espada longa). A magia indica a direção e distância criatura ou objeto mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Você pode movimentar-se para continuar procurando. Procurar algo muito específico (“a espada longa encantada do Barão Rulyn”) exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto; caso a imagem não seja muito próxima da verdade, a magia falha, mas você gasta os PM mesmo assim. Esta magia pode ser bloqueada por uma fina camada de chumbo.

TRUQUE: muda a área para alvo você. Em vez do normal, você sabe onde fica o norte, e recebe +5 em testes de Sobrevivência para orientar-se.

+5 PM: aumenta a área em um fator de 10 (90m para 900m, 900m para 9km, e assim por diante).

Luz

Universal 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena.

O alvo emite luz (mas não produz calor), em uma área com 6m de raio. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a luz, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado. *Luz* anula *Escuridão*.

+1 PM: aumenta a área iluminada em +3m de raio.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+2 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (pó de rubi no valor de T\$ 50). Requer 2º círculo.

+0 PM (APENAS ARCANOS): muda o alvo para

1 criatura. Você lança a magia nos olhos do alvo, que fica ofuscado pela cena. Não afeta criaturas cegas.

+2 PM (APENAS ARCANOS): muda o alcance para longo e o efeito para 4 esferas brilhantes. A magia cria esferas flutuantes de pura luz com 10cm de diâmetro, que você pode posicionar onde quiser dentro do alcance. Você pode enviar uma esfera à frente, outra para trás, outra para cima e manter uma perto de você, por exemplo. Uma vez por rodada, você pode mudar as esferas de posição com uma ação livre. Cada esfera ilumina como uma tocha, mas não produz calor. Se uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela fica ofuscada e sua silhueta pode ser vista claramente (ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade). Requer 2º círculo.

+2 PM (APENAS DIVINOS): a luz é cálida como a do sol. Criaturas que sofrem penalidades e dano pela luz solar sofrem seus efeitos como se estivessem expostos à luz solar real. Além disso, dentro da área seus aliados estabilizam automaticamente e ficam imunes à condição sangrando, e seus inimigos ficam ofuscados. Apenas conjuradores divinos podem usar este aprimoramento. Requer 2º círculo.

+5 PM (APENAS DIVINOS): muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo é envolto por um halo de luz, recebendo +10 em testes de Diplomacia e resistência a trevas 10. Requer 2º círculo.

Manto de Sombras

Universal 3 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você fica coberto por um manto de energia translúcida e sombria. Nesta forma, se torna incorpóreo: só pode ser afetado por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas, e pode atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Contudo, você se torna vulnerável à luz direta: se exposto a uma fonte de luz, sofre 1 ponto de dano por rodada.

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para “entrar” em uma sombra do seu tamanho ou maior e se teletransportar para outra sombra, também do seu tamanho ou maior, em alcance médio.

+4 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Requer 4º círculo.

Manto do Cruzado

Divina 4 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você invoca a energia sagrada de sua divindade na forma de um manto de energia sólida que veste seu corpo. Essa magia tem duas versões. Você escolhe qual versão pode

lançar quando aprende esta magia. Ela não pode ser mudada.

Manto de Luz: um manto dourado e luminoso. No início de cada um de seus turnos, você e todos os seus aliados em alcance curto recuperam 2d8 PV. Você fica imune a dano de trevas e seus ataques corpo a corpo causam +2d8 pontos de dano de eletricidade.

Manto de Trevas: um manto negro como a noite. No início de cada um de seus turnos, todos os inimigos em alcance curto sofrem 2d8 pontos de dano de trevas. Você cura metade de todo o dano causado.

Mão Poderosa de Talude

Arcana 4 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** mão gigante de energia; **Duração:** sustentada.

Esta magia cria uma mão flutuante, de tamanho Grande, que sempre se posiciona entre você e um oponente a sua escolha. A mão fornece cobertura (+5 na Defesa) contra esse oponente. Nada é capaz de enganar a mão — coisas como escuridão, invisibilidade, metamorfose e disfarces mundanos não impedem de protegê-lo. A mão tem Defesa 20 e PV e resistências iguais aos seus. Com uma ação de movimento, você pode comandar a mão para que o proteja de outro oponente, ou para que realize uma das ações a seguir:

Agarrar: a mão usa uma manobra agarrar contra o oponente, com bônus de +20. A mão mantém o oponente agarrado, mas não causa dano.

Esmagar: a mão esmaga um oponente já agarrado, causando 2d6+12 pontos de dano.

Empurrar: a mão afasta o oponente, usando uma manobra empurrar com bônus de +20. A mão sempre acompanha o oponente para empurrá-lo até a distância máxima que conseguir, dentro do alcance da magia.

+3 PM: aumenta o bônus dos testes em +5, e o dano de esmagamento em +1d6+6.

Mapear

Arcana 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** superfície ou objeto plano, como uma mesa ou pergaminho; **Duração:** cena.

Uma fagulha percorre a superfície afetada, queimando-a enquanto esboça um mapa da região onde o conjurador está. Se você conhece o lugar, o mapa será completo. Caso contrário, apresentará apenas um esboço geral, além de um ponto de referência (para possibilitar localização) e um lugar de interesse, ambos definidos pelo mestre. A região representada no mapa tem tamanho máximo de um quadrado de 10km de lado. Caso você esteja dentro de uma construção, o mapa

mostrará o andar no qual você se encontra.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura e a duração para 1 hora. Ao invés do normal, a criatura tocada descobre o caminho mais direto para entrar ou sair de um lugar. Assim, a magia pode ser usada para descobrir a rota até o relicário de uma catedral ou a saída mais próxima de uma masmorra (mas não para encontrar a localização de uma criatura ou objeto; a magia funciona apenas em relação a lugares). Caso a criatura demore mais de uma hora para percorrer o caminho, o conhecimento se perde.

Marca da Obediência

Universal 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você toca uma criatura, gravando uma marca mística em seu corpo enquanto profere uma ordem direta, como “não ataque a mim ou meus aliados”, “siga-me” ou “não saia desta sala”. Caso o alvo tente fazer qualquer ação que não seja cumprir sua ordem, deve fazer um teste de Vontade; se falhar, cumprirá sua ordem e não poderá fazer nenhuma outra ação na rodada (mas pode tentar novamente na rodada seguinte). A ordem não pode ser genérica demais (como “ajude-me”, por exemplo) e nem pode forçar uma criatura a atos suicidas.

+1 PM: muda a duração para 1 dia.

+3 PM: além do normal, caso o alvo tente desobedecer à ordem, a marca também causa 3d6 pontos de dano mental. Requer 3º círculo.

Marionete

Arcana 4 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia manipula o sistema nervoso do alvo. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada. Se falhar, todas suas ações físicas naquele turno estarão sob controle do conjurador. A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece a sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo realiza apenas os movimentos que o conjurador deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... Enfim, qualquer coisa de que seja fisicamente capaz.

O conjurador precisa de linha de efeito para controlar a vítima. Se perder o contato, não poderá controlar a vítima — mas ela estará paralisada até que o conjurador recupere o

controle ou a magia termine.

Mata-Dragão

Arcana 5 (Evocação)

Execução: duas rodadas; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 30m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta é uma das mais poderosas magias de destruição existentes. Após entoar longos cânticos, o conjurador dispara uma carga de energia que varre uma enorme área em sua frente, causando 20d12+20 pontos de dano de essência em todas as criaturas, construções e objetos livres atingidos. Apesar de seu poder destrutivo, esta magia é lenta, tornando seu uso difícil em combate. Além disso, pode causar tantos danos colaterais que poucos conjuradores se arriscam a utilizá-la.

+1 PM: aumenta o dano em 1d12+1.

Mente Divina

Divina 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você traz inspiração divina à mente do alvo. Escolha entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma. O alvo recebe +4 no atributo escolhido. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.

+3 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 nos três atributos mentais. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+7 PM: aumenta o bônus em +2. Requer 4º círculo.

Metamorfose

Arcana 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode mudar sua aparência e forma — incluindo seus equipamentos — para qualquer outra criatura, existente ou imaginada. Independentemente da forma escolhida, o alvo recebe um bônus de +20 em testes de Enganação para disfarce. Características não mencionadas não mudam.

Se mudar para uma forma humanoide, também pode mudar o tipo de dano físico de suas armas (se usa uma maça e transformá-la em espada longa, ela pode causar dano de corte, por exemplo). Se quiser, pode assumir uma forma humanoide com uma categoria de tamanho acima ou abaixo da sua; nesse caso aplique os modificadores de tamanho em Furtividade, testes de manobra e no dano de armas.

Se mudar para outras formas, você pode

escolher uma Forma Selvagem do druida (veja no **CAPÍTULO 1**). Nesse caso você não pode atacar com suas armas, falar ou lançar magias até voltar ao normal, mas recebe um ou mais ataques naturais e os bônus da forma selvagem escolhida.

+1 PM: a forma escolhida recebe uma habilidade de sentidos entre faro, visão na penumbra e visão no escuro.

+3 PM: a forma escolhida recebe percepção às cegas. Requer 3º círculo.

+3 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura e adiciona resistência (Vontade anula).

+3 PM: muda o alcance para médio, o alvo para 1 criatura e a resistência para Vontade anula. Em vez do normal, transforma o alvo em uma criatura ou objeto inofensivo (ovelha, sapo, galinha, pudim de ameixa etc.). A criatura não pode atacar, falar, nem lançar magias; seu deslocamento vira 3m e sua Defesa vira 10. Suas outras características não mudam. No início de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de Vontade; se passar, retorna a sua forma normal e a magia termina. Requer 3º círculo.

+5 PM: se mudar para formas não humanóides, pode escolher uma Forma Selvagem Aprimorada. Requer 3º círculo.

+9 PM: se mudar para formas não humanóides, pode escolher uma Forma Selvagem Superior. Requer 4º círculo.

+12 PM: além do normal, no início de seus turnos o alvo pode mudar de forma novamente, como uma ação livre, fazendo novas escolhas. Requer 5º círculo.

Miasma Mefítico

Divina 2 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** nuvem com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude (veja texto).

A área é coberta por emanções letais. Criaturas na área sofrem 5d6 pontos de dano de veneno e ficam enjoadas por 1 rodada. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam enjoadas.

TRUQUE: muda a área para alvo 1 criatura com 0 PV ou menos, a duração para instantânea e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, você canaliza o *Miasma* contra uma vítima; se falhar na resistência, ela morre e você recebe +2 na CD de suas magias por 1 dia. Uma criatura só pode ser o alvo desse truque uma vez por cena.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+3 PM: muda o tipo do dano para trevas.

Miragem

Arcana 3 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo de até 90m de lado; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade desacredita.

Você faz um terreno parecer outra coisa, incluindo sons e cheiros. Assim, uma planície pode parecer um pântano, uma montanha, um abismo ou outro terreno a sua escolha. Esta magia pode ser usada para criar armadilhas: areia movediça pode parecer terra firme, ou um precipício pode parecer um lago. Você pode alterar, incluir e esconder estruturas dentro da área, mas não criaturas (embora elas possam se esconder nas estruturas ilusórias).

+4 PM: além do normal, pode alterar a aparência de criaturas escolhidas na área, como se usando *Disfarce Ilusório*.

+9 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (pó de diamante no valor de T\$ 1.000). Requer 5º círculo.

Missão Divina

Divina 3 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 semana ou até ser descarregada; **Resistência:** Vontade anula (veja texto)

Esta magia obriga o alvo a cumprir uma tarefa a sua escolha. Ela dura uma semana, ou até o alvo cumprir a tarefa, o que vier primeiro. O alvo pode recusar a missão — mas, no fim de cada dia em que não se esforçar para cumprir a tarefa, deve fazer um teste de Vontade; se falhar, sofre uma penalidade cumulativa de -2 em todos os testes e rolagens.

A *Missão Divina* não pode forçar uma criatura a um ato suicida, nem designar uma missão impossível (como matar uma criatura que não existe).

+2 PM: muda o alcance para toque, a duração para permanente e adiciona penalidade de -1 PM. Em vez do normal, você inscreve uma marca (como uma tatuagem) na pele do alvo, e escolhe um tipo de ação que ativará a marca. Normalmente, esta ação será cometer um crime (roubar, matar...) ou outra coisa contrária às Obrigações & Restrições de sua divindade. Sempre que a marca é ativada, o alvo recebe uma penalidade cumulativa de -2 em todos os testes e rolagens. Muitas vezes, portar essa marca é um estigma por si só, já que esta magia normalmente é lançada em criminosos ou traidores. *Dissipar Magia* anula a marca e suas penalidades por 1 dia; elas só podem ser totalmente removidas pelo conjurador original, ou pela magia *Purificação*.

Montaria Arcana

Arcana 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** criatura conjurada; **Duração:** 1 dia.

Esta magia convoca uma criatura Grande que serve como um aliado montaria veterano. Sua aparência típica é de um cavalo negro com crina e cauda cinzentas e cascos feitos de fumaça, mas você pode mudá-la se quiser. Além dos benefícios normais, a *Montaria Arcana* pode atravessar terreno difícil sem redução em seu deslocamento.

+1 PM: além do normal, criaturas do tipo animal em alcance curto da montaria devem fazer um teste de Vontade. Se passarem, ficam abaladas pela cena; se falharem, ficam apavoradas por 1d4 rodadas, depois abaladas pela cena.

+3 PM: muda a duração para permanente e adiciona sacrifício de 1 PM.

+3 PM: aumenta o tamanho da montaria em uma categoria. Isso também aumenta o número de criaturas que ela pode carregar — duas para uma criatura Enorme, seis para Colossal. Uma única criatura controla a montaria; as outras apenas são deslocadas.

+3 PM: muda a criatura para um aliado montaria mestre. Requer 3º círculo.

Muralha de Ossos

Universal 4 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** muro de ossos; **Duração:** cena.

Uma parede de ossos se eleva da terra. A parede tem 15m de comprimento, 3m de altura e 1,5m de profundidade. Ela pode ter qualquer forma que você desejar — não precisa ser uma linha reta —, mas sua base precisa estar no chão e ela não pode aparecer de modo que ocupe o mesmo espaço que uma criatura.

É possível escalar a parede. Isso exige um teste de Atletismo e causa 4d8 pontos de dano de corte. Também é possível destruir o muro para atravessá-lo ou libertar uma criatura agarrada. Cada trecho de 3m do muro tem Defesa 8, 40 PV e resistência a corte, frio e perfuração 5.

+2 PM: aumenta o comprimento em +15m e altura em +3m, até um máximo de 60m de comprimento e 9m de altura.

+5 PM: o muro é feito de uma massa de esqueletos animados. Quando você lança a magia e no início de cada um de seus turnos, todos os inimigos adjacentes à muralha sofrem 4d8 pontos de dano e devem fazer um teste de Reflexos. Se falharem, são agarrados pela muralha. Uma criatura agarrada pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo para se soltar.

Muralha Elemental

Arcana 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** muralha de energia; **Duração:** cena. **Resistência:** veja texto.

Esta magia cria uma muralha feita de um elemento a sua escolha. A muralha pode ter duas formas: uma barreira de até 30m de comprimento e 3m de altura (ou o contrário) ou uma cúpula de 3m de raio. A magia tem efeitos diferentes dependendo do tipo de elemento escolhido.

Fogo. Faz surgir uma violenta cortina de chamas. Um lado da muralha (a sua escolha) emite ondas de calor, que causam 2d6 pontos de dano em criaturas a até 6m. A muralha causa esse dano quando surge, e no início de seus turnos. Atravessar a muralha causa 8d6 pontos de dano de fogo. Caso seja criada em uma área onde existem criaturas, estas sofrem dano como se estivessem atravessando a muralha, mas podem fazer um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade (a criatura escolhe para qual lado quer escapar, mas se escapar para o lado quente sofrerá mais 2d6 pontos de dano).

Gelo. Evoca uma parede grossa de gelo denso com 15cm de espessura. Na forma de cúpula, pode prender uma ou mais criaturas, mas estas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes que a cúpula se forme. Cada trecho de 3m da muralha tem Defesa 8, 40 PV e RD 5. Um trecho da muralha que atinja 0 PV será rompido. Qualquer efeito de fogo causa dano dobrado à muralha. Uma criatura que atravesse um trecho rompido da muralha sofre 4d6 pontos de dano de frio.

+2 PM: aumenta o comprimento em +15m e altura em +3m, até 60m de comprimento e 9m de altura.

+4 PM: muda a duração para sustentada e adiciona uma nova escolha, *Essência*. A muralha é invisível e indestrutível — imune a qualquer forma de dano, e não afetada por nenhuma magia. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas incorpóreas. No entanto, magias que teletransportam criaturas, como *Salto Dimensional*, podem atravessá-la. Magias e efeitos de dano, como *Bola de Fogo* e o sopro de um dragão, não vencem a muralha, mas magias lançadas diretamente sobre uma criatura ou área, como *Sono*, podem ser lançadas contra alvos que estejam no outro lado. Requer 4º círculo.

Névoa

Universal 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** cena.

Uma névoa espessa eleva-se de um ponto

a sua escolha, obscurecendo toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem, e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas, e um vendaval a dispersa em 1 rodada. Esta magia não funciona sob a água.

+1 PM: a magia também funciona sob a água, criando uma nuvem de tinta.

+2 PM: você pode escolher criaturas no alcance ao lançar a magia; elas enxergam através do efeito. Requer 2º círculo.

+2 PM: além do normal, a nuvem tem um cheiro horrível. No início de seus turnos, qualquer criatura dentro dela, ou qualquer criatura com faro em alcance curto da nuvem, deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica enjoada por uma rodada.

+2 PM: além do normal, a nuvem tem um tom esverdeado e se torna cáustica. No início de seus turnos, criaturas dentro dela sofrem 2d4 pontos de dano de ácido.

+3 PM: aumenta o dano de ácido em +2d4.

+5 PM: além do normal, a nuvem fica espessa, quase sólida. Qualquer criatura dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 3m (independentemente de seu deslocamento normal) e sofre -2 em testes de ataque e rolagens de dano.

Oração

Divina 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** todas as criaturas (veja texto); **Duração:** sustentada.

Todos os seus aliados no alcance recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos os seus inimigos no alcance sofrem -2 em testes de perícia e rolagens de dano. Esses bônus e penalidades são cumulativos com outras magias.

+2 PM: aumenta os bônus em +1.

+2 PM: aumenta as penalidades em -1.

+7 PM: muda o alcance para médio. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda a duração para cena. Requer 4º círculo.

Orientação

Divina 1 (Adivinhação)

Execução: movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você oferece ajuda. Escolha um atributo — até o final da cena, sempre que o alvo fizer um teste de perícia baseada no atributo escolhido, pode rolar dois dados e ficar com o melhor resultado. Esse benefício não se aplica a testes de ataque ou resistência.

TRUQUE: muda a execução para ação padrão e a duração para 1 rodada. O bônus vale

para um único teste. Uma criatura só pode ser afetada por esse truque uma vez por cena.

