

## Histórico de Desenvolvimento

18/10/2020 - Publicação da versão 0.1 com regras de Legados e Maldições para Tormenta 20. Adicionamos também regras para Sorte, Catarse, Corredor da Morte e Pontos de Sombra. Por conta do poder dos sanguíneos, colocamos um primeiro playtest da mecânica de *descritores* para equipamentos de Tormenta20.

07/11/2020 - Publicação da versão 0.2 com regras completas para construção de personagens de primeiro nível. Colocamos também regras para construção de ameaças iniciantes. Expandimos poderes de Legado e Maldições (agora incluindo todas as raças de Tormenta20 no material).

22/12/2020 - Publicação da versão 0.3 com regras para construção de personagens até nível 6, incluindo adição de algumas trilhas. Adicionamos novos poderes e habilidades de arquétipos, revisamos regras e adicionamos novos aprimoramentos de magia. Também adicionamos regras para armas de fogo e armas exóticas.

24/01/2021 - Publicação da versão 0.4 com regras atualizadas para construção de personagens. Removemos Raiz e adicionamos uma parte sobre Idiomas nos Toques Finais. A principal mudança mecânica está na dinâmica de ataque e defesa. Agora os personagens possuem Defesa fixa (como uma CD) e os inimigos atacam de maneira ativa. Além disso, revisamos todas as trilhas e arquétipos, além de adicionar as seguintes trilhas: Artesão de Guilda, Guerreiro Koi, Guerreiro Unido Pela Justiça e Liberdade de Opath, Magitech, Pactuado.

## Sumário

Introdução.....	4
Skyfall RPG e Tormenta20.....	4
Usando Tormenta 20.....	4
Capítulo 1: Construção de Personagem.....	5
LEGADOS E MALDIÇÕES.....	5
MELANCOLIA E CATARSE.....	5
Tensionar a Melancolia.....	6
Pontos de Catarse.....	6
Dons e Poderes.....	6
Tipo, Tamanho e Deslocamento.....	6
ANÕES.....	7
ANUROS.....	7
DJINNS (Qareen).....	7
DRACOS (Ryuujin).....	7
ELFOS.....	8
GNOMOS.....	8
GOBLINS.....	9
GOLENS.....	9
HUMANI.....	9
KIAS.....	10
KISHINS.....	10
KLIRENS.....	11
M'BOS.....	11
MINOTAUROS.....	11
PEQUENINOS.....	11
SANGUIRS.....	12
SÍLFIDES.....	12
TATSUNOKOS.....	12
TRITÕES.....	13
TROGS.....	13
URODELOS.....	13
Maldições.....	13
AETHERÍDEO.....	14
BIANACH (Dahllan).....	14
ESCOLHIDO (Suraggel).....	14
GÓRGONAS (Medusa).....	14
SOMBRIOS.....	15
ORIGEM.....	16
ARQUÉTIPOS.....	18
NÍVEL DE PERSONAGEM.....	18
BENEFÍCIOS POR NÍVEL.....	18

Entendendo sua Progressão.....	19
PATAMARES DE PODER.....	19
TRILHAS E MULTIARQUÉTIPO.....	19
Trilhas.....	19
Multiarquétipo.....	19
Combatente.....	21
Especialista.....	24
Ocultista.....	27
ATRIBUTOS BÁSICOS.....	31
GERAÇÃO DE ATRIBUTOS.....	31
Modificadores de Atributo.....	32
TOQUES FINAIS.....	32
Pontos de Vida • PV.....	32
Pontos de Mana • PM.....	32
Recuperando PV e PM.....	32
Pontos de Catarse • PC.....	33
Pontos de Sombra • PS.....	33
Defesa.....	33
Tamanho.....	33
Deslocamento.....	33
Carga.....	33
Idiomas.....	33
A SOMBRA.....	34
Pontos de Sombra.....	34
A SORTE.....	34
TRILHAS.....	35
Escolhendo Novas Trilhas.....	35
Agente de Organização Secreta.....	35
Artesão de Guilda.....	36
Assassino.....	37
Comandante.....	38
Devoto.....	38
Elementalista.....	39
Guerreiro Koi.....	40
Herdeiro Ancestral.....	41
Herói Unido Pela Justiça e Liberdade de Opath.....	42
Magitech.....	43
Malandro.....	45
Mestre das Armas.....	46
Mestre das Bestas.....	47
Necromancer.....	48
Pactuado.....	49
Protetor Selvagem.....	50

Pugilista .....	50	INTERAÇÃO SOCIAL .....	67
DEUSAS.....	51	ATITUDE .....	68
A Fúria.....	51	INTRIGAS .....	68
A Maré.....	52	Capítulo 3: Equipamento .....	70
A Vida.....	52	RIQUEZA E MOEDAS .....	70
Poderes Concedidos.....	52	EQUIPAMENTO INICIAL .....	70
Capítulo 2: Regras do Jogo .....	53	ARMAS.....	71
TESTES E ROLAGENS .....	53	DESCRITORES DE ARMAS, ARMADURAS E	
REGRAS ADICIONAIS .....	54	ESCUDOS.....	74
Sucessos e Falhas Automáticos .....	54	ARMADURAS E ESCUDOS.....	74
Sucesso e Falha Maior .....	54	CARACTERÍSTICAS DAS ARMADURAS E	
Condições Favoráveis e Desfavoráveis .....	54	ESCUDOS.....	74
Kits de Perícias .....	54	Capítulo 4: Magia.....	76
Armadura.....	54	CONJURANDO MAGIA .....	76
Prestar Ajuda .....	54	ESCOLAS .....	76
Testes sem Rolagens .....	54	DESCRITORES MÁGICOS .....	77
PERÍCIAS .....	55	EXECUÇÃO .....	77
DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS.....	55	ALCANCE .....	77
JOGANDO O JOGO .....	58	EFEITO .....	77
COMBATE .....	58	DURAÇÃO .....	78
TESTE DE ATAQUE.....	58	RESISTÊNCIA .....	78
ALCANCE .....	58	CUSTOS ESPECIAIS.....	79
DANO.....	58	Descrição das Magias .....	80
DESCRITORES .....	59	Capítulo 5: Ameaças .....	87
DEFESA.....	60	ADVERSÁRIOS.....	87
INICIATIVA .....	60	CARACTERÍSTICAS DE ADVERSÁRIOS.....	87
A RODADA DE COMBATE .....	60	NÍVEL DE AMEAÇA .....	87
TIPOS DE AÇÕES.....	60	EXEMPLOS DE ADVERSÁRIOS .....	87
AÇÕES PADRÃO .....	61	Apêndice A: Descritores e Condições.....	89
AÇÕES DE MOVIMENTO .....	62	DESCRITORES DE EQUIPAMENTO.....	89
AÇÕES COMPLETAS .....	62	DESCRITORES MÁGICOS .....	90
AÇÕES LIVRES.....	62	DESCRITORES DE CRIATURAS.....	90
FERIMENTOS E MORTE.....	63	CONDIÇÕES .....	90
CORREDOR DA MORTE.....	63	OPEN GAME LICENSE.....	92
DANO NÃO LETAL.....	64		
MOVIMENTAÇÃO .....	64		
SITUAÇÕES ESPECIAIS.....	65		
QUEBRANDO OBJETOS .....	65		
EXPLORAÇÃO.....	66		
VIAGENS .....	66		
ACAMPANDO.....	66		
CLIMA.....	67		

# Introdução

Este é o playtest de *Skyfall RPG*, um jogo trágico-fantástico sobre aventuras em um continente ameaçado por gigantescas ilhas que caem do céu, obliterando o que encontrarem no lugar de sua queda.

Neste documento você vai encontrar todas as regras necessárias para criar personagens de primeiro nível e começar suas aventuras no continente de Opath.

## Skyfall RPG e Tormenta20

O cenário de *Skyfall RPG* tem como base o conceito de um jogo trágico-fantástico. Isso significa que as situações dramáticas de jogo vão sempre apontar para uma catástrofe, seja ela pessoal ou não. Os jogadores são incentivados a colocar seus personagens em situações complicadas, aumentando o nível de tensão da mesa, para serem recompensados com “Pontos de Catarse”, que podem ser usados durante o jogo para realizar efeitos fantásticos.

Esse tipo de jogo se difere um pouco daquele proposto por *Tormenta20*. Jogadores mais experientes de *Tormenta20* vão perceber imediatamente duas coisas ao usar esse material em suas mesas:

- Os personagens são ligeiramente mais fortes no início de suas carreiras;
- Os personagens duram menos tempo na campanha por conta das mecânicas de *Pontos de Sombra, Sorte e Morte*.