+5 PM: em vez de um atributo, escolha entre atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) ou atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma). Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

Palavra Primordial

Universal 5 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura com menos níveis que você; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você pronuncia uma palavra do idioma primordial da criação, que causa um dos efeitos abaixo, a sua escolha.

Atordoar: a criatura fica atordoada por 2d4 rodadas. Se passar no teste de resistência, fica desprevenida por 1d4 rodadas.

Cegar: a criatura fica cega. Se passar no teste de resistência, fica ofuscada por 1d4 rodadas.

Matar: a criatura morre. Além do teste de Vontade, a criatura tem direito a um teste de Fortitude. Se passar em qualquer um deles, sofre 10d8 pontos de dano e fica sangrando.

Pele de Pedra

Universal 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua pele ganha aspecto e dureza de rocha. Você recebe resistência a dano 5.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda a duração para 1 dia.

+4 PM: sua pele ganha aspecto e dureza do aço. Você recebe resistência a dano 10. Requer 4º círculo.

+4 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura, a duração para 1d4 rodadas e adiciona Resistência: Fortitude anula. Em vez do efeito normal, a magia transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua inerte e sem consciência. Se a estátua for quebrada a criatura morrerá. Requer 4º círculo.

+9 PM: como acima, mas com duração permanente. Requer 5º círculo.

Perdição

Divina 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas; **Duração:** cena; **Resistência:** nenhuma.

Amaldiçoa os alvos, que recebem -1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Perdição* anula *Bênção*.

+2 PM: muda a resistência para Vontade parcial. Caso falhem, os alvos ficam abalados. Caso passem, recebem a penalidade normal.

+2 PM: aumenta as penalidades em -1.

Poeira da Podridão

Divina 3 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** nuvem com 6m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** Fortitude (veja texto).

Você manifesta uma nuvem de poeira carregada de energia negativa, que apodrece lentamente as criaturas na área. Ao lançar a magia, e no início de seus turnos, criaturas na área sofrem 2d8+8 pontos de dano de trevas (Fortitude reduz à metade). Alvos que falharem no teste ficam imunes a magias de cura por uma rodada.

+2 PM: aumenta o dano em 1d8+4.

Possessão

Arcana 5 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade anula.

Você projeta sua consciência no corpo do alvo. Enquanto possui uma criatura, você assume o controle total do corpo dela. O seu próprio corpo fica inconsciente, e a consciência do alvo fica inerte. Em termos de jogo, você continua usando a sua ficha, mas com os atributos físicos e deslocamento da criatura. Se o alvo passar no teste de resistência, sabe que você tentou possuí-lo e fica imune a esta magia por um dia.

+5 PM: você ganha acesso às habilidades de raça e classe da criatura.

+5 PM: enquanto a magia durar e você estiver dentro do alcance do seu corpo original, pode “saltar” de uma criatura possuída para outra. O novo alvo tem direito a um teste de Vontade. Se ele falhar, você assume o controle do corpo dele e o alvo anterior recobra a consciência. Caso o corpo da criatura morra enquanto você a possui, a criatura morre e você deve fazer um teste de Vontade contra a CD da sua própria magia. Se passar, sua consciência retorna para o seu corpo (contanto que esteja dentro do alcance). Do contrário, você também morre. Retornar para o seu corpo voluntariamente é uma ação livre.

+5 PM: muda a duração para permanente, mas destrói seu corpo original no processo. Uma criatura possuída pode fazer um teste de Vontade no começo do dia para retomar seu corpo. Caso consiga, recobra a consciência (e a sua própria consciência fica inerte). O teste se repete no início de cada dia. Caso o corpo de uma criatura possuída morra, você pode tentar possuir uma nova criatura em alcance curto como uma reação. Enquanto continuar

possuindo novos corpos, você é imortal!

Potência Divina

Divina 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você canaliza o poder de sua divindade. Você e seu equipamento aumentam uma categoria de tamanho. Além disso, você recebe Força +8 e resistência a dano 10. Você não pode lançar magias enquanto estiver sob efeito de *Potência Divina*.

+2 PM: aumenta o bônus de Força em +2.

+2 PM: aumenta a resistência a dano em +2.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. A magia falha se o alvo não seguir a mesma divindade que você.

Premonição

Divina 4 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Vislumbres do futuro permitem que você reavalie suas ações. Uma vez por rodada, você pode usar uma reação para rolar novamente um teste recém realizado, mas deve aceitar o resultado da nova rolagem.

+3 PM: Muda a execução para reação, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura e a duração para instantânea. Esta magia só pode ser usada em uma criatura que tenha acabado de fazer um teste, e obriga a criatura a fazer uma nova rolagem de dados e aceitar o novo resultado, seja ele um sucesso ou falha. Criaturas involuntárias tem direito a um teste de Vontade para negar o efeito.

+5 PM: muda a duração para 1 dia.

Primor Atlético

Arcana 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você modifica os limites físicos do alvo, que recebe deslocamento +9m e +10 em testes de Atletismo.

+1 PM: além do normal, o alvo recebe um bônus adicional de +20 em testes de Atletismo para saltar (para um bônus total de +30).

+1 PM: além do normal, o alvo pode escalar paredes e tetos sem precisar fazer testes de Atletismo. Para isso precisa estar com as mãos livres, mas pode usar uma única mão se ficar parado no lugar. O alvo não fica desprevenido enquanto escala.

+1 PM: muda a execução para ação de movimento, o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para instantânea. Você salta muito alto e pousa adjacente a uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra esta criatura nesta rodada,

recebe os benefícios e penalidades de uma investida e sua arma tem o dano aumentado em um dado do mesmo tipo.

+3 PM: além do normal, ao fazer testes de perícias baseadas em Força, Destreza ou Constituição, o alvo pode rolar dois dados e escolher o melhor. Não afeta testes de ataque ou resistência. Requer 2º círculo.

Profanar

Divina 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia enche a área com energia negativa. Magias e efeitos que causam dano de trevas ou canalizam energia negativa têm o dano dobrado. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a qualquer divindade que não a sua. *Profanar* anula *Consagrar*.

+1 PM: além do normal, mortos-vivos na área recebem +2 na Defesa e +2 em todos os testes.

+2 PM: aumenta os bônus para mortos-vivos em +1.

+9 PM: muda a execução para 1 hora, a duração para permanente e adiciona componente material (incenso e óleos no valor de T\$ 1.000). Requer 4º círculo.

Projetar Consciência

Universal 5 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** ilimitado (veja texto); **Alvo:** local ou criatura conhecidos; **Duração:** sustentada.

Esta magia faz com que sua consciência deixe seu corpo e se transporte instantaneamente para um local ou para perto de uma criatura alvo. Se escolher um local, ele precisa ser conhecido por você e ter um nome (A Estalagem do Macaco Caolho Empalhado, por exemplo) e não pode ser muito abrangente, como uma cidade ou reino. Se escolher uma criatura, você transporta sua consciência até onde a criatura estiver, contanto que estejam no mesmo plano.

Você adquire uma forma fantasmagórica invisível, mas pode se mostrar usando uma ação de movimento. Pode se mover em qualquer direção com deslocamento de voo de 18m e, por ser incorpóreo, é capaz de atravessar objetos sólidos, mas fica limitado a se mover dentro dos limites do local, ou dentro de alcance curto da criatura alvo. Você pode ver e ouvir como se estivesse presente no local, e pode falar mentalmente com qualquer criatura que possa ver, contanto que tenham um idioma em comum.

+5 PM: além do normal, sua projeção é capaz de lançar magias que não precisem de componentes materiais e tenham duração

diferente de sustentada.

Proteção contra Magia

Divina 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você protege o alvo contra efeitos mágicos nocivos. O alvo recebe +5 em testes de resistência contra magias.

+4 PM: muda o bônus para +10. Requer 4º círculo.

+4 PM: em vez do normal, o alvo fica imune a uma escola de magia a sua escolha. Requer 4º Círculo.

+9 PM: em vez do normal, o alvo fica imune a duas escolas de magia a sua escolha. Requer 5º Círculo.

Proteção Divina

Divina 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma barreira mística invisível que fornece ao alvo +2 em testes de resistência.

+2 PM: aumenta o bônus concedido em +1.

+2 PM: muda a execução para reação, o alcance para curto e a duração para 1 rodada.

+2 PM: muda o alvo para área de círculo com 3m de raio. Todos os aliados dentro do círculo recebem o bônus da magia. Requer 2º círculo.

+2 PM: também torna o alvo imune a efeitos de encantamento. Requer 2º círculo.

Purificação

Divina 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Seu toque purifica a criatura tocada. Esta magia remove uma das seguintes condições: abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo.

+2 PM: também cura todo o dano causado por venenos.

+2 PM: em vez de uma, remove todas as condições listadas.

+3 PM: também permite que o alvo solte qualquer item amaldiçoado que esteja segurando (mas não remove a maldição do item em si).

+7 PM: também dissipa magias e efeitos prejudiciais de encantamento, necromancia e transmutação afetando o alvo. Requer 3º círculo.

Queda Suave

Arcana 1 (Transmutação)

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvos:** 1 criatura ou objeto com até 200kg; **Duração:** até chegar ao solo ou cena, o que vier primeiro.

O alvo cai lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — o suficiente para não causar dano.

Como lançar esta magia é uma reação, você pode lançá-la rápido o bastante para salvar a si ou a um amigo de quedas inesperadas.

Lançada sobre um projétil — como uma flecha ou uma rocha largada do alto de um penhasco —, a magia faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão.

Queda Suave só funciona em criaturas e objetos em queda livre; a magia não vai frear um golpe de espada, ou o mergulho rasante de um atacante voador.

TRUQUE: muda o alvo para objeto com até 5kg. Em vez do normal, você pode gastar uma ação de movimento para levitar o alvo até 4,5m em qualquer direção.

+2 PM: muda o alvo para até 10 criaturas ou objetos.

Raio Solar

Divina 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Você canaliza uma poderosa rajada de energia positiva que ilumina o campo de batalha. Criaturas na área sofrem 4d8 pontos de dano de eletricidade (ou 4d12, se forem mortos-vivos) e ficam ofuscadas por uma rodada. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam ofuscadas.

TRUQUE: muda a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, cria um facho de luz, que ilumina a área. Uma vez por rodada, você pode mudar a direção do facho como uma ação livre.

+2 PM: aumenta o dano ou cura em +1d8 (ou +1d12 em mortos-vivos).

+3 PM: em vez do normal, criaturas vivas a sua escolha na área curam 4d8 pontos de vida; o restante sofre o dano normalmente.

+3 PM: criaturas que falhem na resistência ficam cegas por 1d4 rodadas.

Raio do Enfraquecimento

Arcana 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio púrpura que drena as forças do alvo. Se falhar na resistência, o alvo

fica fatigado. Se passar, fica vulnerável.

TRUQUE: muda o alcance para toque e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, ao tocar o alvo, sua mão emana um brilho púrpura. O alvo fica fatigado. Uma criatura só pode ser afetada por este truque uma vez por cena.

+2 PM: em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica exausto. Se passar, fica fatigado. Requer 2º círculo.

+5 PM: em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica inconsciente. Se passar, fica exausto. Requer 3º círculo.

Raio Polar

Arcana 4 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio azul esbranquiçado de ar congelante e gelo. O alvo sofre 10d8 pontos de dano e fica paralisado, preso em um bloco de gelo. Se passar no teste de resistência, o alvo sofre metade do dano e fica lento por uma rodada.

É possível quebrar o gelo para libertar uma criatura presa: o bloco tem 20 PV, resistência a dano 10 e é vulnerável a fogo. Uma criatura presa pode usar uma ação completa para fazer um teste de Força e tentar se libertar do gelo; cada vez que passar no teste causa 10 pontos de dano ao bloco, ignorando a RD.

+3 PM: aumenta o dano em +2d8.

+5 PM: muda o alvo para área de explosão de 6m de raio. Em vez de um raio, você dispara uma esfera de gelo que explode, causando o efeito da magia em todas as criaturas na área.

Reanimação Impura

Divina 5 (Necromancia)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você reanima uma criatura morta recentemente (dentro da mesma cena) trazendo sua alma de volta ao corpo de forma forçada. O tipo da criatura muda para morto-vivo, mas ela retém suas memórias e habilidades de quando estava viva, podendo inclusive lançar magias. A criatura pode pensar e falar livremente, mas obedece cegamente a seus comandos. Quando a cena termina, a criatura volta a ficar morta, mas muitos necromantes malignos usam meios para guardar e preservar o corpo de criaturas poderosas para serem reanimadas dessa forma quando necessário. Se for destruída, a criatura não pode ser reanimada novamente com essa magia.

Refúgio

Arcana 2 (Abjuração)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:**

domo com 6m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia cria um domo imóvel e quase opaco por fora, mas transparente pelo lado de dentro. Ele protege contra calor, frio e forças pequenas, mas não contra qualquer coisa capaz de causar dano. Assim, o domo protege contra neve e vento comuns, mas não contra uma flecha ou *Bola de Fogo*. Porém, como o domo é quase opaco, qualquer criatura dentro dele tem camuflagem total contra ataques vindos de fora. Criaturas podem entrar e sair do domo livremente. Descansar dentro do *Refúgio* concede recuperação normal de PV e PM.

+1 PM: além do normal, os limites do domo são envoltos por uma fumaça negra e espessa, que impede criaturas do lado de fora de enxergar ou ouvir o que está dentro. Criaturas do lado de dentro enxergam e ouvem normalmente o que está do lado de fora. A fumaça também bloqueia magias de adivinhação.

+3 PM: em vez do normal, cria uma cabana que comporta até 10 criaturas confortavelmente. Descansar nesse espaço concede recuperação de PV e PM igual ao dobro do nível. Para todos os efeitos é uma cabana normal, com paredes de madeira, telhado, uma porta, duas janelas e alguma mobília (camas, uma mesa com bancos e uma lareira). A porta e as janelas têm 15 PV, RD 5 e são protegidas por um efeito idêntico à magia *Tranca Arcana*. As paredes têm 200 PV e RD 5.

+3 PM: em vez do normal, cria um espaço extradimensional, similar a uma caverna vazia e escura, que comporta até 10 criaturas. A entrada para o espaço precisa estar desenhada em um objeto fixo como uma grande pedra ou árvore. Qualquer criatura que atravesse a entrada consegue entrar no espaço. Nenhum efeito a partir do mundo real afeta o espaço, e vice-versa, mas aqueles que estiverem dentro podem observar o mundo real como se uma janela de 1m estivesse centrada na entrada. Qualquer coisa que esteja no espaço extradimensional surge no mundo real na área vazia mais próxima da entrada quando a duração da magia acaba. Requer 3º círculo.

+9 PM: em vez do normal, cria uma mansão extradimensional que comporta até 100 criaturas, com quartos luxuosos, comida e bebida e dez servos fantasmagóricos (como na magia *Servo Invisível*). Descansar na mansão concede recuperação de PV e PM igual ao triplo do nível. A mansão tem uma única entrada, uma porta feita de luz. Você pode deixá-la visível ou invisível como uma ação livre, e apenas criaturas escolhidas por você podem passar. Requer 4º círculo.

Relâmpago

Arcana 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você dispara um poderoso raio que causa 6d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas e objetos livres na área.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+3 PM: muda a área para alvo de criaturas escolhidas. Em vez do normal, você dispara vários relâmpagos, um para cada alvo escolhido, causando 6d6 pontos de dano de eletricidade. Requer 3º círculo.

Relâmpago Flamejante de Reynard

Arcana 4 (Evocação)

Execução: duas rodadas; **Alcance:** médio; **Efeito:** bolas de fogo e relâmpagos; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta é uma magia poderosa, mas lenta, desenvolvida pelo metódico e impassível arqui-mago Reynard. Na primeira rodada de execução, você invoca as energias elementais do fogo, e uma de suas mãos fica em chamas. Na segunda rodada, invoca as energias elementais dos relâmpagos, ficando com a outra mão eletrificada. Então, pela duração da magia, pode usar uma ação de movimento para disparar bolas de fogo (6d6 pontos de dano de fogo numa explosão de 3m de raio) ou relâmpagos (6d6 pontos de dano de eletricidade numa linha). Você também pode, como uma ação padrão, usar as duas mãos num ataque de energia mista (12d12 pontos de dano, metade de fogo e metade de eletricidade, numa explosão de 6m de raio). Você precisa estar com as duas mãos livres para invocar o efeito misto e isso consome toda a energia da magia, terminando-a imediatamente.

+4 PM: aumenta o dano das rajadas em +1d6 e o dano da rajada mista em +2d12.

Réquiem

Arcana 5 (Ilusão)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** criatura escolhidas; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade parcial.

Essa magia cria uma ilusão particular para cada uma das criaturas que atingir. Enquanto a magia durar, no início de cada um de seus turnos, cada criatura afetada deve fazer um teste de Vontade; se falhar, acha que não tomou as ações que realmente fez no turno anterior, e é obrigada a repetir as mesmas ações neste turno, com uma penalidade cumulativa de -5 em todos os testes para cada

vez que se repetir (a penalidade não se aplica ao teste de Vontade contra essa magia). Por exemplo, se a criatura se aproximou de um alvo e o atacou, precisa se aproximar desse mesmo alvo e atacar novamente. A ação repetida consome PM e recursos normalmente e, caso exija um teste de resistência, qualquer alvo faz esse teste com um bônus igual ao da penalidade dessa magia.

Resistência a Energia

Universal 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Ao lançar a magia, escolha entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão. O alvo recebe resistência 10 contra a energia escolhida. Por exemplo, uma criatura com *Resistência a Fogo* que receba 16 pontos de dano de uma *Bola de Fogo* perde apenas 6 PV.

+2 PM: aumenta a resistência em +5.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o efeito para resistência a dano de todos os tipos de energia. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda o efeito para imunidade a um tipo de dano de energia. Requer 4º círculo.

Rogar Maldição

Divina 2 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude anula.

Você entoa cânticos maléficos que amaldiçoam uma vítima, criando efeitos variados. Ao lançar a magia, escolha.

Debilidade: o alvo fica esmorecido e não pode se comunicar ou lançar magias. Ainda reconhece seus aliados, e pode segui-los e ajudá-los, mas sempre de maneira simplória.

Doença: muda a duração para instantânea. O alvo contrai uma doença a sua escolha, que o afeta imediatamente (sem período de incubação).

Fraqueza: o alvo fica debilitado e lento.

Isolamento: o alvo perde o uso de um de seus cinco sentidos a sua escolha. Se perder a visão, fica cego. Se perder a audição, fica surdo. Se perder o olfato ou paladar, não pode usar a habilidade faro. Se perder o tato, fica caído e não pode levantar-se.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando estes exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito.

+3 PM: aumenta o número de efeitos que você pode escolher em +1. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a duração para permanente e resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura ainda sofre os efeitos da maldição, mas por 1 rodada. Requer 4º círculo.

Roubar a Alma

Universal 5 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Resistência:** Vontade parcial.