Isso é proposital. *Skyfall RPG* é menos heroico que *Tormenta20*, e muito mais dramático. A morte pode acontecer mais rápido e os personagens carregam consigo traumas dessas experiências.

É importante que todos os jogadores entendam essa proposta de jogo para não gerar frustrações desnecessárias. O jeito mais simples de abordar esse material é, portanto, de modo colaborativo: estamos todos reunidos para contar a mesma história e os personagens são os principais elementos dramáticos dessa narrativa trágica.

## Usando Tormenta 20

É totalmente possível usar o material de *Tormenta 20* em *Skyfall RPG*, mas é necessário levar em consideração algumas questões:

**Construção de Personagem.** Siga as regras de *Skyfall RPG*.

**Raças.** As raças de *Tormenta 20* são apresentadas como novos Legados ou Maldições. Se forem um legado, utilize as características raciais como os dons e poderes daquele legado e use o texto da melancolia apresentada nesse livro.

**Poderes, Magias e Habilidades.** Sempre que um poder, magia ou habilidade for apresentado em *Skyfall RPG* e tiver o mesmo nome em *Tormenta 20* use a versão de *Skyfall RPG*.

**Classes.** Se um jogador optar por jogar com uma classe de *Tormenta 20* ele não receberá os benefícios de poderes por nível ou de trilha. Uma opção é considerar alguns poderes e habilidades de classe de T20 como poderes de trilha. Poderes de Paladino e Clérigo podem ser considerados como poderes de Devoto, por exemplo.

# Capítulo 1: Construção de Personagem

Cada jogador de *Skyfall RPG* controla e interpreta um personagem diferente, um herói trágico que é protagonista da narrativa criada coletivamente. Este capítulo apresenta as regras para criação de personagens, assim como desenvolve também as formas como ele pode progredir em sua trajetória, se tornando ainda mais único.

A seguir colocamos as etapas de criação de personagem para que você possa desenvolver um personagem interessante para suas aventuras em Opath.

**0. Defina um Conceito.** Esta é uma etapa bem direta. Você deve se perguntar: quem é seu personagem nesse mundo? Tente criar um conceito aberto, pois é a partir dele que você poderá desenvolver e criar seu personagem. Colocamos alguns exemplos no final desta seção.

**1. Escolha um Legado (e possivelmente Maldição).** Em *Skyfall RPG* cada personagem pertence a um Legado, que determina suas características físicas, sua melancolia, seu dom e seus poderes de legado. Você ainda pode ter uma Maldição, que modifica seu Legado, te dando mais um Dom e outras opções de poderes - mas com um custo.

**2. Escolha sua Origem.** Agora que você já sabe como é seu herói chegou a hora de escolher qual foi seu chamado para aventura. Sua Origem é um evento marcante que serve como pontapé e motivação para suas aventuras (além de te dar uma forma de ganhar Pontos de Catarse, um poder único e treinamento em uma perícia a sua escolha).

**3. Escolha um Arquétipo.** Seu Arquétipo determina como você irá encarar os desafios de suas aventuras. Um Combatente usa de armas e técnicas de luta, enquanto que um Ocultista depende de suas magias, e o Especialista busca soluções em suas artimanhas.

**4. Defina seus Atributos Iniciais.** Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esses seis atributos são as principais características de seu personagem e afetam quase tudo que você faz.

**5. Escolha suas Perícias.** Seu Arquétipo e sua Origem vão te dar treinamento em algumas perícias, mas esse é um bom momento para revisar suas escolhas. Além disso, você recebe perícias treinadas adicionais igual

ao seu bônus de Inteligência (você pode trocar essas perícias por idiomas). Você recebe um bônus de +2 em perícias treinadas.

**6. Anote seu Equipamento.** Sua Raiz vai te dar algum equipamento inicial, mas isso não é suficiente para uma vida de aventura. Veja o Capítulo 3: Equipamento para decidir seu equipamento inicial.

**7. Anote os Detalhes Finais.** Agora chegou a hora de dar uma boa revisada. Veja se seu Arquétipo de Origem faz sentido com seu conceito inicial. Anote tudo na sua ficha, incluindo preencher os campos que faltam na sua ficha de personagem: pontos de vida e pontos de mana, tamanho e deslocamento, e também seus ataques. Aqui explicamos, também, a mecânica de Pontos de Sombra. Escolha também o nome do personagem e defina sua personalidade e aparência.