Você rouba a alma da vítima, armazenando-a em um objeto. Se o alvo passar no teste de resistência, sente o impacto de sua alma ser puxada para fora do corpo e fica pasmo por 1 rodada. Se falhar, seu corpo fica caído, inconsciente e inerte, enquanto sua alma é transportada para dentro do objeto. O corpo não envelhece nem se decompõe, permanecendo em estase. Ele pode ser atacado e destruído normalmente. O objeto escolhido deve custar T\$ 1.000 por nível da criatura. Um objeto que não seja valioso o bastante se quebrará quando a magia for lançada (embora personagens não conheçam o conceito de “nível” dentro do mundo de jogo, podem ter noção do poder geral de uma criatura específica, estimando assim o valor do objeto). Se o objeto for destruído, a magia se esvai. Se o corpo ainda estiver disponível, a alma retorna para ele. Caso contrário, escapa para os Reinos dos Deuses.

Custo adicional: sacrifício de 1 PM.

+5 PM: o objeto que abriga a alma detém os mesmos PM totais que o alvo. Se estiver empunhando o objeto, você pode usar esses PM para lançar magias ao invés dos seus. O objeto recupera PMs por dia como se o personagem estivesse em descanso normal.

+10 PM: como uma reação ao lançar essa magia, você possui o corpo sem alma do alvo, como na magia *Possessão Mental* (mesmo que não conheça a magia).

Runa de Proteção

Universal 2 (Abjuração)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto ou passagem de até 6m de largura; **Duração:** permanente até ser descarregada. **Resistência:** nenhum ou Reflexos reduz à metade (veja o texto).

Esta magia protege um objeto que possa ser aberto ou uma passagem de até 6m de largura. Quando uma criatura abre o objeto ou passa pela passagem, a runa explode, causando 6d6 pontos de dano em todos os alvos a até 3m. A criatura que ativa a runa não tem direito a teste de resistência; outras criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Quando lança a magia, você escolhe o tipo de dano, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão.

Você pode determinar que a runa se ative apenas em condições específicas — por exemplo, apenas por goblins ou apenas por mortos-vivos. Você também pode criar uma palavra mágica que impeça a runa de se ativar.

Um personagem pode encontrar a runa com um teste de Investigação e desarmá-la com um teste de Ladinagem (ambos CD 28).

Componente material: pó de diamante no valor de T\$ 200, com o qual o conjurador desenha a runa, que brilha por alguns instantes e depois se torna praticamente invisível.

+1 PM: aumenta o dano em +2d6.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto que possa ser lido, como um livro, pergaminho ou mapa. A runa explode quando o objeto é lido. O objeto também sofre o dano (possivelmente sendo destruído).

+1 PM: este aprimoramento exige que você lance uma magia de até 2º círculo como parte da execução da *Runa de Proteção*. Quando a runa é ativada, em vez do efeito normal, lança essa magia sobre a criatura que o ativou (se for uma magia de área, a área é centrada na criatura).

+3 PM: como o aprimoramento acima, mas além de lançar a magia, a runa *também* causa o dano do efeito normal.

Salto Dimensional

Arcana 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia transporta você para outro lugar dentro do alcance. Você não precisa de linha de efeito, e pode simplesmente imaginar seu destino. Por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Esta magia não permite que você apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, você ressurgue na área vazia mais próxima.

+1 PM: muda o alcance para médio.

+1 PM: muda o alvo para você e uma criatura voluntária. Você pode escolher este aprimoramento mais vezes para aumentar o número de alvos adicionais em +1, mas deve estar tocando todos os alvos.

+2 PM: muda a execução para reação. Em vez do normal, você salta para um espaço adjacente (1,5m), recebendo +5 na Defesa e em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo.

+3 PM: muda o alcance para longo.

Santuário

Divina 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:**

1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anulada.

Qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra o alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue atacar e não pode tentar novamente até o fim da cena. *Santuário* não protege o alvo de efeitos de área. Além disso, o próprio alvo também não pode fazer ações hostis, ou a magia é dissipada — mas pode usar outras habilidades e magias de cura e suporte (como *Curar Ferimentos*, *Bênção* e assim por diante).

+1 PM: além do normal, escolha um tipo de criatura entre animal, construto ou morto-vivo. Você não pode ser percebido por criaturas do tipo escolhido, não importando o sentido usado.

+9 PM: também protege o alvo contra efeitos de área. Uma criatura que tente atacar uma área que inclua o alvo deve fazer o teste de Vontade; se falhar, não pode atacar aquela área a menos que o alvo tenha saído dela.

Segunda Chance

Divina 5 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Um brilho alaranjado, na forma de asas de fênix, emana do alvo. Ele recupera 200 pontos de vida e se cura de qualquer das seguintes condições: abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo.

+1 PM: aumenta a cura em +20 PV.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+5 PM: muda o alvo para uma criatura que tenha morrido a até uma rodada. Esta magia pode curá-lo.

Selo de Mana

Universal 3 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Seu toque manifesta um selo mágico na pele do alvo, que atrapalha o fluxo de mana. Pela duração da magia, sempre que o alvo realizar qualquer ação que gaste PM, deve fazer um teste de Vontade; se passar, faz a ação normalmente; Se falhar, o efeito da ação é anulado (mas os PM são gastos mesmo assim).

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas dentro do alcance. Requer 4º círculo.

Semiplano

Arcana 5 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** semiplano com 30m de lado; **Duração:** 1 dia.

Você cria um semiplano — uma dimensão particular. Você pode entrar no semiplano gastando uma ação padrão e 1 PM, desaparecendo do plano material como se tivesse se teletransportado. Você pode levar criaturas voluntárias que esteja tocando, ao custo de 1 PM por criatura extra. Você também pode levar objetos que esteja tocando, ao custo de 1 PM por 200kg. Uma vez no semiplano, você pode voltar ao plano material, no mesmo local onde estava, gastando uma ação completa (mas sem custo em PM), ou pode lançar *Viagem Planar* para voltar para outro local.

Você escolhe a forma e aparência do semiplano — uma caverna, um asteroide que singra o éter, um palacete de cristal etc. Ele contém ar, luz e calor, mas além disso é vazio. Entretanto, você pode levar itens (móveis, ferramentas etc.) a cada viagem.

+2 PM: adiciona alvo (1 criatura). Você cria uma semiplano labiríntico e expulsa o alvo para ele. A cada rodada, a vítima tem direito a um teste de Inteligência (CD 30), com bônus cumulativo de +1 por cada teste já realizado, para escapar do labirinto. Quando o alvo escapa, a magia termina e o alvo reaparece no Plano Material no mesmo local onde estava quando a magia foi lançada. Magias como *Salto Dimensional* e *Teletransporte* não ajudam a escapar do labirinto, mas *Viagem Planar* sim.

+5 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (diorama do semiplano feito de materiais preciosos no valor de T\$ 5.000). Você pode lançar a magia diversas vezes para aumentar as dimensões do semiplano em +30m de lado a cada vez.

Servo Divino

Divina 3 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** criatura conjurada; **Duração:** cena ou até ser descarregada.

Você pede a sua divindade que envie um espírito para ajudá-lo. Esse espírito realiza uma tarefa a sua escolha que possa ser realizada dentro de até uma hora — desde algo simples como “use suas asas para nos levar até o topo da montanha” até algo complexo como “escolte esses camponeses até o castelo”. A magia é descarregada quando a criatura cumpre a tarefa, retornando ao seu plano natal. O tipo de criatura é escolhido pelo mestre, de acordo com as necessidades da tarefa.

Componente material: um pagamento de T\$ 100 ao espírito. A forma exata de paga-

mento varia: doações a um templo, um item mágico, ou mesmo ouro.

+4 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada. O espírito realiza uma tarefa a sua escolha que exija até um dia, e aumenta o custo do pagamento para T\$ 500. O resto segue normal.

+9 PM: muda a duração para 1 semana ou até ser descarregada. O espírito realiza uma tarefa que exija até uma semana, e aumenta o custo do pagamento para T\$ 1.000. O resto segue normal.

Servo Morto-Vivo

Universal 3 (Necromancia)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 cadáver; **Duração:** instantânea.

Esta magia transforma o cadáver de um humanoide, animal ou monstro em um esqueleto ou zumbi (conforme o estado de conservação do corpo). O morto-vivo então obedece a todos os seus comandos, mesmo suicidas. Se quiser que o morto-vivo o acompanhe, ele funciona como um aliado iniciante, de um tipo a sua escolha entre ajudante, atirador, combatente, fortão, guardião ou montaria.

Se não quiser usar o morto-vivo como aliado, pode ordenar que ele proteja um local específico, atacando invasores (nesse caso, use as estatísticas no Apêndice). O número máximo de mortos-vivos que você pode ter sob seu comando ao mesmo tempo é igual ao seu nível; mas você só pode receber os benefícios de um deles como aliado por vez. Eles duram até serem destruídos (um morto-vivo destruído não pode ser reanimado).

Componente material: um ônix negro (T\$ 100), inserido na boca ou olho do cadáver.

+3 PM: muda o componente material para pó de ônix negro (T\$ 500). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria um carniçal. Ele pode funcionar como um aliado veterano, escolhido entre ajudante, atirador, combatente, fortão ou guardião. O restante da magia segue normal.

+3 PM: muda o componente material para pó de ônix negro (T\$ 500). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria uma sombra. Ela pode funcionar como um aliado veterano, escolhido entre assassino, combatente ou perseguidor. O restante da magia segue normal.

+7 PM: muda o componente material para ferramentas de embalsamar (T\$ 1.000). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria uma múmia. Ela pode funcionar como um aliado mestre, escolhido entre ajudante, curandeiro, destruidor ou guardião. O restante da magia segue normal. Requer 4º círculo.

Servos Invisíveis

Arcana 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** até 5 criaturas conjuradas; **Duração:** 1 dia.

Você cria até cinco servos invisíveis e silenciosos, capazes de realizar tarefas simples como apanhar lenha, colher frutos, varrer o chão ou alimentar um cavalo. Em geral, os servos são capazes de manter arrumada e organizada uma mansão ou pequena torre. Eles também podem ajudá-lo em tarefas mais complexas, como fazer uma pesquisa ou preparar uma poção. Cada servo pode oferecer +1 num teste de perícia a sua escolha, como se estivesse prestando ajuda (veja o **CAPÍTULO 5**). Esse bônus não se aplica a testes de ataque ou resistência. Os servos não são criaturas reais; não podem lutar, nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — falharão automaticamente no teste e serão destruídos.

+1 PM: aumenta o número de servos em +1.

+3 PM: em vez do normal, a magia conjura apenas um servo, capaz de realizar tarefas mais complexas. Ele pode falar qualquer idioma que você saiba, e pode fazer testes de qualquer perícia com bônus de +10 (exceto Fortitude, Iniciativa, Luta, Pontaria, Reflexos e Vontade). Assim, pode realizar missões de espionagem (Furtividade), roubar um item (Ladinagem), atuar como escriba (Ofício) ou encontrar um livro específico para suas pesquisas (Misticismo).

Seta Infalível de Talude

Arcana 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvos:** até 2 criaturas; **Duração:** instantânea.

Favorita entre magos iniciantes, essa magia lança duas setas de energia que acertam automaticamente, causando 1d4+1 pontos de dano de essência cada. Você pode disparar contra alvos diferentes ou concentrar as setas num mesmo alvo. Caso você possua um bônus no dano de magias, como pela habilidade Arcano de Batalha, ele é aplicado em apenas uma seta (o bônus vale para a magia, não cada alvo).

+2 PM: muda as setas para lanças de energia, que causam 1d8+1 pontos de dano de essência cada. Requer 2º círculo.

+2 PM: muda o número de setas/lanças para três.

+4 PM: muda o número de setas/lanças para cinco. Requer 2º círculo.

+9 PM: muda o número de setas/lanças para dez. Requer 4º círculo.

Silêncio

Divina 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** sustentada.

Um silêncio sepulcral recai sobre a área e nenhum som é produzido ali. Enquanto estiverem na área, todas as criaturas ficam surdas. Além disso, como lançar magias exige palavras mágicas, normalmente nenhuma magia pode ser lançada dentro da área.

+1 PM: muda a área para alvo de 1 objeto. Em vez do normal, o alvo emana uma área de silêncio com 3m de raio.

+2 PM: muda a duração para cena. Em vez do normal, nenhum som pode deixar a área, mas criaturas dentro da área podem falar, ouvir, emitir sons e lançar magias com palavras mágicas normalmente.

+7 PM: além do normal, magias e efeitos de trovão não afetam alvos dentro da área. Requer 3º círculo.

Soco de Arsenal

Divina 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Ninguém sabe se Mestre Arsenal foi realmente o criador desta magia — mas ele foi o primeiro a utilizá-la. O conjurador fecha o punho e gesticula como se estivesse golpeando o alvo, que sofre 4d6 pontos de dano de esmagamento + seu mod. de Força. Além do dano, a vítima é empurrada 3m na direção oposta a sua (ou 1,5m se passar na resistência).

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você, a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, seus ataques corpo a corpo passam a acertar inimigos distantes. Seu alcance natural é triplicado; uma criatura Média pode atacar adversários a até 4,5m, por exemplo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+4 PM: aumenta a distância do efeito de empurrar em +3m.

+5 PM: muda o tipo do dano para essência.

Sombra Assassina

Arcana 5 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia cria uma duplicata ilusória do alvo na forma de uma silhueta, ligada a ele como se fosse uma manifestação sólida de sua própria sombra. A duplicata de sombras segue automaticamente o alvo. Sempre que o alvo faz uma ação hostil — fazer um ataque, usar uma habilidade, lançar uma magia — a

sombra imediatamente realiza a mesma ação contra o alvo, usando as mesmas estatísticas e rolagens. A sombra pode ser atacada, tem as mesmas estatísticas do alvo e é destruída quando chega a 0 PV. Se o alvo passar no teste de resistência, a sombra desaparece no final do turno do alvo, depois de copiar sua ação dessa rodada.

+10 PM: muda o alvo para criaturas na área.

Sonho

Arcana 4 (Adivinhação)

Execução: 10 minutos; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** veja texto.

Você entra nos sonhos de uma criatura. Uma vez lá, pode conversar com o alvo até que ele acorde. Se a criatura não estiver dormindo quando você lançar a magia, você pode permanecer em transe até que ela adormeça. Durante o transe você fica indefeso e sem consciência dos arredores. Você pode sair do transe quando quiser, mas a magia termina.

+2 PM: você transforma o sonho do alvo em um pesadelo terrível. A vítima deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não recupera nenhum PV ou PM pela noite, sofre 1d10 pontos de dano de trevas e acorda fatigado. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela. Use os mesmos modificadores da magia *Vidência*.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1. Todos os alvos compartilham um mesmo sonho (ou pesadelo) entre si e com você.

Sono

Arcana 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura de até 4º nível; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Um sono místico recai sobre o alvo. Se passar na resistência, fica fatigado por uma rodada. Se falhar, fica inconsciente e caído.

+2 PM: muda o alvo para área de quadrado com 3m de lado. Todas as criaturas na área dentro do limite de nível são afetadas.

+2 PM: afeta alvos de até 8º nível. Requer 2º círculo.

+5 PM: afeta alvos de até 12º nível. Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Todas as criaturas no alcance dentro do limite de nível são afetadas.

+9 PM: afeta alvos de até 16º nível. Requer 4º círculo.

+14 PM: muda o alvo para 1 criatura de qualquer nível. Requer 5º círculo.

Sopro da Salvação

Divina 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 9m; **Duração:** instantânea.

Você enche seus pulmões de energia positiva e sopra um cone de poeira reluzente. O sopro afeta apenas seus aliados na área, curando 2d8+4 pontos de vida e removendo uma das seguintes condições de todos os alvos: abalado, atordoado, apavorado, alquebrado, cego, confuso, debilitado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, paralisado, pismo e surdo.

+2 PM: aumenta a quantidade de cura em 1d8+2.

+4 PM: além do normal, se um aliado estiver com PV negativos, seus PV são levados a 0 e então a cura é aplicada.

+4 PM: remove todas as condições listadas, em vez de apenas uma.

Sopro das Uivantes

Arcana 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial (veja texto).

Você sopra uma onda gélida, causando 4d6 pontos de dano de frio (Fortitude reduz à metade). Criaturas de tamanho Médio ou menor que falhem na resistência são empurradas 6m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, a criatura para de se mover mas sofre 1d6 pontos de dano de esmagamento.

+2 PM: aumenta o dano de frio em +2d6.

+3 PM: aumenta o tamanho máximo das criaturas afetadas em uma categoria. Requer 3º círculo.

+3 PM: além do normal, criaturas que falhem no teste de Fortitude ficam caídas.

Suporte Ambiental

Divina 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia.

Esta magia garante a sobrevivência em ambientes hostis. O alvo fica imune aos efeitos de calor e frio extremos, pode respirar na água, se respirar ar (ou vice versa) e não sufoca em fumaça densa.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

Sussurros Insanos

Arcana 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você murmura palavras desconexas que

afetam a mente do alvo. O alvo fica confuso. No fim de cada um de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de Vontade. Se passar, a magia é dissipada.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+12 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 5º círculo.

Talho Invisível de Edauros

Arcana 4 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cruel foi desenvolvida pelo mago de combate Edauros, quando ainda era um bípede. Você faz um gesto rápido e dispara uma lâmina de ar em alta velocidade. Criaturas na área sofrem 8d8 pontos de dano de corte e ficam sangrando. Alvos que passem no teste de resistência sofrem metade do dano e não ficam sangrando.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+2 PM: muda o alvo para você e a duração para sustentada. Uma vez por rodada, como uma ação padrão, você pode disparar uma lâmina de ar contra um alvo em alcance médio, causando 6d8 pontos de dano de corte (Fortitude reduz à metade).

Teia

Arcana 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cubo com 6m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Teia cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas na área. Qualquer criatura na área que falhar na resistência fica enredada. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD igual à da magia). Além disso, a área ocupada por *Teia* é considerada terreno difícil.

A *Teia* é inflamável. Qualquer ataque que cause dano de fogo destrói as teias por onde passar, libertando as criaturas enredadas mas deixando-as em chamas (veja Condições, no APÊNDICE B).

+1 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência também ficam imobilizadas.

+2 PM: além do normal, no início de seus turnos a magia afeta novamente qualquer criatura na área, exigindo um novo teste de Reflexos. Requer 2º círculo.

+2 PM: aumenta a área em +1 cubo de 1,5m.

Telecinesia

Arcana 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** veja texto; **Duração:** varia (veja texto).

Você move objetos ou criaturas se concentrando. Ao lançar a magia, escolha uma das opções a seguir.

Força Contínua: você move uma criatura ou objeto com até 200kg, a até 6m por rodada. Uma criatura pode anular o efeito sobre ela, ou sobre um objeto que possua, passando num teste de Vontade. O peso pode ser movido em qualquer direção dentro do alcance. Ele cai no chão se sair do alcance ou a magia terminar. **Duração:** sustentada.

Empurrão Violento: nesta versão a energia mágica é expelida de uma única vez, e você pode arremessar até 10 objetos, ou um peso total de 200kg, o que for menor. Os objetos devem estar a até 3m uns dos outros.

Objetos arremessados podem atingir criaturas em seu caminho, causando de 1 ponto de dano por 10kg (objetos macios, sem pontas ou sem fio) até 1d6 pontos de dano por 10kg (objetos duros, pontudos ou afiados). Criaturas atingidas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

Criaturas dentro da capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas podem fazer um teste de Vontade para evitar o efeito (em si mesmas, ou em objetos que estejam segurando). Uma criatura arremessada contra uma superfície sólida sofre 1d6 pontos de dano para cada 3m que “voou” no deslocamento. **Duração:** sustentada.

+3 PM: aumenta o limite de peso em 100kg.

Teletransporte

Arcana 3 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea.

Esta magia transporta os alvos para um lugar a sua escolha a até 1.000km. Você precisa fazer um teste de Misticismo, com dificuldade que depende de seu conhecimento sobre o local de destino.

CD 20. Um lugar familiar, que você visita com frequência.

CD 30. Um lugar conhecido, que você já visitou pelo menos uma vez.

CD 40. Um lugar desconhecido, que você nunca visitou, e só conhece a partir da descrição de outra pessoa que esteve lá.

Você não pode se teletransportar para um lugar que nunca visitou sem a descrição de alguém. Ou seja, não pode se transportar para a “sala de tesouro do rei” se nunca esteve nela nem falou com alguém que esteve lá.

Se passar no teste, os alvos chegam ao lugar desejado. Se falhar, os alvos surgem 1d10 x 10km afastados em qualquer direção (se o destino é uma cidade costeira, você pode surgir em alto-mar). Se falhar por 5 ou

mais você chega em um lugar parecido, mas errado. E se você rolar 1 natural no teste a magia falha, gastando PM normalmente, e você fica atordado por 1d4 rodadas.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +5.

+2 PM: em vez do normal, a magia teletransporta os alvos para seu santuário — um local familiar e previamente preparado. A magia pode ser usada sem limite de distância ou necessidade de testes, mas apenas dentro do mesmo plano. Preparar um local como seu santuário exige um ritual de um dia e o gasto de T\$ 1.000. Você só pode ter um santuário por vez.

+9 PM: muda a execução para ação completa, a duração para cena e adiciona sacrifício de 1 PM. Em vez do normal, você cria um círculo de 1,5m de diâmetro no chão, que transporta qualquer criatura que pisar nele. O destino é escolhido quando a magia é lançada, e pode ser qualquer lugar, em qualquer mundo, sem a necessidade de testes, desde que conhecido por você. O círculo é tênue e praticamente invisível. Você pode marcá-lo de alguma forma (por exemplo, lançando-o sobre uma plataforma elevada). Se não fizer isso, ele pode ser pisado por acidente. Junte com um destino hostil e você terá uma armadilha bastante eficaz! Requer 5º círculo.

Tempestade Divina

Divina 2 (Evocação)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 9m de raio e 9m de altura; **Duração:** cena.

Esta magia só pode ser usada em ambientes abertos. A área fica sujeita a um vendaval — ataques à distância sofrem penalidade de -5, chamas são apagadas e névoas e fumaças são dissipadas em 1 rodada. Você também pode causar chuva (-5 em testes de Percepção), neve (a área fica escorregadia e exige testes de Acrobacia para equilíbrio) ou granizo (1 ponto de dano de esmagamento por rodada, no início de seus turnos). Criaturas na área recebem uma penalidade de -15m no deslocamento de voo.

+1 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, uma vez por rodada, como uma ação de padrão, você pode fazer um relâmpago cair sobre um alvo na área, causando 3d8 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

+1 PM: se escolheu causar granizo, muda o dano para 1d6.

+2 PM: aumenta o dano em +1 dado do mesmo tipo.

+3 PM: se escolheu causar chuva, ela revela criaturas e objetos invisíveis na área.

+7 PM: se escolheu causar neve, criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio no

início de seus turnos.

Tentáculos de Trevas

Arcana 3 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** círculo com 6m de raio; **Duração:** cena.

Um círculo de energias sombrias se abre no chão, de onde surgem tentáculos feitos de treva viscosa. Ao lançar a magia, e no início de seus turnos, você faz um teste de manobra agarrar (usando seu bônus de Misticismo) contra cada criatura na área. Se você passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 4d6 pontos de dano de trevas. A área conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a qualquer forma de dano.

+2 PM: aumenta o raio da área em +3m.

+2 PM: aumenta o dano dos tentáculos em +2d6.

Terremoto

Divina 4 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** dispersão com 30m de raio; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** veja texto.

Esta magia cria um tremor de terra que rasga o solo. O terremoto dura uma rodada, durante a qual criaturas sobre o solo não podem se mover, atacar ou lançar magias.

O efeito exato depende do terreno.

Caverna ou subterrâneo: a magia derruba o teto, causando 12d6 pontos de dano de esmagamento e agarrando todas as criaturas na área. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar agarrado.

Construção: todas as estruturas na área sofrem 100 pontos de dano, o suficiente para derrubar qualquer construção de madeira ou alvenaria simples, mas não alvenaria reforçada. Criaturas em uma construção que desmorone sofrem o mesmo efeito de criaturas em uma caverna (veja acima).

Espaço aberto: fendas se abrem no chão; cada criatura tem 25% de chance (1 em 1d4) de cair em uma delas. A vítima tem direito a um teste de Reflexos para se agarrar na borda e escapar. No final da rodada as fendas se fecham, matando todos que estejam dentro delas.

Penhascos: o penhasco racha, criando um desmoronamento que percorre uma distância horizontal igual à distância vertical da queda. Por exemplo, um penhasco com 30m de altura desmorona em uma área de 30m de comprimento além da base. Qualquer criatura no caminho sofre 8d6 pontos de dano de esmagamento e fica agarrada. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar agarrado.

Rio, lago ou pântano: fissuras se abrem sob a

água, drenando-a e formando um lamaçal. Criaturas na área precisam fazer um teste de Reflexos para não afundarem na lama e ficarem agarradas. No final da rodada as fissuras se fecham, possivelmente afogando as criaturas que ficaram presas. Escapar exige uma ação completa e um teste de Atletismo.

Criaturas agarradas (efeito possível de “caverna”, “construção” e “penhasco”) sofrem 1d6 pontos de dano por rodada até serem libertadas, o que exige uma ação completa e um teste de Atletismo.

Toque Chocante

Arcana 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Arcos elétricos envolvem sua mão, causando 2d8+2 pontos de dano de eletricidade. Se o alvo usa armadura de metal (ou carrega muito metal, a critério do mestre), sofre uma penalidade de -5 no teste de resistência.

+1 PM: aumenta o dano em 1d8+1.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano da arma e da magia.

+2 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para área de explosão com 6m de raio. Você dispara raios pelas pontas dos dedos que afetam todas as criaturas na área.

Toque da Morte

Universal 5 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão exala energias letais. Se a criatura tocada falhar no teste de Fortitude, seus PV são reduzidos a -10; se passar, sofre 10d8 pontos de dano de trevas.

+2 PM: muda o alcance para curto. Em vez de tocar no alvo, você dispara um raio púrpura da ponta de seu dedo indicador.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para inimigos no alcance. Em vez de tocar no alvo, você dispara raios púrpuras da ponta de seus dedos.

Toque Vampírico

Arcana 2 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Sua mão brilha com energia sombria, causando 6d6 pontos de dano de trevas. Você recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado.

+1 PM: como parte da execução da magia,

you pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e da magia, e recupera pontos de vida iguais à metade do dano da magia.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para cena. Em vez do normal, a cada rodada você pode gastar uma ação padrão para tocar 1 criatura e causar 3d6 pontos de dano. Você recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado. Requer 2º círculo.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6. Requer 3º círculo.

Tranca Arcana

Arcana 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto Grande ou menor; **Duração:** permanente.

Esta magia tranca uma porta ou outro item que possa ser aberto ou fechado (como um baú, caixa etc.), aumentando a CD de testes de Força ou Ladinagem para abri-lo em +10. Você pode abrir livremente sua própria tranca sem problemas.

Componente material: chave de bronze no valor de T\$ 25.

TRUQUE: muda o alcance para curto. Em vez do normal, pode abrir ou fechar um objeto de tamanho Médio ou menor, como uma porta ou baú. Não afeta objetos trancados.

+1 PM: muda o alcance para curto e a duração para instantânea. Em vez do normal, a magia abre portas, baús e janelas trancadas, presas, barradas ou protegidas por outra *Tranca Arcana* (neste caso, o efeito é dissipado). Ela também afrouxa grilhões e solta correntes.

+5 PM: aumenta a CD para abrir o alvo em +5.

+5 PM: muda o alvo para 1 objeto de qualquer tamanho, podendo afetar até mesmo os portões de um castelo. Requer 3º círculo.

Tranquilidade

Divina 1 (Encantamento)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você emana ondas de serenidade. Se falhar na resistência, o alvo tem sua atitude mudada para indiferente (veja Diplomacia no Capítulo 2: Perícias) e não pode atacar ou realizar qualquer tipo de ação agressiva. Se passar, recebe -2 em testes de ataque. Qualquer ação hostil contra o alvo anula a magia, e ele retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta a penalidade em -1.

+5 PM: muda o alcance para médio e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

Transformação de Guerra

Arcana 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você se torna uma máquina de combate, ficando mais forte, rápido e resistente. Você recebe +6 na Defesa, testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, e 30 PV temporários. Durante a *Transformação de Guerra* você não pode lançar magias, mas se torna proficiente em todas as armas.

+2 PM: aumenta os bônus na Defesa, testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo em +1, e os PV temporários em +10.

+2 PM: adiciona componente material (uma barra de adamantite no valor de T\$ 100). Sua forma de combate ganha um aspecto metálico e sem expressões. Você recebe resistência a dano 15/adamante e imunidade a atordoamento, dano não letal, doenças, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sangramento, sono, veneno e não precisa respirar.

Transmutar Objetos

Arcana 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** matéria-prima, como madeira, rochas, ossos; **Duração:** cena.

A magia transforma matéria bruta para moldar um novo objeto. Você pode usar matéria-prima mundana para criar um objeto de tamanho pequeno ou menor, e preço máximo de T\$ 25, como um balde ou uma espada curta. O objeto reverte à matéria-prima no final da cena, ou se for tocado por um objeto feito de chumbo. Esta magia não pode ser usada para criar objetos consumíveis, como alimentos, itens alquímicos ou venenos, nem objetos com mecanismos complexos, como bestas ou armas de fogo. *Transmutar Objetos* anula *Despedaçar*.

TRUQUE: muda o alvo para 1 objeto mundano e a duração para instantânea. Em vez do normal, você pode alterar as propriedades físicas do objeto, como colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 0,5kg de material inanimado (incluindo comida), ou curar 1 PV do objeto, consertando pequenas falhas como colar um frasco de cerâmica quebrado, unir os elos de uma corrente ou costurar uma roupa rasgada. Um objeto só pode ser afetado por este truque uma vez por dia.

+2 PM: aumenta o limite de tamanho do

objeto em uma categoria.

+1 PM: aumenta o preço máximo do objeto criado em + T\$ 25.

+1 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 construto e a duração para instantânea. Ao invés do normal, cura 2d8 PV do alvo. Você pode gastar 2 PM adicionais para aumentar a cura em +1d8.

+5 PM: muda o alvo para 1 objeto e a duração para instantânea. Em vez do normal, você cura todos os PV do alvo, restaurando o objeto totalmente. Esse aprimoramento está sujeito aos limites de tamanho e preço do objeto conforme a magia original, e não funciona se o objeto tiver sido completamente destruído (queimado até virar cinzas ou desintegrado, por exemplo). Requer 3º círculo.

+9 PM: como o aprimoramento anterior, mas passa a afetar itens mágicos.

Velocidade

Arcana 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional por turno. Esta ação não pode ser usada para lançar magias.

+7 PM: muda o alvo para criaturas no alcance. Requer 4º círculo.

+7 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Você acelera sua mente, além do seu corpo. A ação adicional pode ser usada para lançar magias. Requer 4º círculo.

Vestimenta da Fé

Divina 2 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 traje, armadura ou escudo; **Duração:** 1 dia.

Você fortalece uma indumentária com o poder de sua fé. Isso aumenta o bônus de Defesa de uma armadura ou escudo em +2 (isso é uma melhoria no item, portanto é cumulativa com outras magias). No caso de um traje, ele passa a oferecer +2 na Defesa, e continua contando como se você não estivesse usando armadura.

+3 PM: o objeto também oferece o mesmo bônus em testes de resistência. Requer 3º círculo.

+4 PM: aumenta o bônus em +1.

+7 PM: o objeto também oferece resistência a dano 5. Requer 4º círculo.

Viagem Arbórea

Divina 3 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Ao lançar essa magia, você pode entrar em uma árvore adjacente que seja maior do que

você. Você pode permanecer dentro da árvore livremente, percebendo os arredores de forma normal (mas sem poder fazer ações). Você pode gastar uma ação de movimento para sair da mesma árvore, ou de qualquer outra dentro de 1km. Se estiver dentro de uma árvore que seja destruída, a magia termina e você sofre 10d6 pontos de dano. Enquanto a magia durar você pode gastar ações de movimento para entrar em outras árvores.

+2 PM: muda o alcance para toque, o alvo para até cinco criaturas e a duração para instantânea. Os alvos entram em uma planta (de tamanho Médio ou maior) e saem em outra planta do mesmo tamanho a até 100km de distância, especificada em direção e distância aproximadas (como “50km ao norte daqui”).

Viagem Planar

Universal 4 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** pessoal; **Duração:** instantânea.

Você viaja instantaneamente para outro plano de existência. Dentro do outro plano, você chega de 10 a 1.000km do destino pretendido (role 1d100 e multiplique por 10km).

Componente material: um bastão de metal precioso em forma de forquilha (no valor de T\$ 1.000). O tipo de metal determina para qual plano de existência as criaturas serão enviadas. Os metais que levam a dimensões específicas podem ser difíceis de encontrar, de acordo com o mestre.

+2 PM: muda o alvo para até cinco criaturas voluntárias que você esteja tocando.

Vidência

Universal 3 (Adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Através de uma superfície reflexiva (bacia de água benta para clérigos, lago para druidas, bola de cristal para magos, espelho para feiticeiros etc.) você pode ver e ouvir uma criatura escolhida e seus arredores (cerca de 6m em qualquer direção), mesmo que ela se mova. O alvo pode estar a qualquer distância, mas se passar em um teste de Vontade, a magia falha. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela.

- Não conhece o alvo: +10.
- Ouviu falar do alvo: +5.
- O alvo está em outro plano ou mundo: +5.
- Já encontrou o alvo pessoalmente: +0.
- Tem uma descrição ou pintura do alvo: -2.

- Conhece bem o alvo: -5.

- Tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo: -5.

- Tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...): -10.

Visão da Verdade

Universal 4 (Adivinhação)

Execução: movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você passa a enxergar a forma real das coisas. Você pode ver através de camuflagem (normal e total), escuridão (normal e mágica) e magias de ilusão e transmutação (enxergando a verdade como formas translúcidas ou sobrepostas).

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+1 PM: além do normal, o alvo fica com sentidos apurados; ele recebe +10 em todos os testes de Percepção.

+2 PM: além do normal, o alvo escuta falsidades; ele recebe +10 em todos os testes de Intuição.

+4 PM: além do normal, o alvo enxerga através de paredes e barreiras com 30cm de espessura ou menos (as paredes e barreiras parecem translúcidas).

Visão Mística

Universal 1 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seus olhos brilham com uma luz azul, e passam a enxergar auras mágicas. Este efeito é similar ao uso de Misticismo para detectar magia, mas você detecta todas as auras mágicas em alcance médio e recebe todas as informações sobre elas sem gastar ações. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura que possa perceber em alcance médio é capaz de lançar magias, e qual a aura gerada pelas magias de círculo mais alto que ela pode lançar.

+1 PM: recebe visão no escuro.

+1 PM: também pode enxergar objetos e criaturas invisíveis. Eles aparecem como formas translúcidas.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

Vitalidade Fantasma

Arcana 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você suga energia vital da terra, recebendo 2d8 pontos de vida temporários. Os PV temporários desaparecem ao final da cena.

+2 PM: aumenta os PV temporários recebi-

dos em +1d8.

+5 PM: muda o alvo para área esfera de 6m de raio e a resistência para Fortitude reduz à metade. Em vez do normal, você suga energia das criaturas vivas na área, causando 1d8 pontos de dano de trevas e recebendo PV temporários igual ao dano total causado. Os PVs temporários desaparecem ao final da cena. Requer 2º círculo.

Voo

Arcana 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você recebe deslocamento de voo 12m. Voar através desta magia é simples como andar — por isso, você pode atacar e lançar magias normalmente enquanto voa. Quando a magia termina, você desce lentamente até o chão, como se estivesse sob efeito de *Queda Suave*.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 4º círculo.

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas. Requer 4º círculo.

Voz Divina

Divina 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode conversar com criaturas de qualquer tipo: animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo. Pode fazer perguntas e entende suas respostas, mesmo sem um idioma em comum ou se a criatura for capaz ou não de falar, mas respeitando os limites da Inteligência da criatura. A atitude dessas criaturas não é alterada, mas você pode usar a perícia Diplomacia para tentar mudar sua atitude.

+1 PM: você conceder um pouco de vida a um cadáver, suficiente para que ele responda suas perguntas. O conhecimento do corpo é limitado ao que ele tinha enquanto vivo, e suas respostas são curtas e enigmáticas. Um corpo só pode ser alvo desta magia uma vez. Ela também não funciona em um corpo cuja cabeça tenha sido destruída.

Capítulo 5: Jogando

Ao longo de suas aventuras, os personagens devem superar numerosos perigos e desafios. Estas são as regras para enfrentar tais obstáculos.

Testes

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um teste. Um teste é uma rolagem de 1d20 + um modificador.

Um teste pode ser *de atributo* ou *de perícia*; e *simples* (contra uma dificuldade) ou *oposto* (contra um teste realizado por outro personagem).

Teste de Atributo

Você usa testes de atributo para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, role 1d20 e some o modificador do atributo apropriado.

$$\text{TESTE DE ATRIBUTO} = 1\text{D}20 + \text{MODIFICADOR DO ATRIBUTO}$$

Aqui estão alguns exemplos de testes de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- Empurrar um bloco de pedra (Força).
- Amarrar cordas (Destreza).
- Segurar o fôlego (Constituição).
- Escapar de um labirinto (Inteligência).
- Reconhecer alguém que já viu antes (Sabedoria).
- Ser percebido em uma multidão (Carisma).

Teste de Perícia

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, em vez de somar um modificador de atributo, você soma seu bônus na perícia apropriada.

$$\text{TESTE DE PERÍCIA} = 1\text{D}20 + \text{BÔNUS DE PERÍCIA}$$

Veja o CAPÍTULO 2 para a explicação de como calcular seus bônus de perícias.