**8. Apresente seu Personagem Para o Grupo.** Esse é um momento importante. Explique para seu grupo quem é seu personagem. Fale de seu Legado, Arquétipo, Origem e Raiz. Depois fale um pouco de sua aparência e personalidade.

## LEGADOS E MALDIÇÕES

*Skyfall RPG* trabalha com um conceito diferente de construção de personagem. Os Jogadores não escolhem a Raça de seu personagem: eles escolhem seu Legado.

Cada Legado representa um grupo de criaturas que foi abraçado por uma Deusa ou Titã e desenvolveu uma Melancolia para lidar com a ausência da Deusa Maior (A Vida). Isso significa que Jogadores estão escolhendo tipos de personagens também pelos seus defeitos, o que é algo necessário em tragédias.

Você pode escolher que seu personagem seja Amaldiçoado. Uma Maldição é algo que é adicionado ao seu Legado. Ao escolher uma Maldição você recebe duas características, uma positiva e outra negativa. Além disso, você ganha acesso a uma lista de Poderes de Maldição. Sempre que puder escolher um Poder de Legado você pode optar por escolher um Poder de Maldição.

## MELANCOLIA E CATARSE

No momento que A Vida morreu e abandonou seus filhos no continente de Opath, as criaturas começaram a ceder a um delírio coletivo e enlouquecer perante o abismo infinito que é o fim. As outras Deusas e os Titãs intervieram na esperança de salvar suas criações

e as criações da Deusa Maior. Foi assim que surgiram as Melancolias.

Melancolias são forças que se aplicam sobre a vida dos Legados e servem como ferramenta narrativa potente para criar situações trágicas.

## Tensionar a Melancolia

Cada Legado tem uma frase que determina como é sua Melancolia. Pode ser algo direto ou mais aberto e poético.

A interpretação da Melancolia é tarefa do Mestre e dos Jogadores, que podem a qualquer momento criar uma situação para “Tensionar a Melancolia” de um personagem (Jogadores só podem fazer isso com seus personagens). Isso significa que a Melancolia gerou uma cena dramaticamente interessante, com o personagem sendo colocado em risco ou simplesmente criando algo que os Jogadores tenham gostado muito.

Quando isso acontecer, o Jogador recebe um “Ponto de Catarse” (PC) que pode ser utilizado de algumas formas (descritas a frente). Todo Jogador inicia uma sessão de jogo sem PC e pode ter um máximo de PC igual a quantidade de PS que seu personagem ainda possui disponíveis.

## Pontos de Catarse

Pontos de Catarse (PC) são utilizados para criar situações interessantes e épicas durante o jogo. Tragédias possuem sempre momentos e situações onde os personagens superam expectativas que criaturas mundanas não conseguiriam.

Existem duas formas principais de gastar PC:

- Pode-se gastar 1 PC para rolar um Dado de Sorte e somar no resultado de uma rolagem;
- Pode-se gastar 1 PC para rolar um Dado de Sorte e subtrair no resultado de uma rolagem de outro personagem em alcance médio;
- Pode-se gastar 1 PC para adicionar um pequeno detalhe em uma cena que o personagem esteja envolvido após conseguir um sucesso maior (ver página XXX). Essa utilização é mais aberta, e pode estar ou não disponível em sua mesa de jogo. Grupos mais focados em criar uma narrativa compartilhada podem gostar dessa opção, enquanto que outros grupos podem detestar. Essa é uma mecânica criada para gerar material cênico interessante, dramático e épico - mas que precisa sempre dialogar com a proposta de jogo do grupo.

## Dons e Poderes

Em *Skyfall RPG*, ao escolher seu Legado, você recebe uma Melancolia e um Dom.

Dons são habilidades que todos os membros daquele Legado desenvolvem, e representam a conexão daquele Legado com uma Deusa ou Titã que abraçou aquele grupo de criaturas.

Os Poderes de Legado são algo um pouco diferente. Ao criar um personagem, você escolhe dois poderes dos disponíveis listados no Legado. Poderes de Legado seguem todas as regras de Poderes de Arquétipos e Trilhas.

Sempre que um Legado ou Maldição te concede a possibilidade de conjurar alguma magia você deve escolher Carisma, Inteligência ou Sabedoria como seu atributo-chave para conjuração. Essa escolha é feita na criação do personagem e não pode ser mudada.