Testes Simples

Testes simples são usados quando um personagem está competindo contra o ambiente. Eles são realizados contra uma dificuldade determinada pelo mestre, de acordo com a tarefa sendo realizada. Consulte a tabela a seguir para exemplos.

Tabela 5-1: Classes de Dificuldade

TAREFA	CD	EXEMPLO
Muito fácil	0	Notar alguém completamente visível (Percepção)
Fácil	5	Subir uma encosta íngreme (Atletismo)
Mediana	10	Ouvir um guarda se aproximando (Percepção)
Difícil	15	Estancar um sangramento (Cura)
Desafiador	20	Nadar contra uma correnteza (Atletismo)
Formidável	25	Sabotar uma armadilha de engenharia avançada (Ladinagem)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho antigo em um idioma morto (Conhecimento)
Quase Impossível	40	Rastrear um druida à noite, em terreno duro, após 5 dias (Sobrevivência)

O CAPÍTULO 2 traz mais exemplos de classes de dificuldade, nas descrições de cada perícia.

Testes Opostos

Testes opostos são usados quando dois ou mais personagens estão competindo entre si. Cada personagem envolvido faz seu teste. Aquele com maior valor é o vencedor. Em caso de empate, aquele com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

Outras Regras

Sucessos e Falhas Automáticos

Ao fazer um teste, um 1 natural (quando o resultado do d20 é 1) *sempre* é uma falha, e um 20 natural (quando o resultado do d20 é 20) *sempre* é um sucesso, não importando seu bônus ou a CD do teste.

Misturando Testes Simples e Opostos

É possível ter um teste simples e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando para ver quem atravessa um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma CD. Aqueles que passarem atravessam o lago. Dentre esses, aquele com o maior resultado chega primeiro.

Novas Tentativas

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha, e continuar tentando por toda a eternidade. Contudo, alguns testes acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha.

Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar um teste mais fácil ou mais difícil. Para representar isso, o mestre pode alterar o teste de duas maneiras.

- Conceder ao personagem um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho. Por exemplo, procurar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Percepção.
- Impor ao personagem uma penalidade de -2 para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho, como procurar por um frasco específico em um laboratório bagunçado com um teste de Percepção.

Kits de Perícias

Algumas perícias requerem ferramentas próprias. Se isso for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre uma penalidade de -5 no teste.

Prestar Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normal, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste contra CD 10. Um teste de ajuda concede ao líder um bônus de +1, e +1 adicional para cada 5 pontos acima de 10 (+2 para um resultado 15, +3 para 20 e assim por diante).

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa desafiadora — com alta dificuldade ou feita em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são muito úteis para acelerar o jogo e não interromper o fluxo da história com rolagens desnecessárias.

ESCOLHER 1. Quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD menos 1, você não precisa fazer o teste — você automaticamente passa. A tarefa é um esforço trivial para alguém com suas habilidades. Caso o teste tenha variados níveis de sucesso, você obtém o mínimo possível (como se tivesse rolando 1 no dado). Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um nível maior de sucesso, se quiser.

ESCOLHER 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para muitas tarefas.

ESCOLHER 20. Quando não há pressão e a tarefa não oferece nenhuma consequência ou penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até passar. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo com o mestre).

Testes Estendidos

A maioria das tarefas pode ser resolvida com um único teste. Se um personagem quer escalar um muro ou estancar um sangramento, o sucesso ou falha é aparente depois de um único teste. Entretanto, para situações complicadas e que consomem tempo — como escalar uma montanha ou curar uma doença grave —, ou quando o mestre quer criar clima de tensão e suspense, esta regra pode ser usada.

Em um teste estendido, os personagens devem acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total. A complexidade da tarefa é refletida na CD dos testes e na quantidade de sucessos exigidos.

Por exemplo, os personagens estão investigando uma guilda de ladrões. Para isso precisam fazer perguntas na cidade durante algum tempo — pela dificuldade da tarefa, rolar um único teste parece estranho.

O mestre pede um teste estendido de Investigação. Acumular seis sucessos indica que o grupo encon-

Tabela 5-2: Exemplos de Testes Estendidos

SUCESSOS EXIGIDOS	COMPLEXIDADE	EXEMPLOS
3	Baixa	Escalar um paredão (Atletismo)
6	Média	Treinar um cavalo (Adestramento)
9	Alta	Atravessar o Pântano dos Juncos (Sobrevivência)
12	Incrível	Compreender um ritual antigo (Misticismo)

trou pistas. Acumular três falhas antes de seis sucessos, entretanto, indica que os heróis foram descuidados e alertam os membros da guilda, além de não conseguir descobrir o que queriam.

Tanto testes de atributo quanto testes de perícia podem ser tratados como testes estendidos.

Penalidades em Testes Estendidos

O mestre pode aplicar uma penalidade para cada falha em um teste de perícia estendido — isto é, além de chegar mais perto de uma falha total.

Por exemplo, digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação intrincada com um aristocrata, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de -2 nos testes seguintes — isso significa que o aristocrata está ficando cada vez mais ofendido.

Da mesma forma, um personagem escalando uma montanha com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando machucados durante a subida.

Além disso, o mestre pode usar classes de dificuldade cumulativas. Em vez de uma CD fixa, a CD começa num valor determinado mas aumenta em +2 a cada teste, representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido de Furtividade para se infiltrar até os aposentos reais do castelo, faz sentido que a CD aumente, pois quanto mais perto do quarto do rei, maior a segurança.

Interrupções e Novas Tentativas

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem problemas. Entretanto, o mestre pode determinar que uma interrupção conte como uma falha, ou até mesmo como uma falha completa no teste estendido.

Normalmente pode-se fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que com testes normais, alguns testes estendidos têm

Testes Estendidos Abertos

Como alternativa, o mestre pode permitir que os *jogadores* decidam quais perícias vão usar em um teste estendido. O jogador escolhe a perícia, então explica como vai utilizá-la para resolver o desafio.

Por exemplo, em um julgamento, um personagem poderia usar Enganação (“vou corromper o magistrado”); Intimidação (“vou assustar os jurados para que decidam em meu favor”); Intuição (“vou analisar a situação para determinar qual o melhor argumento”) etc.

Permitir que os jogadores descrevam quais perícias vão usar envolvê-los mais com a cena. Se usar essa variante, cada teste avulso dentro do teste estendido precisa ser feito com uma perícia diferente.

consequências que devem ser levadas em conta. Por exemplo, uma armadilha que exige um teste estendido de Ladinagem pode disparar em caso de falha.

Testes Estendidos Usando Várias Características

Alguns testes estendidos podem envolver mais de uma perícia. Por exemplo, um julgamento pode exigir um número de sucessos em Conhecimento (nobreza), para conhecer a lei, mais um número de sucessos em Diplomacia, para convencer o magistrado. Infiltrar-se em um acampamento purista pode envolver Atletismo, para escalar o muro, e Furtividade, para não ser visto pelas sentinelas.

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem prestar ajuda normalmente em testes estendidos. Os personagens ajudando fazem seu teste de ajuda cada vez que o personagem desempenhando a tarefa fizer um novo teste como parte do teste estendido.

O mestre pode permitir testes de ajuda com perícias diferentes, mas de alguma forma relacionadas à tarefa. Por exemplo, alguém fazendo um teste estendido de Sobrevivência para seguir uma trilha pode ser ajudado por um colega que procura pistas, realizando testes de Percepção. Isso pode envolver mais jogadores na cena.

Combate

Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, às vezes os heróis ficam sem escolha além de sacar suas armas, preparar suas magias e partir para a batalha.

Teste de Ataque

Este é um tipo específico de teste de perícia, para acertar um alvo com um ataque. Normalmente é um teste de Luta, para um ataque corpo a corpo; ou Pontaria, para um ataque à distância.

A dificuldade é a Defesa do alvo. Se o resultado é igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta e causa dano (veja **DANO**, a seguir).

Um teste de ataque pode sofrer modificadores por habilidades, arma e condições.

Dano

Quando você acerta um ataque, causa dano. Esse dano reduz os pontos de vida do inimigo (veja **FERIMENTOS & MORTE**, a seguir).

Você rola dados para descobrir quanto dano causou. O tipo de dado depende da arma ou ataque utilizado — por exemplo, 1d4 para uma adaga ou 1d8 para uma espada longa. O dano de cada arma é descrito no **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**. Para ataques corpo a corpo ou com armas de arremesso, você soma seu modificador de Força na rolagem de dano.

DANO COM ARMA CORPO A CORPO OU DE ARREMESSO = DANO DA ARMA + MODIFICADOR DE FORÇA DO ATACANTE

DANO COM ARMA DE DISPARO = DANO DA ARMA

Assim, um personagem com Força 16 e usando uma espada longa causa 1d8+3 pontos de dano (1d8 da espada longa, +3 pelo modificador de Força).

Tipos de Dano

Todo o dano causado é classificado em um tipo. Por si só, o tipo de dano não possui efeito em regras. Porém, indica a relação do dano com outros efeitos. Por exemplo, uma criatura com resistência a corte 5 reduz todo o dano de corte que sofrer em 5, mas não o dano de outros tipos.

ÁCIDO. Certos monstros e perigos naturais, além de itens alquímicos, causam dano deste tipo. Ácido é ligado ao elemento terra.

CORTE. Armas afiadas, como espadas, machados e as garras de um monstro causam dano de corte.

ELETRICIDADE. Algumas magias e perigos naturais (como um raio) causam dano deste tipo. Eletricidade é ligado ao elemento luz.

ESMAGAMENTO. Causado por ataques e perigos de força e impacto, como clavas, maças e quedas.

ESSÊNCIA. Energia mágica pura, canalizada por magias como *Seta Infalível de Tálude*.

FOGO. Causado por chamas naturais e mágicas. Inclui dano por calor. Fogo é ligado ao elemento... fogo, né.

FRIO. Algumas magias, além de clima severo, causam dano de frio. Ligado ao elemento água.

PERFURAÇÃO. Objetos pontudos, como uma lança ou a mordida de um monstro, causam dano de perfuração.

TREVAS. Causado por magias de necromancia e pelo ataque de certos mortos-vivos, este tipo de dano é ligado ao elemento de mesmo nome.

TROVÃO. Ondas de choque e som causam dano de trovão. Este tipo de dano é ligado ao elemento ar.

VENENO. Inclui venenos de animais, plantas e criados por alquimistas.

Acertos Críticos

Um acerto crítico acontece quando um ataque é excepcionalmente certo, atingindo pontos vitais ou vulneráveis do oponente.

A tabela de armas do **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** possui uma coluna “Crítico”. Cada arma tem uma margem de ameaça (que pode ser 18, 19 ou 20) e um multiplicador (que pode ser x2, x3 ou x4). Quando nenhuma margem aparece, será 20. Quando nenhum multiplicador aparece, será x2.

Você faz um acerto crítico quando acerta um ataque rolando um valor igual ou maior que a margem de ameaça da arma. Neste caso, multiplica os dados de dano do ataque de acordo com o multiplicador da arma. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados.

Certas criaturas são imunes a acertos críticos. Algumas habilidades também protegem contra críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

Iniciativa

Em cada rodada, todo personagem tem sua vez, sua chance de agir. Este é seu turno. A iniciativa determina a ordem de turnos dentro da rodada.

TESTE DE INICIATIVA. No início de um combate, cada jogador faz um teste de Iniciativa para seu personagem. O mestre faz um teste para os inimigos (caso haja inimigos com bônus de Iniciativa diferentes, o mestre usa o menor valor). Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro.

No caso de empates, o personagem com o maior bônus de perícia age primeiro. Se o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa apenas entre si, para decidir quem age primeiro.

O mestre pode anotar em um papel os nomes dos personagens e inimigos na ordem da Iniciativa, para ser capaz de dizer rapidamente de quem é a vez de agir.

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

ENTRANDO NA BATALHA. Se um personagem entra na batalha depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar, na rodada seguinte.

SURPRESA. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreso. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpresos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreso. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

PERCEBENDO OS INIMIGOS. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral ele diz aos jogadores para fazer testes de Percepção contra uma dificuldade ou opostos pelo teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos).

Um personagem que nunca fica surpreso (por exemplo, se tiver a habilidade Esquiva Sobrenatural) pode rolar a Iniciativa e agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo, ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.

A Rodada de Combate

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. Durante a rodada, cada jogador (incluindo o mestre) tem o seu *turno*, a sua vez de realizar ações.

Pense em “rodada” como se fosse uma medida de tempo, como “mês”: o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro jogador (aquele que teve Iniciativa mais alta), e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

No seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento, em qualquer ordem.

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso.

Você também pode abrir mão das duas ações (padrão e de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode executar:

- **UMA AÇÃO PADRÃO E UMA AÇÃO DE MOVIMENTO (EM QUALQUER ORDEM);**
- **OU DUAS AÇÕES DE MOVIMENTO;**
- **OU UMA AÇÃO COMPLETA.**

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

AÇÃO PADRÃO. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou lançar uma magia são as ações padrão mais comuns.

AÇÃO DE MOVIMENTO. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, abrir uma porta e subir numa montaria também são ações de movimento.

AÇÃO COMPLETA. Este tipo de ação exige todo o seu tempo e esforço durante uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações livres e reações.

AÇÃO LIVRE. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço. Largar um objeto no chão, ou gritar uma ordem simples, são exemplos de ações livres — mas o mestre sempre pode decidir que uma ação é complicada demais para ser livre. Dizer uma frase curta é uma ação livre, mas recitar um livro inteiro não!

REAÇÃO. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Assim como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença é que uma ação livre é uma escolha consciente, voluntária, executada no turno do personagem; mas uma reação é um reflexo ou resposta automática, que pode ocorrer mesmo quando não é seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um troll escondido no pântano, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

ATAQUE CORPO A CORPO. Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de seu alcance natural (1,5m para criaturas Pequenas e Médias; ou um inimigo adjacente, no mapa). Personagens maiores, ou usando certas armas, podem atacar mais longe.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até uma categoria de alcance acima, sofrendo uma penalidade de -5).

Atirando em Combate Corpo a Corpo. Quando faz um ataque à distância contra um alvo envolvido em combate corpo a corpo, você sofre penalidade de -5 na rolagem de ataque. Um personagem está em combate corpo a corpo se estiver a 1,5m (ou adjacente, no tabuleiro) de qualquer inimigo.

ATAQUES ADICIONAIS. Em alguns casos especiais, você pode usar uma ação padrão para fazer mais de um ataque. Sempre que uma regra oferece ataques adicionais, todos esses ataques são feitos com a mesma ação padrão — você não pode, por exemplo, fazer um ataque, um movimento e depois outro ataque.

MANOBRA DE COMBATE. Uma manobra é um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Faça um teste de manobra (um ataque corpo a corpo) oposto com a criatura. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outro teste deve ser feito. Você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode fazer.

- *Agarrar.* Você usa uma mão para segurar uma criatura (por seu braço, sua roupa etc.). Uma criatura agarrada sofre -2 nos testes de ataque, fica despreve-

nida e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra a criatura. Se vencer, causa dano igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

Você só pode agarrar com um ataque desarmado. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar determina aleatoriamente qual alvo acerta (50% de chance para cada).

- *Atropelar.* Esta manobra serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. O alvo pode escolher resistir ou dar-lhe espaço. Se o alvo decide sair do caminho, nenhum teste é necessário. Se o alvo resiste, faça o teste de manobra oposto; se você vencer, consegue derrubar o alvo e também avançar. Se o alvo vence, continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentado durante uma investida.

- *Derrubar.* Você derruba o alvo. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, você derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele tem direito a um teste de Reflexos (CD 20) para se agarrar numa beirada.

- *Desarmar.* Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, ou sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.

- *Empurrar.* Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo, e pode avançar até o limite de seu deslocamento.

- *Quebrar.* Você atinge um item que a criatura esteja segurando, com a intenção de quebrá-lo. Veja adiante em “Quebrando Objetos”.

Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância. Se você sofrer uma manobra de combate deve sempre fazer seu teste usando seu valor de Luta, mesmo que esteja empunhando uma arma de ataque à distância.

FINTAR. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

LANÇAR UMA MAGIA. A maioria das magias exige uma ação padrão para serem executadas.

PREPARAR. Permite que você fique pronto para realizar uma ação (padrão ou de movimento) mais tarde, depois de seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Para isso, diga a ação que você vai tentar, e em quais circunstâncias. Então, a qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, não tem mais direito a realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, sua Iniciativa torna-se a contagem na qual você fez a ação preparada.

USAR UMA HABILIDADE OU ITEM MÁGICO. Algumas habilidades e itens mágicos, como poções, exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item.

LEVANTAR-SE. Levantar do chão (ou de uma cama, cadeira...) exige uma ação de movimento.

MOVIMENTAR-SE. Você pode percorrer uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio). Outros tipos de movimento, como nadar, escalar ou cavalgar, também usam esta ação.

MANIPULAR ITEM. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

SACAR OU GUARDAR ARMA. Sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento. Se você tiver o poder Saque Rápido, pode sacar ou guardar uma arma por rodada como uma ação livre.

Ações Completas

Uma ação completa consome todo o seu tempo e esforço durante a rodada inteira, impedindo você de executar ações padrão ou de movimento.

CORRIDA. Você pode correr mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

GOLPE DE MISERICÓRDIA. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe

de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (resultado 1 em 1d4) para PJs e NPCs importantes, e de 75% (resultado 1 a 3 em 1d4) para NPCs secundários.

LANÇAR UMA MAGIA. Algumas magias exigem uma ação completa para serem lançadas. Ao lançar magias com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

INVESTIDA. Você pode avançar até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, fazer um ataque corpo a corpo. Você recebe +2 no teste de ataque, devido ao impulso, mas sofre penalidade de -2 na Defesa até o início de seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Em uma investida, você pode usar a manobra atropelar como uma ação livre.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir certas ações muito complexas.

ATRASAR. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa, ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

- *Limites para atrasar.* Você pode atrasar sua Iniciativa até -10 menos seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar a -13. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

- *Vários atrasos.* Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Destreza, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior bônus de Iniciativa tem o direito de agir depois.

FALAR. Em geral, falar é uma ação livre. Lançar magias, ou usar habilidades de classe que dependem da voz, não são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

JOGAR-SE NO CHÃO. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao jogar-se no chão.

LARGAR UM ITEM. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Ferimentos & Morte

Sempre que você sofre dano — golpeado pelo tacape de um ogro, atingido por uma *Bola de Fogo* ou caindo em uma armadilha —, perde pontos de vida. Você anota seus pontos de vida na ficha de personagem, ou em qualquer rascunho. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida.

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não impede você de agir. Isso só muda quando seus pontos de vida chegam a 0 ou menos.

Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e começa a sangrar. No início de seu turno, faça um teste de Constituição (CD 15). Se passar, você estabiliza e não precisa mais fazer esse teste. Se falhar, você perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou morrer. Um personagem sangrando pode ser estabilizado com um teste de Cura (CD 15) ou com qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV.