## Tipo, Tamanho e Deslocamento

Ao criar um personagem e escolher um Legado você deve anotar algumas características, como tipo de criatura, tamanho e deslocamento. Colocamos essas informações na tabela abaixo, facilitando consulta.

Apenas criaturas humanóides podem ser amaldiçoadas.

Algumas habilidades e poderes fazem referência ao tamanho de personagem. Tirando isso, não se preocupe com essa característica.

**Tabela 1-2: Tamanho e Deslocamento**

Legado	Tamanho	Deslocamento
Anões	Médio	6m
Anuros	Médio	9m
Djinns	Médio	9m
Dracos	Médio	9m
Elfos	Médio	9m
Gnomos	Pequeno	6m
Goblins	Pequeno	6m
Golens	Médio	9m
Humani	Médio	9m
Kias	Médio	9m
Kishins	Médio	9m
Klirens	Médio	9m
M'bos	Médio	9m
Minotauros	Médio	9m
Pequeninos	Pequeno	6m



<b>Sanguirs</b>	Médio	9m
<b>Sílfides</b>	Minúsculo	9m
<b>Tatsunokos</b>	Pequeno	6m
<b>Tritão</b>	Médio	9m
<b>Trogs</b>	Médio	9m
<b>Urodelos</b>	Pequeno	9m

## ANÕES

**Do Pó ao Pó.** “Tudo que você cultiva, constrói e se orgulha se tornará pó”.

A melancolia dos anões faz com que tudo que eles criem fatalmente seja destruído. Isso pode envolver desde uma propriedade até uma família, laços de amizade ou mesmo sua reputação.

**Duro na Queda.** Você recebe +3 PV no primeiro nível e +1 a cada nível seguinte.

### **Poderes de Legado**

**Até As Últimas Consequências.** Você não sabe quando parar. Quando for reduzido a 0 ou menos PV você pode gastar 1 PM para fazer uma ação de ataque corpo a corpo contra um alvo.

**Caminho das Pedras.** Seu deslocamento não é reduzido por armadura, excesso de carga ou terrenos difíceis em ambientes rochosos.

**Quebradas e Improvisadas.** Sempre que usar uma arma improvisada você aumenta seu dano e margem de crítico em um passo

**Resiliência da Mãe Terra.** Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste de resistência.

**Toque da Ruína.** Seus ataques corpo a corpo contra objetos recebem um bônus de dano igual ao seu nível de personagem. Além disso, você pode gastar 1 PM para transformar seu dano corpo a corpo em dano de trevas.

## ANUROS

**O Peso do Coração.** “Você não consegue entender o valor material das coisas. Para você, tudo se resume ao seus sentimentos e percepções.”

Anuros não conseguem compreender que as coisas possuem valor material. Para eles, tudo se resume à história, narrativa e peso emocional das coisas.

**Alma Caridosa.** Uma vez por cena, você pode usar uma ação de movimento e gastar 1 PM para tocar uma criatura adjacente que esteja com menos PM que você no momento. Esta criatura ganha 1 PM temporário. Depois disso, escolha uma perícia para ser presenteado pel’ A Caridade e receber +2 de bônus até o final da cena.

### **Poderes de Legado**

**Escambo.** Você recebe +2 em Diplomacia e Intuição. Quando iniciar uma situação de escambo, melhore a atitude inicial em um grau.

**Coaxada.** Você consegue coaxar para se comunicar com sapos. Além disso, você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para inflar até final da cena. Enquanto estiver inflado, você recebe +2 em testes de manobras de combate e em testes de Intimidação.

**Língua Versátil.** Você pode usar sua língua para realizar as ações de Sacar uma Arma e Manipular um Item como uma ação livre uma vez por turno.

**Pele Venenosa.** Você recebe resistência a ácido e veneno 5. Além disso, qualquer criatura que você agarrar ou te agarrar toma 1d10 de dano de ácido ou veneno (a sua escolha quando for rolar o dano).

**Pernas Fortes.** Você recebe +2 em Atletismo e ignora a necessidade de correr 6m antes de saltar.

## DJINNS (Qareen)

**Troca Equivalente.** “Você sabe que tudo tem um custo ou preço, e pode ser negociado ou trocado. Existe uma balança cósmica medindo o peso de tudo no universo. Você sabe que deve sempre manter a balança equilibrada.”

Tudo tem um preço e pode ser negociado. Tudo tem um valor e pode ser trocado. Para Djinnns, desejos são uma forma de lidar com o equilíbrio do valor das coisas.