Um personagem que estava com 0 ou menos PV e recupere pontos de vida até um valor positivo (1 ou mais), através de uma habilidade, magia ou simples descanso, recobra a consciência e pode agir normalmente.

Quando seus pontos de vida chegam a um número negativo igual à metade de seus PV totais, você morre. Assim, um personagem com 30 PV ainda está vivo com -14 PV, mas morre quando chega a -15 PV.

Dano Não Letal

Quase todo o dano causado em condições normais (armas, armadilhas, magias...) é letal.

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você cai inconsciente, mas não conta para determinar quando você morre.

Normalmente, armas causam dano letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre uma penalidade de -5 no teste de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar esses ataques e armas para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de -5 no teste de ataque.

Movimentação

DESLOCAMENTO. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9m, mas algumas habilidades de raça e classe podem mudá-lo.

MAPA. Para auxiliar a visualização dos personagens em combate, você pode usar um mapa quadriculado e peças para cada criatura. Cada quadrado no mapa representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento. Para simplificar o jogo, você pode se referir às distâncias do jogo em “quadrados” (de 1,5m) em vez de metros.

ATRAVESSAR UM ESPAÇO OCUPADO. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado) ocupado por um aliado. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso, ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

CARGA. Se você estiver carregando uma carga pesada (veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**), seu deslocamento diminui em 3m.

DIAGONAIS. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados). O mesmo vale para movimento diagonal em três dimensões (voando ou nadando).

OUTROS TIPOS DE MOVIMENTO. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

SUBIR OU MERGULHAR. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida e metade na descida. Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

TERRENO DIFÍCIL. Lugares acidentados, como um pântano lamacento, neve profunda, florestas cheias de raízes ou ruínas com destroços, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m. Atravessar um lugar muito apertado também conta como terreno difícil.

Situações Especiais

CAMUFLAGEM. Você recebe camuflagem quando um efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens ou outro efeito similar onde você está ou no espaço entre você e o inimigo. Ataques contra você têm 20% de chance de falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10; se o resultado desse dado for 1 ou 2, o ataque erra, independentemente do resultado do teste de ataque).

Você recebe camuflagem total quando um efeito impede a visão dos inimigos — por exemplo, em uma câmara completamente escura. A chance de falha em camuflagem total é 50% (1 a 5 no d10).

COBERTURA. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma muralha de castelo, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Cobertura fornece +5 na Defesa.

No mapa, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se a linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura. O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

Você recebe cobertura total quando seus inimigos não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja atacado.

FLANQUEAR. Quando você luta corpo a corpo contra um oponente, e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância.

Tabela 5-3: Situações Especiais

O ATACANTE ESTÁ...	MODIFICADOR NO ATAQUE
Caído	-5
Cego	50% de chance de falha
Em posição mais alta	+2
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+5 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	-2
O ALVO ESTÁ...	MODIFICADOR NA DEFESA
Caído	-5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	-5
Desprevenido	-5
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

Tabela 5-4: Estatísticas de Objetos

EXEMPLO	TAMANHO	DEF	RD	PV
Objetos Gerais				
Pergaminho	Minúsculo	15	0	1
Corda	Minúsculo	15	0	2
Corrente	Minúsculo	15	10	2
Cadeira	Pequeno	12	5	5
Barril	Médio	10	5	10
Porta de madeira	Grande	8	5	20
Porta de pedra	Grande	8	8	50
Porta de ferro	Grande	8	10	50
Carroça	Enorme	5	5	50
Casebre	Enorme	5	5	100
Celeiro	Colossal	0	5	200
Armas, Armaduras e Escudos*				
Arma leve de madeira (machadinha)			5	2
Arma de uma mão de madeira (clava)			5	5
Arma de duas mãos de madeira (bordão)			5	10
Arma leve de metal (adaga)			10	2
Arma de uma mão de metal (espada longa)			10	5
Arma de duas mãos de metal (montante)			10	10
Escudo leve			5	10
Escudo pesado			10	20
Armadura leve			5	20
Armadura pesada			10	40

*Pontos de vida de itens comuns. Divida por 2 para itens reduzidos, multiplique por 2 para itens aumentados e multiplique por 5 para itens gigantes.

Quebrando Objetos

Tentar quebrar ou destruir um objeto inanimado — desde uma porta trancada até uma espada empunhada pelo oponente — é diferente de atacar uma criatura.

A Defesa de um objeto imóvel é definida pela sua categoria de tamanho, conforme a tabela a seguir. Se o objeto estiver em movimento, adicione +5 na Defesa. Para um objeto sendo carregado por outra criatura, veja a manobra separar em “Ações Padrão”.

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos normalmente têm resistência a dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 ou menos PV é destruído.

Aliados

Aliados são um tipo especial de personagem do mestre, que se aventuram com o grupo. Algumas habilidades de classe oferecem aliados como benefício. De acordo com o mestre, aliados podem ser recebidos como uma recompensa por interpretação. Nesse caso, ficam com o grupo apenas por uma cena ou aventura.

Como Usar Aliados

Em termos de jogo, aliados não atuam como NPCs completos. Eles não têm um turno na rodada e não realizam ações. Em vez disso, cada aliado ajuda um personagem, fornecendo um bônus. Esse bônus depende do tipo e poder do aliado (iniciante, veterano ou mestre). Essa classificação é abstrata, não indicando classe e nível do NPC, e fica a cargo do mestre. Via de regra, NPCs de até 5º nível são aliados iniciantes; NPCs do 6º ao 11º nível são aliados veteranos, e NPCs acima do 12º nível são aliados mestres.

Cada aliado pode ajudar apenas um personagem por vez. Se o jogador quiser, pode passar o apoio de seu aliado para outro personagem. Isso não consome nenhuma ação — mas, na rodada da troca, o aliado não fornece bônus para ninguém. Um aliado montaria deve ser desmontado e montado normalmente, com as ações normais (veja a perícia Cavalgar).

Personagens de até 6º nível podem receber ajuda de um aliado por vez. Personagens de 7º a 14º nível podem receber ajuda de até dois aliados. Personagens do 15º nível em diante podem receber ajuda de até três aliados por vez.

Aliados não podem ser atacados. Porém, em situações dramáticas, o mestre pode decidir que algo ruim acontece com o aliado. Por exemplo, se o grupo é capturado por orcs, a montaria pode acabar a serviço dos humanoides, ou mesmo ser devorada!

Tipos de Aliados

Estes são exemplos de aliados e seus respectivos bônus por nível de poder, mas o mestre é livre para criar outros. O mestre também pode misturar benefícios: por exemplo, um cavaleiro da Luz mestre pode fornecer +2 em testes de ataque e +2 na Defesa (os benefícios de um combatente veterano e um guardião iniciante).

Ajudante

Um bardo, nobre ou sábio que ajuda com palavras firmes ou encorajadoras. *Iniciante:* você recebe +2 em

Por Que Aliados?

Há dois motivos para usar aliados em vez de NPCs comuns: acelerar o jogo e manter o foco nos personagens. Se cada aliado do grupo tivesse suas próprias ações, o jogo ficaria lento. Além disso, se agisse independentemente, um aliado poderia acabar rolando o ataque que mata o vilão, frustrando os jogadores. Com aliados que oferecem bônus, quem efetivamente age é sempre o jogador.

duas perícias. *Veterano:* muda para +2 em três perícias. *Mestre:* muda para +4 em três perícias. As perícias são definidas pelo aliado. Um ajudante não pode fornecer bônus em Luta ou Pontaria.

Atirador

Um arqueiro, besteiro ou outro combatente à distância. *Iniciante:* você recebe +1d6 em rolagens de dano à distância. *Veterano:* muda para +1d10. *Mestre:* muda para +2d8.

Assassino

Um ladino ou outro tipo furtivo que mata pessoas. *Iniciante:* você recebe a habilidade Ataque Furtivo +1d6. Se já possui a habilidade, o bônus é cumulativo. *Veterano:* além do Ataque Furtivo, fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. *Mestre:* muda o dano do Ataque Furtivo para +2d6.

Além de +2 em testes de ataque corpo a corpo, o bônus por flanquear permite que o personagem sempre use seu Ataque Furtivo em ataques corpo a corpo.

Combatente

Um bucaneiro, guerreiro, paladino ou animal de caça. *Iniciante:* +1 em testes de ataque. *Veterano:* muda para +2 em testes de ataque. *Mestre:* muda para +3 em testes de ataque e você pode gastar 5 PM para fazer um ataque extra por turno.

Curandeiro

Um clérigo, druida, herbalista ou outro NPC com capacidades curativas. *Iniciante:* uma vez por turno, como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para recuperar 1d8+1 PV. *Veterano:* como acima, mas você também pode gastar 3 PM para recuperar 2d8+3 PV ou remover uma condição prejudicial (como abalado ou fatigado). *Mestre:* como acima, mas você também pode gastar 6 PM para recuperar 3d8+5 PV.

Destruidor

Um arcanista ou inventor com itens alquímicos.

Iniciante: uma vez por turno, como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou trovão, definida pelo aliado) em qualquer alvo em alcance curto. *Veterano:* como acima, mas você também pode gastar 3 PM para causar 4d6 pontos de dano. *Mestre:* como acima, mas você também pode gastar 5 PM para causar 6d6 pontos de dano. Como alternativa, pode causar o mesmo dano em uma área de 6m de raio em alcance médio.

Fortão

Um bárbaro, lutador ou outro tipo que bate primeiro e pensa depois. *Iniciante:* você recebe +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo. *Veterano:* muda para +1d12. *Mestre:* muda para +3d6.

Guardião

Um cavaleiro, miliciano, guarda-costas, animal de guarda ou outro NPC cuja função primária é proteger.

Iniciante: você recebe +2 em Defesa. *Veterano:* muda para +3 em Defesa. *Mestre:* muda para +4 em Defesa e +2 em testes de resistência.

Montaria

Um animal de montaria ou engenho mágico/tecnológico que possa transportá-lo. *Iniciante:* deslocamento +3m e uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* muda para +6m. *Mestre:* muda para +12m ou recebe deslocamento de voo 18m. Veja o quadro “Combate Montado” para mais detalhes sobre lutar com um aliado montaria.

Perseguidor

Um caçador, animal farejador ou outro especialista em localizar alvos. *Iniciante:* +2 em Percepção e em testes de Sobrevivência para rastrear. *Veterano:* recebe os benefícios do poder Sentidos Aguçados. *Mestre:* recebe percepção às cegas (alcance curto).

Vigilante

Um vigia ou animal de guarda, sempre atento aos arredores. *Iniciante:* você recebe visão no escuro. *Veterano:* você recebe +5 em testes de Percepção. *Mestre:* você recebe Esquiva Sobrenatural e Olhos nas Costas.

Combate Montado

Quando você luta com um aliado montaria, precisa seguir algumas regras especiais.

- Montar ou desmontar é uma ação de movimento.

- Uma vez montado, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Cavalgar (CD 10) por turno para guiar a montaria. Se passar, recebe os benefícios dela. Se falhar, perde a ação de movimento. Se falhar por 5 ou mais, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se for treinado em Cavalgar, você recebe os bônus da montaria automaticamente, sem precisar gastar a ação ou fazer o teste.

- Se você sofrer dano, deve fazer um teste de Cavalgar (CD igual ao dano). Se falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se possuir o poder Ginete, você não precisa fazer esse teste.

- O balanço da montaria em movimento torna mais difícil atacar à distância (–2 em testes de ataque) e lançar magias (quando lança uma magia, precisa fazer um teste de Vontade contra CD 15 + PM gasto; se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim). Se possuir o poder Ginete, você não sofre nenhuma dessas penalidades.

Apêndice A: Ameaças

A seguir estão regras para construção de NPCs e criaturas, além de algumas fichas prontas para o mestre usar em suas aventuras.

Fichas de Criaturas

A seguir está a explicação das fichas de criaturas. As estatísticas nas fichas já levam em conta quaisquer modificadores (por exemplo, por tamanho, raça ou equipamento) que a criatura possua.

Nome

Este é o nome pelo qual a criatura é mais conhecida em Arton. Caso a criatura seja conhecida por outros nomes, eles serão apresentados no texto descritivo.

ND

O nível de desafio da criatura.

Tipo e nível

O tipo da criatura (como animal ou morto-vivo, por exemplo) e seu nível. Para humanoides, essa linha inclui também a raça. Os tipos são explicados em detalhes na seção a seguir. O nível da criatura funciona como o nível de personagem — determina o modificador de perícias da criatura, a CD para resistir às suas habilidades, seus pontos de vida etc.

Tamanho

A categoria de tamanho da criatura — uma sprite tem tamanho Minúsculo, enquanto uma centopeia-dragão é Enorme. O tamanho define o espaço que a criatura ocupa e seu alcance natural (até onde ela pode atingir com um ataque corpo a corpo). Além disso, fornece modificadores em testes de Furtividade e de manobras de combate.

Tamanho de Criaturas			
CATEGORIA DE TAMANHO	EXEMPLO	ESPAÇO/ALCANCE NATURAL	MODIFICADOR DE FURTIVIDADE/MANOBRAS
Minúsculo	Rato, sprite	1,5m	+5/-5
Pequeno	Goblin	1,5m	+2/-2
Médio	Humano	1,5m	0
Grande	Ogro, cavalo	3m	-2/+2
Enorme	Ente	4,5m	-5/+5
Colossal	Dragão	9m	-10/+10

Sentidos

Esta linha apresenta os bônus de Iniciativa e Percepção da criatura, e quaisquer habilidades relacionadas a essas perícias.

Defesa

A Defesa de uma criatura é calculada da mesma forma que para personagens (10 + modificador de Destreza + equipamento). Algumas criaturas possuem algum tipo de armadura natural (qualquer bônus na Defesa não descrito nas características da criatura é sua armadura natural).

Pontos de Vida

A quantidade de dano que a criatura pode sofrer antes de cair. Os PV de uma criatura são definidos pelo seu tipo, nível e modificador de Constituição.

Resistências

Os bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, além de quaisquer habilidades especiais defensivas, como resistência a dano.

Deslocamento

A quantidade de metros que a criatura consegue percorrer com uma ação de movimento. O número padrão é o deslocamento terrestre da criatura. Uma criatura também pode possuir outras formas de deslocamento, como voo e natação.

Pontos de Mana

A quantidade de PM que a criatura possui. Para criaturas que não têm habilidades com custo em PM, esta não linha não aparecerá. Caso seja necessário determinar os PM da criatura, considere que ela tem a quantidade de PM padrão para uma criatura de seu nível e tipo.

Ações

Todas as ações (como ataques, magias etc.) que a criatura pode realizar serão apresentadas aqui. Após o nome da habilidade, entre parênteses, estará a ação necessária para usá-la (completa, padrão, movimento, livre ou passiva) e seu custo em PM, se houver.

Atributos

Os valores de Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma da criatura.

Perícias

Os valores totais das demais perícias da criatura (além de Iniciativa, Percepção, Fortitude, Reflexos, Vontade, Luta e Pontaria, que já apareceram). Se a criatura tiver um modificador racial em alguma perícia, isso estará contabilizado aqui. Caso a criatura não possua perícias além das já descritas, esta linha não aparecerá.

Equipamento

Itens utilizados pela criatura, como armas e armaduras. Todos os modificadores relacionados ao equipamento já estão inclusos nas estatísticas da criatura. Caso a criatura não possua equipamento, esta linha não aparecerá.

Tesouro

A categoria de tesouro da criatura, entre “nenhum” (para criaturas irracionais ou que por qualquer motivo não guardam objetos), “metade” (para criaturas com poucas posses), “padrão”, “dobro” e “triplo” (para criaturas que guardam uma grande quantidade de tesouros, como dragões e liches).

Algumas criaturas possuem tesouros especiais, que vão desde equipamentos específicos até recursos que podem ser extraídos da própria criatura, como veneno, couro ou escamas. Extrair um recurso da criatura exige uma hora de trabalho e um teste de Ofício (alquimia) ou Sobrevivência (CD na descrição da criatura).

Tipos de Criaturas

Toda criatura pertence a um dos seguintes tipos: animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto-vivo. O tipo determina os pontos de vida e pontos de mana que a criatura recebe por nível, além de suas perícias iniciais. Em outras palavras, o tipo é para uma criatura o que a classe é para um personagem.

O tipo também determina quais habilidades e magias podem afetar a criatura — por exemplo, a magia *Enfeitiçar* só funciona contra animais e humanoides.

Além das perícias listadas para cada tipo, toda criatura recebe uma quantidade de perícias treinadas adicionais igual ao seu bônus de Inteligência, se houver.

NPCs Genéricos

A maior parte dos habitantes de Arton não possui grandes poderes ou capacidades. São pessoas comuns, como fazendeiros, mercadores, bandidos, guardas... Tais NPCs genéricos são construídos com as regras a seguir.

1. ATRIBUTOS. Distribua os valores 13, 12, 11, 10, 9 e 8 entre os seis atributos.

2. RAÇA. Escolha a raça e anote os modificadores de atributos e as habilidades de raça, como normal.

3. NÍVEL. NPCs genéricos não possuem níveis de classe. Em vez disso, possuem níveis de seu tipo de criatura (no caso das raças principais, humanoide). Humanoides recebem 3 + mod. Con PV por nível, 0 PM e 2 perícias treinadas. Quando sobem de nível, aumentam seus pontos de vida e seus bônus de perícia como normal, mas não recebem nenhum outro benefício.

4. EQUIPAMENTO E CÁLCULOS. Escolha o equipamento, de acordo com a posição do NPC no mundo (por exemplo, um bandoleiro terá um equipamento rudimentar, enquanto um guarda de palácio pode ter armas e armaduras de melhor qualidade) e calcule as estatísticas da ficha.

Este é um processo simples e rápido, ideal para NPCs coadjuvantes. Grandes heróis e vilões devem ser construídos com as regras normais, com atributos melhores, classes e origens.

Se você quiser um meio termo entre NPCs genéricos e completos, use as regras acima, mas determine os atributos com pontos (veja a página XX; use 3 pontos, em vez de 20) e forneça habilidades especiais de acordo com o papel e nível do NPC. Como regra geral, uma habilidade de classe (ou o equivalente, como +1 num atributo, um poder geral...) no 1º nível e a cada nível ímpar (3º, 5º, 7º etc.) é uma boa medida. As fichas de NPC deste apêndice (bandido, guarda de cidade etc.) foram feitas com esta opção.

Animais

Bestas e feras irracionais, sem poderes mágicos.

PONTOS DE VIDA. 4 + mod. Con por nível.

PONTOS DE MANA. 0.

ATRIBUTOS. Inteligência 1 ou 2.

PERÍCIAS. Fortitude, Reflexos e outras 2.

Habilidades Especiais

- Visão na Penumbra.

Construtos

Objetos animados ou criaturas artificiais.

PONTOS DE VIDA. 5 + mod. Con por nível.

PONTOS DE MANA. 1 por nível.

PERÍCIAS. 2.

Habilidades Especiais

- Visão no Escuro.
- Imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e veneno.
- Não precisa respirar, alimentar-se e dormir.
- Não recupera pontos de vida normalmente.

Espíritos

Nativos de outros planos de existência.

PONTOS DE VIDA. 4 + mod. Con por nível.

PONTOS DE MANA. 1 por nível.

PERÍCIAS. Fortitude, Reflexos, Vontade e outras 4.

Habilidades Especiais

- Visão no escuro.

Humanoides

Seres parecidos com os humanos, inteligentes, com linguagem e cultura próprias. Humanoides possuem uma raça (como elfo, humano, gigante etc.).

PONTOS DE VIDA. 3 + mod. Con por nível.

PONTOS DE MANA. 0.

PERÍCIAS. 2.

Monstros

Criaturas de anatomia estranha e/ou com habilidades fantásticas.

PONTOS DE VIDA. 6 + mod. Con por nível.

PONTOS DE MANA. 1 por nível.

PERÍCIAS. Fortitude, Reflexos e outras 2.

Habilidades Especiais

- Visão no escuro.

Mortos-Vivos

Cadáveres animados por energia negativa.

PONTOS DE VIDA. 4 + mod. Con por nível.

PONTOS DE MANA. 1 por nível.

PERÍCIAS. Vontade e outras 4.

Habilidades Especiais

- Imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e venenos.
- Não precisa respirar, alimentar-se e dormir.
- Não recupera pontos de vida normalmente.
- Sofre dano por magias de cura e recupera pontos de vida com dano de trevas.

Habilidades de Criaturas

CURA ACELERADA. No início de cada turno, a criatura recupera certa quantidade de PV (por exemplo, 5 PV com cura acelerada 5). Cura acelerada não recupera PV perdidos por fome, sede ou sufocamento. Em alguns casos, a cura acelerada não pode recuperar certo tipo de dano — que será listado após uma barra. Por exemplo, uma criatura com cura acelerada 5/ácido ou fogo recupera 5 PV no início de cada turno, a menos que o dano tenha sido causado por ácido ou fogo.

IMUNIDADE. A criatura é imune a um tipo de dano ou condição. Uma criatura imune a paralisia, por exemplo, não pode ser paralisada por nenhum efeito, seja normal ou mágico. Uma criatura imune a fogo ignora todo o dano causado por fogo, seja normal ou mágico. Uma criatura imune a magia ignora todos os efeitos mágicos que a afetem diretamente. Ela não sofre dano por magias que causem dano, não é enganada por ilusões etc. Ela ainda pode ser afetada indiretamente — por exemplo, ainda é afetada por terreno difícil criado por magias.

INCORPÓREO. A criatura não tem corpo físico. Assim, só pode ser afetada por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Criaturas incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Elas não têm valor de Força, usando seu modificador de Destreza para calcular seu bônus de ataque.

MAGIA NATURAL. Certas criaturas podem lançar uma ou mais magias como uma habilidade natural. Seu atributo-chave para lançar magias é Carisma. Essas habilidades funcionam como magias em todos os aspectos, com a exceção de não exigirem palavras mágicas, gestos ou concentração (em outras palavras, desde que esteja consciente, a criatura sempre poderá usar uma magia natural).

MAGIAS. Certas criaturas podem lançar magias como conjuradores. A menos que especificado o contrário, seu atributo-chave para lançar magias é Carisma.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS. A criatura usa sentidos especiais, diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade a vibrações etc.). Escuridão e invisibilidade não a afetam. Por padrão, esta habilidade tem alcance curto. Caso a criatura tenha um alcance maior, isso estará descrito na habilidade.

RESISTÊNCIA A DANO. A criatura ignora parte do dano que sofre. Por exemplo, se uma criatura com resistência a dano 5 sofre um ataque que causa 8 pontos de dano, perde apenas 3 PV. A resistência pode ser contra um ou mais tipos de dano específicos. Por exemplo, uma criatura com resistência a fogo 10 ignora 10 pontos de qualquer dano de fogo, mas sofre dano de outros tipos normalmente.

RESISTÊNCIA A MAGIA. A criatura recebe um bônus em todos os testes de resistência contra magia. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia +2 recebe um bônus de +2 em testes de Fortitude, Reflexos ou Vontade realizados contra magias.

VENENO. Uma das armas naturais da criatura inocula veneno. Um personagem que sofra dano dessa arma natural deve passar num teste de Fortitude (CD Con) ou fica envenenada, sofrendo o efeito do veneno (que pode ser dano ou uma ou mais condições).

Alguns venenos possuem regras especiais. Por exemplo, causam dano recorrente (a vítima tem direito a apenas um teste de resistência; caso falhe, sofrerá todo o dano, a menos que seja curada antes do fim da duração do veneno) ou possuem uma versão reduzida do efeito, que afeta a vítima caso ela passe no teste de resistência. Esses casos estarão descritos na habilidade.

VISÃO NA PENUMBRA. A criatura enxerga bem em condições de pouca luminosidade, como luz das estrelas ou tochas. Ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

VISÃO NO ESCURO. A criatura enxerga no escuro em alcance médio. Ela ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

VULNERABILIDADE A DANO. A criatura sofre 1,5 vezes (+50%) o dano do tipo determinado. Por exemplo, se uma criatura com vulnerabilidade a frio sofre um ataque que causa 15 pontos de dano de frio, perde 22 PV ($15 \times 1,5 = 22$).

Aparição ND 4

Morto-vivo 7, Médio

Sentidos. Iniciativa +8, Percepção +7, visão no escuro.

Defesa. 18, incorpóreo.

Pontos de Vida. 35.

Resistências. Fort +4, Ref +6, Von +7.

Deslocamento. Voo 18m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Toque drenante +10 (3d8+3 de trevas). Uma criatura viva atingida deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se falhar, fica fraca e a aparição recebe 10 PV temporários.

- **Vulnerabilidade à Luz do Dia (passiva).** Uma aparição exposta a luz solar natural fica debilitada.

Atributos. For —, Des 16, Con 12, Int 11, Sab 14, Car 15.

Perícias. Furtividade +13, Intuição +7.

Tesouro. Nenhum.

Aranha Gigante ND 2

Monstro 4, Grande (comprido)

Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +2, visão no escuro.

Defesa. 16.

Pontos de Vida. 28.

Resistências. Fort +5, Ref +7, Von +2.

Deslocamento. 12m, escalar 12m.

Pontos de Mana. 2.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +9 (1d8+5 mais veneno).

- **Teia (padrão, 2 PM).** A aranha gigante dispara teia em uma área de 3m de lado em alcance curto. Criaturas na área devem passar em um teste de Reflexos (CD 13) ou ficarão enredadas. Uma vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (PV 5, resistência a dano 5). É possível queimar a teia, mas isso causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada a todas as criaturas nela. A teia demora 2 rodadas para queimar completamente (e libertar as criaturas). A aranha gigante também pode usar a teia para cobrir uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia é difícil de ver (Percepção, CD 20) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem PV 5 e resistência a dano 5. A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.

- **Veneno (passiva).** Condição fraco (Fort CD 15 anula).

Atributos. For 20, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2.

Perícias. Furtividade +10.

Tesouro. 1d4 doses de veneno de aranha gigante (CD 15 para extrair, T\$ 75 cada dose).

Basilisco ND 4

Monstro 7, Médio

Sentidos. Iniciativa +2, Percepção +8, visão no escuro.

Defesa. 17.

Pontos de Vida. 70.

Resistências. Fort +11, Ref +6, Von +8.

Deslocamento. 9m, natação 9m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +10 (1d8+3 mais veneno).

- **Olhar Petrificante (passiva).** No início de seu turno, cada personagem em alcance curto do basilisco deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica lento. Se já estiver lento, fica petrificado permanentemente. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego. Magias e habilidades que removem doenças são capazes de reverter a petrificação.

- **Veneno (passiva).** 2d12 pontos de dano (Fort CD 17 reduz à metade).

Atributos. For 16, Des 8, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 11.

Tesouro. 1d4 doses de veneno de basilisco (CD para extrair 17, T\$ 90 cada dose), couro de basilisco (CD para extrair 17, vale T\$ 300 como matéria-prima para fabricar uma armadura de couro superior).

Cão de Guarda ND 1/2

Animal 3, Médio

Sentidos. Iniciativa +3, Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Defesa. 14.

Pontos de Vida. 18.

Resistências. Fort +5, Ref +5, Von +2.

Deslocamento. 12m.

- **Ataques Corpo a Corpo.** Mordida +5 (1d6+2).

Atributos. For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias. Atletismo +5.

Tesouro. Nenhum.

Cão do Inferno ND 3

Espírito 5, Médio

Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +7, faro, visão no escuro.

Defesa. 16.

Pontos de Vida. 35.

Resistências. Fort +7, Ref +7, Von +5, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento. 12m.

Pontos de Mana. 5.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +11 (1d6+5 mais 1d6 de fogo).
- **Sopro (padrão, 2 PM).** O cão do inferno cospe fogo em um cone com alcance curto. Criaturas na área sofrem 4d6+3 pontos de dano de fogo (Ref CD 15 reduz à metade).

Atributos. For 20, Des 17, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 6.

Perícias. Atletismo +9.

Tesouro. 1d4 doses de essência infernal (CD para extrair 15).

Centopeia-Dragão ND 8

Monstro 13, Enorme (comprido)

Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +11, visão no escuro.

Defesa. 23.

Pontos de Vida. 169.

Resistências. Fort +17, Ref +11, Von +7.

Deslocamento. 15m, escavar 6m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +22 (2d8+12 mais 2d6 de fogo).
- **Agarrar Aprimorado (livre).** Quando a centopeia-dragão acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +27).
- **Aura de Calor (passiva).** Uma centopeia-dragão enfiada emana um calor intenso. No início de cada turno da centopeia-dragão, todas as criaturas em alcance curto sofrem 4d6+7 pontos de dano de fogo.
- **Engolir (padrão).** Se a centopeia-dragão começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, pode fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d6+12 pontos de dano de esmagamento, mais 4d6+7 pontos de dano de fogo, no início de cada turno da centopeia-dragão. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago da centopeia-dragão (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente da centopeia-dragão.

Atributos. For 35, Des 13, Con 25, Int 2, Sab 12, Car 10.

Tesouro. 2d4 doses de essência infernal (CD para extrair 23).

Ente ND 7

Monstro 7, Enorme (Alto)

Sentidos. Iniciativa +2, Percepção +10, visão no escuro.

Defesa. 19.

Pontos de Vida. 84.

Resistências. Fort +13, Ref +6, Von +10, imunidade a atordoamento e metamorfose, resistência a esmagamento e perfuração 10, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento. 9m.

Pontos de Mana. 7.

Essência Infernal

Através de um processo alquímico, o sangue de algumas criaturas infernais pode ser transformado em uma substância que fortalece magias de fogo. Quando lança uma magia de fogo, o conjurador pode gastar uma dose de essência infernal como parte da conjuração para aumentar o dano da magia em um dado. Uma dose de essência infernal custa T\$ 25.

- **Ataque Corpo a Corpo.** 2 pancadas +16 (2d6+9).
- **Animar Árvores (completa, 6 PM).** O ente anima até duas árvores. As árvores se desenraizam e lutam com as mesmas estatísticas de um ente, mas com deslocamento 3m, Inteligência 2 e sem esta habilidade. Depois de um dia as árvores retornam ao normal, enraizando-se onde estiverem.
- **Atropelar (completa).** O ente pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+9 pontos de dano (Ref CD 22 reduz à metade).
- **Pancada Destruidora (passiva).** O ente causa dano dobrado contra objetos.

Atributos. For 29, Des 8, Con 23, Int 12, Sab 16, Car 12.

Perícias. Furtividade -3 (+17 em florestas), Intuição +10, Sobrevivência +10.

Tesouro. Casca de ente (CD para extrair 17, vale T\$ 1.000 como matéria-prima para fabricar armas ou escudos de madeira superiores).

Crocodilo ND 1

Animal 3, Médio

Sentidos. Iniciativa +2, Percepção +2, visão na penumbra.

Defesa. 16.

Pontos de Vida. 21.

Resistências. Fort +6, Ref +4, Von +2.

Deslocamento. 6m, natação 9m.

- **Ataques Corpo a Corpo.** Mordida +7 (1d8+4) e cauda +7 (1d12+4).
- **Agarrar Aprimorado (livre).** Se o crocodilo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +7).

Atributos. For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias. Furtividade +6.

Tesouro. Couro de crocodilo (CD para extrair 13, T\$ 10).

Gárgula ND 3

Construto 5, Médio

Sentidos. Iniciativa +4, Percepção +4, visão no escuro.

Defesa. 18.

Pontos de Vida. 50.

Resistências. Fort +2, Ref +4, Von +2, resistência a dano 5.

Deslocamento. 12m, voo 18m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** 2 garras +8 (1d6+4).
- **Imobilidade (passiva).** Uma gárgula pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.

Atributos. For 18, Des 14, Con 20, Int 6, Sab 11, Car 7.

Tesouro. Padrão.

Gigante das Colinas ND 6

Humanoide (gigante) 12, Grande (alto)

Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +10.

Defesa. 18.

Pontos de Vida. 120.

Resistências. Fort +16, Ref +5, Von +6.

Deslocamento. 9m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Tacape +18 (2d8+16).
 - **Ataque à Distância.** Rocha +9 (2d6+8, alcance médio).
- Atributos.** For 30, Des 8, Con 23, Int 6, Sab 10, Car 7.
- Equipamento.** Gibão de peles, tacape.
- Tesouro.** Metade.

Gnoll

Gnoll Salteador ND 1/2

Humanoide (gnoll) 3, Médio

Sentidos. Iniciativa +2, Percepção +6, faro.

Defesa. 16.

Pontos de Vida. 15.

Resistências. Fort +4, Ref +4, Von +2.

Deslocamento. 9m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Lança +5 (1d6+2) e mordida +5 (1d6+2).
 - **Ataque à Distância.** Arco curto +4 (1d6, x3).
- Atributos.** For 14, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8.
- Equipamento.** Aljava com 20 flechas, arco curto, couro batido, escudo leve, lança.
- Tesouro.** Metade.

Gnoll Filibusteiro ND 3

Humanoide (gnoll) 7, Médio

Sentidos. Iniciativa +6, Percepção +6, faro.

Defesa. 19.

Pontos de Vida. 35.

Resistências. Fort +6, Ref +6, Von +4.

Deslocamento. 9m.

Pontos de Mana. 7.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Espada curta +8 (1d6+1, 19) e mordida +8 (1d6+1).
 - **Ataque à Distância.** Mosquete +10 (2d8+3, 19/x3).
- Atributos.** For 12, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8.
- Equipamento.** Bolsa com 10 balas, couraça, espada curta, mosquete.
- Tesouro.** Metade.

Gorlogg ND 2

Animal 3, Grande

Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +2, visão na penumbra.

Defesa. 15.

Pontos de Vida. 27.

Resistências. Fort +8, Ref +5, Von +2.

Deslocamento. 12m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +10 (1d8+5, x3).
 - **Agarrar Aprimorado (livre).** Se o gorlogg acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +10).
- Atributos.** For 21, Des 14, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 6.
- Perícias.** Atletismo +8.
- Tesouro.** Nenhum.

Grifo ND 4

Monstro 7, Grande (comprido)

Sentidos. Iniciativa +11, Percepção +9, visão no escuro.

Defesa. 17.

Pontos de Vida. 63.

Resistências. Fort +10, Ref +11, Von +5.

Deslocamento. 12m, voo 24m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +12 (2d6+5) e 2 garras +12 (1d6+5).
 - **Bote (completa).** O grifo faz uma investida e ataca com sua mordida e suas duas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.
- Atributos.** For 20, Des 18, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 8.
- Tesouro.** Um ninho de grifo tem 25% de chance de conter 1d4 ovos no valor de T\$ 2.500 cada.

Guerreiro de Chifres ND 4

Espírito (demônio) 7, Médio

Sentidos. Iniciativa +8, Percepção +3, faro, visão no escuro.

Defesa. 18.

Pontos de Vida. 56.

Resistências. Fort +11, Ref +8, Von +7, RD 5, imunidade a ácido e venenos, resistência a fogo e frio 10.

Deslocamento. 9m.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Machado de guerra +13 (1d12+5, x3).

➤ **Marrada (completa).** O guerreiro de chifres faz uma investida e bate com seus chifres, fazendo um ataque corpo a corpo (bônus de +13, já contando o bônus da investida) que causa 2d6+8 pontos de dano.

Atributos. For 19, Des 12, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 8.

Perícias. Atletismo +11.

Equipamento. Couraça, machado de guerra cruel.

Tesouro. Padrão.

Humano

Bandido

ND 1/3

Humanoide (humano) 2, Médio

Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +0.

Defesa. 14.

Pontos de Vida. 6.

Resistências. Fort +2, Ref +3, Von +0

Deslocamento. 9m.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Clava +5 (1d6+2).

➤ **Ataque à Distância.** Adaga +3 (1d4+2, 19).

Atributos. For 15, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 9.

Perícias. Furtividade +5, Intimidação +2.

Equipamento. Adaga, armadura de couro, clava.

Tesouro. Metade.

Chefe Bandido

ND 2

Humanoide (humano) 6, Médio

Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +2.

Defesa. 15.

Pontos de Vida. 24.

Resistências. Fort +5, Ref +5, Von +2.

Deslocamento. 9m.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Espada curta +8 (1d6+3, 19).

➤ **Ataque à Distância.** Adaga +5 (1d4+3, 19).

➤ **Ataque Furtivo (passivo).** O chefe bandido causa +3d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou flanqueados.

Atributos. For 16, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 9.

Perícias. Furtividade +7, Intimidação +4.

Equipamento. Adaga, couro batido, espada curta.

Tesouro. Padrão.

Guarda da Cidade

ND 1/2

Humanoide (humano) 2, Médio

Sentidos. Iniciativa +3, Percepção +3

Defesa. 14.

Pontos de Vida. 8.

Resistências. Fort +3, Ref +1 Von +1.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Maça +5 (1d8+2).

Atributos. For 15, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 9.

Perícias. Atletismo +5.

Equipamento. Apito, couro batido, escudo leve, maça.

Tesouro. Metade.

Sargento da Guarda

ND 1

Humanoide (humano) 4, Médio

Sentidos. Iniciativa +4, Percepção +4

Defesa. 16.

Pontos de Vida. 16.

Resistências. Fort +4, Ref +2 Von +2.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Maça +7 (1d8+3).

Atributos. For 16, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 9.

Perícias. Atletismo +7.

Equipamento. Apito, brunea, escudo leve, maça.

Tesouro. Metade.

Leão

ND 2

Animal 5, Grande

Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Defesa. 16.

Pontos de Vida. 30.

Resistências. Fort +6, Ref +7, Von +3.

Deslocamento. 18m.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +9 (1d6+5) e 2 garras +9 (1d6+5).

➤ **Agarrar Aprimorado (livre).** Se o leão acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +11).