## DRACOS (Ryuujin)

**Sede de Poder.** “Você é ganancioso. Pode ser ouro, status social ou ... não importa. Você precisa ter aquilo para si, custe o que custar.”

A ganancia dos dracos é resultado de seu sangue dracônico. Eles sonham com algo que desejam e, por vezes, farão o que for necessário para atingir esse objetivo.

**Herança Dracônica.** Você é uma criatura do tipo monstro. Escolha uma cor para suas escamas. Você recebe +1 em Defesa e também uma resistência elemental.

**Tabela 1-3: Herança Dracônica**

Escamas	Resistência
Vermelhas	Fogo 10
Branças	Gelo 10
Azuis	Elettricidade 10
Verdes	Veneno 10
Pretas	Ácido 10

## Poderes de Legado

**Aprendizado Onírico.** Após uma noite de sono você pode escolher uma perícia qualquer para ser treinado até utilizar esse poder novamente.

**Ganância Arcana.** Sempre que você gastar uma quantidade de PM igual ou maior que seu nível de personagem você recebe +2 na próxima rolagem de dano.

**Grito Aterrorizante.** Você recebe treinamento em Intimidação. Você pode gastar 1 PM para fazer a ação de “Assustar” como uma ação de movimento ao invés de ação padrão.

**Mordida.** Você possui um ataque natural de mordida (dano 1d6, perfuração). Quando usar a ação de “Ataque”, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

**Sopro Dracônico.** Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer um ataque em cone em alcance curto. Criaturas afetadas sofrem 2d6 de dano de acordo com sua Herança Dracônica (Reflexos reduz a metade). Você só pode usar essa habilidade uma vez por cena e recupera o seu depois de sofrer dano do mesmo tipo que sua Herança Dracônica (ou durante suas preparações diárias). Você pode gastar +1PM para aumentar o dano em +1d6.

## ELFOS

**Capricho Compulsivo:** “Existe algo, seja físico ou um conceito, que você considera o belo acima de tudo e precisa consumi-lo.”

O belo é algo que precisa ser consumido pelos elfos. Flores, sonhos, ouro, lágrimas ou o último suspiro de vida de alguém são exemplos de coisas belas que elfos precisam consumir.

**Graça Titânica.** Você recebe +2 nas perícias Acrobacia e Iniciativa.

## Poderes de Legado

**Adaptável.** Escolha treinamento em duas perícias a sua escolha.

**Corte do Inverno.** Você pode usar sua ação de movimento e 1 PM para comandar um aliado a se movimentar metade de seu deslocamento. Se ele o fizer, você também se movimenta metade do seu deslocamento.

**Corte do Outono.** Você possui deslocamento de natação igual ao seu deslocamento em terra e pode segurar o fôlego pelo dobro de tempo..

**Corte da Primavera.** Sua pele é dura como a casca das árvores. Você recebe +1 de Defesa e enquanto descansar em florestas ou bosques você melhora o nível do seu descanso em 1 passo.

**Corte do Verão.** Escolha duas magias de 1º nível de encantamento e/ou adivinhação. Você pode conjurar essas magias. Se aprender essas magias novamente, seu custo diminui em -1 PM.

**Encanto Élfico.** Você recebe +2 em Diplomacia e Enganação e pode lançar a magia Enfeitiçar. Se você aprender essa magia novamente, seu custo diminui em -1 PM.

**Passos de Sa’Al.** Seu deslocamento aumenta em +3m. Além disso, você ignora terreno difícil por vegetação.

## GNOMOS

**Gula Fútil.** “Você tem uma compulsão por acumular e esconder algo que os outros percebem como inútil. Essa compulsão pode te leva a esquecer do mundo exterior e lentamente te transformar em um animal.”

Gnomos precisam catar e esconder ou enterrar pequenos objetos que podem parecer inúteis para outras criaturas. Sempre que cederem ao seu impulso eles ganham mais uma característica física de seu âniima (ver abaixo) até o momento que deixam se ser humanoides para se transformarem por completo em animais.

**Conexão com o Aníma.** Você é acompanhado de um animal espectral (incapaz de interagir com o mundo físico e ficar a mais de 1,5m de distância de você) que determina parte de suas características físicas. Além disso, ele te concede +2 em uma perícia a sua escolha (exceto Luta e Pontaria).