➤ **Bote (completa).** O leão faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo personagem.

Atributos. For 21, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias. Furtividade +7.

Tesouro. Nenhum.

Lefeu

Todos os lefeu possuem as seguintes habilidades.

• **Imortalidade.** Os lefeu não precisam respirar, alimentar-se e dormir. Também não envelhecem, e só morrem por causas violentas.

• **Imunidades.** Demônios da Tormenta são imunes a acertos críticos, ácido, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.

• **Insanidade da Tormenta.** Uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja um ou mais lefeu deve fazer um teste de Vontade (CD Sab do lefeu de nível mais alto). Se falhar, fica frustrado. Se falhar por 10 ou mais, fica confuso por 1d4 rodadas e esmorecido. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

• **Percepção Temporal.** Um lefeu soma seu bônus de Sabedoria em seus testes de ataque e Reflexos e na Defesa (já contabilizado nas fichas).

• **Visão Ampla.** Recebe +5 de bônus em Percepção (já contabilizado nas fichas) e não pode ser flanqueado.

Uktril

ND 4

Monstro (lefeu) 6, Médio

Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +11, visão no escuro.

Defesa. 20.

Pontos de Vida. 60.

Resistências. Fort +9, Ref +10, Von +4, resistência a dano 5.

Deslocamento. 9m.

➤ **Ataques Corpo a Corpo.** Pinça +11 (1d8+5) e garra +11 (1d6+5).

➤ **Insanidade da Tormenta (passiva).** CD 14.

Atributos. For 20, Des 18, Con 18, Int 8, Sab 12, Car 2.

Tesouro. Nenhum.

Geraktril

ND 6

Monstro (lefeu) 9, Médio

Sentidos. Iniciativa +9, Percepção +14, visão no escuro.

Defesa. 23.

Pontos de Vida. 99.

Resistências. Fort +13, Ref +15, Von +5, resistência a dano 10.

Deslocamento. 9m.

➤ **Ataques Corpo a Corpo.** 2 pinças +16 (1d8+6) e garra +16 (1d4+6).

➤ **Insanidade da Tormenta (passiva).** CD 15.

Atributos. For 22, Des 20, Con 20, Int 12, Sab 14, Car 8.

Tesouro. Nenhum.

Lobo

ND 1/2

Animal 2, Médio

Sentidos. Iniciativa +3, Percepção +4, faro, visão na penumbra.

Defesa. 14.

Pontos de Vida. 12.

Resistências. Fort +5, Ref +5, Von +2.

Deslocamento. 15m.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +5 (1d6+2).

➤ **Derrubar (livre).** Se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus +5).

Atributos. For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias. Sobrevivência +6.

Tesouro. Nenhum.

Lobo das Cavernas

ND 2

Animal 7, Grande

Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +8, faro, visão na penumbra

Defesa. 16.

Pontos de Vida. 56.

Resistências. Fort +11, Ref +9, Von +4.

Deslocamento. 15m.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +15 (2d6+6).

➤ **Derrubar (livre).** Se o lobo das cavernas acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus +17).

Atributos. For 23, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias. Sobrevivência +8.

Tesouro. Nenhum.

Mantícora

ND 6

Monstro 10, Grande

Sentidos. Iniciativa +11, Percepção +10, faro, visão no escuro.

Defesa. 18.

Pontos de Vida. 100.

Resistências. Fort +13, Ref +11, Von +6.

Deslocamento. 9m, voo 15m.

Pontos de Mana. 8.

➤ **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +15 (2d4+7) e 2 garras +15 (1d8+7).

➤ **Ataque à Distância.** 3 espinhos +11 (1d8+7, 19). Os espinhos têm alcance médio.

Atributos. For 24, Des 15, Con 19, Int 7, Sab 12, Car 9.

Tesouro. Padrão mais espinhos. Os espinhos da mantícora valem T\$ 100 como matéria-prima para fabricar uma aljava de flechas superiores.

Ogro

ND 5
Humanoide (gigante) 12, Grande
Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +6, visão na penumbra.

Defesa. 21.

Pontos de Vida. 84.

Resistências. Fort +14, Ref +7, Von +1.

Deslocamento. 9m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Tacape +16 (2d8+14).
- **Burro Demais... (passiva).** O ogro sofre uma penalidade de -5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados na ficha).
- **...Para Morrer! (passiva).** Todo dano que o ogro sofre é reduzido à metade.

Atributos. For 26, Des 12, Con 18, Int 5, Sab 10, Car 6.

Perícias. Atletismo +18, Intuição +1.

Equipamento. Gibão de peles, tacape aumentado.

Tesouro. Metade.

Orc

Orc capanga

ND 1/2
Humanoide (orc) 2, Médio
Sentidos. Iniciativa +3, Percepção +0, visão no escuro.

Defesa. 14.

Pontos de Vida. 8.

Resistências. Fort +5, Ref +1, Von +0.

Deslocamento. 9m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Machado de batalha +7 (1d8+5, x3).
- **Sensibilidade a Luz.** Quando exposto à luz do sol ou similar, o orc fica ofuscado.

Atributos. For 18, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias. Intimidação +4, Sobrevivência +0 (+2 em subterrâneos).

Equipamento. Couro batido, escudo leve, machado de batalha.

Tesouro. Metade.

Orc chefe

ND 3
Humanoide (orc) 6, Médio
Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +6, visão no escuro.

Defesa. 19.

Pontos de Vida. 36.

Resistências. Fort +9, Ref +5, Von +4.

Deslocamento. 9m.

Pontos de Mana. 6.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Machado de batalha +11 (1d8+8, x3).

- **Fúria (livre, 6 PM).** O orc chefe entra em fúria até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar uma criatura e sem sofrer dano. Ele recebe +3 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas só pode realizar as ações ataque, manobra de combate e investida, além de ações de movimento e livres.

- **Sensibilidade a Luz.** Quando exposto à luz do sol ou similar, o orc fica ofuscado.

Atributos. For 22, Des 14, Con 18, Int 8, Sab 12, Car 8.

Perícias. Intimidação +8, Sobrevivência +4 (+6 em subterrâneos).

Equipamento. Couraça, escudo pesado macabro, machado de batalha cruel.

Tesouro. Padrão.

Rato Gigante

ND 1/3
Animal 1, Pequeno
Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +3, faro, visão na penumbra.

Defesa. 13.

Pontos de Vida. 5.

Resistências. Fort +3, Ref +5, Von +1.

Deslocamento. 12m, escalar 6m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +2 (1d4 mais doença).
- **Doença (passivo).** Uma criatura mordida por um rato gigante contrai a doença febre do esgoto (Fort CD 13 anula).

Atributos. For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4.

Tesouro. Nenhum.

Tarrasque

ND 30
Monstro 50, Colossal
Sentidos. Iniciativa +24, Percepção +23, faro, visão no escuro.

Defesa. 41.

Pontos de Vida. 1.400.

Resistências. Fort +38, Ref +19, Von +18, cura acelerada 50, imunidade a atordoamento, doença, paralisia e veneno, resistência a dano 20, resistência a magia +8.

Deslocamento. 12m.

- **Ataques Corpo a Corpo.** Mordida +40 (4d8+22, 19/x3), 2 garras +40 (2d12+22, 19/x3) e cauda +40 (4d6+22).
- **Ataques à Distância.** Escombros +21 (6d10+22). Os escombros arremessados pelo Tarrasque têm alcance longo.
- **Agarrar Aprimorado (livre).** Se o Tarrasque acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +50).
- **Carapaça.** A carapaça do Tarrasque é altamente reflexiva.

Todas as magias miradas no Tarrasque são defletidas de volta para o conjuntador, como se ele fosse o alvo original da magia.

- **Engolir (padrão).** Se o Tarrasque começar seu turno agarrando uma criatura Enorme ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura continua agarrada e sofre 4d6+22 pontos de dano de esmagamento, mais 4d6+22 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 50 pontos de dano ao estômago do Tarrasque (Defesa 25). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente do Tarrasque.
- **Imortalidade.** A cura acelerada do Tarrasque permanece ativa mesmo que ele seja morto. A única maneira de destruir definitivamente o Tarrasque é matá-lo e, na mesma rodada, lançar um *Desejo* ou *Milagre* para mantê-lo morto.
- **Presença Aterradora (passiva).** Qualquer criatura em alcance longo do Tarrasque deve passar em um teste de Vontade (CD 37). Em caso de falha, fica apavorada (se tiver 10 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 11 níveis ou mais) pelo restante da cena. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por 24 horas.

Atributos. For 55, Des 17, Con 55, Int 3, Sab 14, Car 14.

Tesouro. Nenhum.

Trobo

ND 1

Animal 4, Grande

Sentidos. Iniciativa +3, Percepção +5, visão no escuro.

Defesa. 17.

Pontos de Vida. 24.

Resistências. Fort +8, Ref +5, Von +5, resistência a magia +4.

Deslocamento. 12m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +5 (1d8+4).

Atributos. For 19, Des 12, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 4.

Perícias. Atletismo +8.

Tesouro. Nenhum.

Troll

ND 4

Monstro 6, Grande

Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +4, visão no escuro.

Defesa. 17.

Pontos de Vida. 72.

Resistências. Fort +11, Ref +7, Von +2, cura acelerada 5/ácido ou fogo.

Deslocamento. 9m.

- **Ataques Corpo a Corpo.** Mordida +11 (1d6+6) e 2 garras +11 (1d6+6).

- **Dilacerar (passiva).** Se o troll acerta uma criatura com as duas garras na mesma rodada, além do dano normal, vai rasgar sua carne e causar mais 2d6+9 pontos de dano.

Atributos. For 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6.

Tesouro. Padrão.

Tubarão

ND 2

Animal 7, Grande

Sentidos. Iniciativa +9, Percepção +10, faro, percepção às cegas, visão na penumbra.

Defesa. 15.

Pontos de Vida. 35.

Resistências. Fort +8, Ref +9, Von +4.

Deslocamento. natação 18m.

- **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +10 (1d12+3, 19/x3).

Atributos. For 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias. Atletismo +10.

Tesouro. Nenhum.

Urso-Coruja

ND 4

Animal 7, Grande

Sentidos. Iniciativa +6, Percepção +8, faro, visão na penumbra.

Defesa. 18.

Pontos de Vida. 63.

Resistências. Fort +11, Ref +10, Von +4.

Deslocamento. 12m.

- **Ataques Corpo a Corpo.** Mordida +15 (1d8+8) e 2 garras +15 (1d6+8).

- **Agarrar Aprimorado (livre).** Se o urso-coruja acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar (bônus +17).

Atributos. For 27, Des 17, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 6.

Tesouro. Nenhum.

Wyvern

Wyvern Jovem

ND 5

Monstro 7, Grande

Sentidos. Iniciativa +4, Percepção +10, faro, visão no escuro.

Defesa. 19.

Pontos de Vida. 70.

Resistências. Fort +11, Ref +8, Von +4, imunidade a paralisia e sono.

Deslocamento. 9m, voo 18m.

- **Ataques Corpo a Corpo.** Mordida +12 (2d6+5), 2 garras +12 (1d8+5) e ferrão +12 (1d6+5 mais veneno).

- **Agarrar Aprimorado (livre).** Se o wyvern acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +14).
- **Veneno (passiva).** 1d12 pontos de dano por rodada durante 1d6 rodadas (Fort CD 17 anula).

Atributos. For 21, Des 12, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 9.

Tesouro. Veneno de wyvern. CD para extrair 19, 1d3 doses, T\$ 1.500 cada dose.

Tesouro. 1d4 doses de veneno de wyvern (CD para extrair 17, T\$ 300 cada dose).

Wyvern Ancião

ND 10

Monstro 18, Imenso

Sentidos. Iniciativa +11, Percepção +16, faro, visão no escuro.

Defesa. 26.

Pontos de Vida. 234.

Resistências. Fort +22, Ref +17, Von +10, imunidade a paralisia e sono.

Deslocamento. 9m, voo 18m.

-
- **Ataques Corpo a Corpo.** Mordida +24 (2d6+9), 2 garras +24 (1d8+9) e ferrão +24 (1d6+9 mais veneno).
 - **Agarrar Aprimorado (livre).** Se o wyvern ancião acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +29).
 - **Veneno (passiva).** Ao fim de cada dia, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 26). Se falhar, sofre 4d12 pontos de dano de veneno. Se passar, não sofre dano este dia, mas continua envenenada. Se passar por dois dias seguidos, se cura do envenenamento.

Atributos. For 29, Des 14, Con 25, Int 6, Sab 12, Car 9.

Tesouro. 1d4 doses de veneno de wyvern ancião (CD para extrair 26, T\$ 1.500 cada dose).

Apêndice B: Condições

A seguir estão descritas as condições que podem afetar um personagem. Condições com os mesmos efeitos não se acumulam; aplique apenas os efeitos mais severos. Por exemplo, um personagem desprevenido e vulnerável sofre -5 na Defesa, não -7. A menos que especificado o contrário, condições terminam no fim da cena.

ABALADO. Condição de medo. O personagem sofre -2 em testes de perícia. Se o personagem ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado.

AGARRADO. Condição de paralisia. O personagem fica desprevenido e imóvel, sofre -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves.

APAVORADO. Condição de medo. O personagem sofre -5 em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível. Se não puder fugir, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo.

ALQUEBRADO. Condição mental. O custo em pontos de mana das habilidades e magias do personagem aumenta em +1.

ATORDOADO. Condição mental. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.

CAÍDO. Deitado no chão. O personagem sofre -5 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Ataques corpo a corpo contra o personagem recebem um bônus de +5; ataques à distância sofrem penalidade de -5.

CEGO. Condição de sentidos. O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre -5 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza. Todos os alvos de seus ataques recebem camuflagem total.

CONFUSO. Condição mental. O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1 – Você deve movimentar-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3 – Você não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5 – Você usa a arma que estiver empunhando para atacar a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6 – Você pode agir normalmente.

DEBILITADO. O personagem sofre -5 em testes de atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e de perícias baseadas nesses atributos. Se o personagem ficar debilitado novamente, em vez disso fica inconsciente.

DESPREVENIDO. Despreparado para reagir. O personagem sofre -5 na Defesa e em Reflexos.

EM CHAMAS. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

ENJOADO. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Ele pode gastar uma ação padrão para fazer uma investida, mas pode avançar no máximo seu deslocamento (e não o dobro).

ENREDADO. Condição de paralisia. O personagem fica lento, vulnerável e sofre -2 em testes de ataque.

ENVENENADO. Com veneno no organismo. O efeito em si varia de acordo com o veneno — pode ser outra condição, como fraco ou enjoado, ou dano recorrente (por exemplo, 1d12 pontos de dano por rodada). A descrição do veneno determina a duração dele. Caso nada seja dito, o veneno dura por um dia.

ESMORECIDO. Condição mental. O personagem sofre -5 em testes de atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e de perícias baseadas nesses atributos.

EXAUSTO. Condição de fadiga. O personagem fica debilitado, lento e vulnerável. Se o personagem ficar exausto novamente, em vez disso fica inconsciente.

FASCINADO. Condição mental. Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre -5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão.

FATIGADO. Condição de fadiga. O personagem fica fraco e vulnerável. Se o personagem ficar fatigado novamente, em vez disso fica exausto.

FRACO. O personagem sofre -2 em testes de atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e de perícias baseadas nesses atributos. Se o personagem ficar fraco novamente, em vez disso fica debilitado.

FRUSTRADO. Condição mental. O personagem sofre -2 em testes de atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e de perícias baseadas nesses atributos. Se o personagem ficar frustrado novamente, em vez disso fica esmorecido.

INCONSCIENTE. O personagem fica indefeso e não pode fazer ações. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

INDEFESO. O personagem sofre -10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

IMÓVEL. Condição de paralisia. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m.

LENTO. Condição de paralisia. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e ele não pode correr ou fazer investidas.

OFUSCADO. Condição de sentidos. O personagem sofre -2 em testes de ataque e de Percepção.

PARALISADO. Condição de paralisia. O personagem fica imóvel e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais.

PASMO. Condição mental. O personagem não pode fazer ações, exceto reações.

PETRIFICADO. O personagem fica inconsciente e recebe resistência a dano 10.

SANGRANDO. Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, sofre 1d6 pontos de dano e continua sangrando.

SURDO. Condição de sentidos. O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre -5 em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar magias (veja o **CAPÍTULO 4: MAGIA**).

SURPREENDIDO. Não ciente de seus inimigos. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações, exceto reações.

VULNERÁVEL. O personagem sofre -2 na Defesa.

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.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Império de Jade, Copyright, 2018 Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Álvaro Freitas e Guilherme Dei Svaldi.

Todo o texto de regras deste arquivo é considerado conteúdo Open Game, exceto pelos termos referentes ao cenário de *Tormenta*, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos.

NOME DO PERSONAGEM

JOGADOR

TORMENTA20

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR

PONTOS DE VIDA	
Máximos	Atuais

PONTOS DE MANA	
Máximos	Atuais

ATAQUES	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance

DEFESA	Mod. de Destreza	Bônus de Armadura	Bônus de Escudo	Outros

= 10 + + + +

ARMADURA & ESCUDO	Defesa	Penalidade

HABILIDADES & MAGIAS	

PROFIÊNCIAS & OUTRAS CARACTERÍSTICAS

PERÍCIAS	TOTAL	1/2 do Nível	Mod. de Atributo	Treino	Outros
ACROBACIA [‡]		=	+ DES	+	+
ADESTRAMENTO		=	+ CAR	+	+
ATLETISMO		=	+ FOR	+	+
ATUAÇÃO		=	+ CAR	+	+
CAVALGAR		=	+ DES	+	+
CONHECIMENTO*		=	+ INT	+	+
CURA		=	+ SAB	+	+
DIPLOMACIA		=	+ CAR	+	+
ENGANAÇÃO		=	+ CAR	+	+
FORTITUDE		=	+ CON	+	+
FURTIVIDADE [‡]		=	+ DES	+	+
GUERRA*		=	+ INT	+	+
INICIATIVA		=	+ DES	+	+
INTIMIDAÇÃO		=	+ CAR	+	+
INTUIÇÃO		=	+ SAB	+	+
INVESTIGAÇÃO		=	+ INT	+	+
JOGATINA		=	+ CAR	+	+
LADINAGEM [‡]		=	+ DES	+	+
LUTA		=	+ FOR	+	+
MISTICISMO*		=	+ INT	+	+
NAVEGAÇÃO*		=	+ SAB	+	+
NOBREZA*		=	+ INT	+	+
OFÍCIO ()		=	+ INT	+	+
OFÍCIO ()		=	+ INT	+	+
PERCEPÇÃO		=	+ SAB	+	+
PONTARIA		=	+ DES	+	+
REFLEXOS		=	+ DES	+	+
RELIGIÃO*		=	+ SAB	+	+
SOBREVIVÊNCIA		=	+ SAB	+	+
VONTADE		=	+ SAB	+	+

[‡]Penalidade de armadura. *Somente treinado.

EQUIPAMENTO

T\$: _____ TO: _____