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



## Poderes de Legado

**Aspecto Ágil.** Seu deslocamento aumenta em +6m. Além disso, você recebe +2 em Reflexos.

**Aspecto Astuto.** Você recebe treinamento em duas perícias de Carisma, Inteligência ou Sabedoria a sua escolha.

**Aspecto Caçador.** Você recebe +2 em Furtividade e causa 1d6 de dano adicional contra inimigos *desprevenidos* ou *flanqueados*.

**Aspecto Robusto.** Você recebe +1 PV por nível e +2 em Fortitude.

**Conexão Espiritual.** Você pode usar Sabedoria ao invés de Inteligência em testes de Ocultismo. Além disso, recebe +2 em Vontade.

## GOBLINS

**Queda do Herói.** “Você precisa ser eternizado e se tornar maior do que a vida, deixando sua marca no mundo. Glória é sua principal missão, mas também será sua queda.”

Apenas a glória importa para os Goblins mas isso não significa que buscam isso em todas as oportunidades. Goblins sabem que precisam ser imortalizados e, para isso, precisam de uma oportunidade de ouro para provarem seu valor.

**Já Vi Coisa Mais Feia.** Você é imune a condição *abalado*. Além disso, você recebe +2 de Defesa e em testes de resistência contra criaturas maiores que você.

## Poderes de Legado

**Bucha de Canhão.** Você está acostumado a ser aquele que desarma armadilhas (nem sempre por querer). Você recebe +2 em qualquer teste que envolva interagir com armadilhas (montar, resistir, identificar, resistir...).

**Eu Não Conheci o Outro Mundo por Querer.** Assim que conseguir os sucessos necessários para estabilizar enquanto estiver morrendo, você pode gastar 2 PM para acordar, levantar, recuperar 1 PV e ainda ter ação padrão imediatamente.

**Eu Sabia Que Ia Dar Certo.** No começo do dia, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e anotar um dos resultados. Você pode usar esse resultado no lugar de uma rolagem de dados em um teste de Acrobacia, Atletismo, Iniciativa ou Furtividade. Você

deve escolher usar o resultado antes de fazer o teste. Esse benefício dura até o final do dia.

**Motivação Maior.** Quando algum personagem em alcance curto realizar um acerto maior em uma jogada de ataque ou resistência, você automaticamente recebe 1 PM temporário. Você só pode receber um máximo de PM temporários por dia igual ao seu nível.

**Sentido de Guerra.** Você tem um sentido natural que te orienta a lutar. Você pode usar Intuição no lugar de Iniciativa. Além disso, escolha um inimigo que tenha um valor de iniciativa menor que o seu. Você sabe o valor de duas resistências dele.

## GOLEMS

**Ser-de-Lata.** “Você sabe que emoções pertencem apenas àqueles que possuem coração, mas ainda assim as deseja. Seu corpo de lata clama por aquilo que nunca poderá sentir.”

Golems não conseguem sentir emoções, mas buscam imitá-las. Isso pode levar a situações inadequadas onde tentam demonstrar uma emoção por demasiado exagerada ou desmedida.

## HUMANI

**Nada de Especial.** “Você é apenas mais um. Nada que fizer será eternizado e seu nome será esquecido pela história. Você não foi abraçado por ninguém e apenas o fim derradeiro te aguarda.”

Humani estão entre os legados mais raros de Opath. Por não terem sido abraçados por nenhuma entidade eles se dizem “filhos de Opath” e tentam se manter ancorados a essa noção. A maioria nasce no Arquipélago de Huma e, por isso, acaba sendo caçado pel’A Sombra por conta do Pacto Sombrio. Isso faz com que humanis aventureiros sejam audaciosos e valentes – uma combinação perigosa.

**Versatilidade Valente.** Você inicia sua carreira de aventureiro com um Poder de Arquétipo adicional (precisa ser do Arquétipo que você escolheu no 1º nível).

## Poderes de Legado

**Audácia de Quem Sobreviveu.** Você pode gastar 1 PM para reduzir pela metade um dano que te reduziria a 0 ou menos PV. Você só pode usar esse poder uma vez por cena.

**Herança Bravina.** Você pode conjurar uma magia de ilusão de 1º círculo a sua escolha. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

**Herança Centuri.** Você recebe +2 em Guerra e recebe proficiência com uma arma marcial a sua escolha. Se você receber proficiência com armas marciais escolha uma arma exótica ao invés disso.

**Herança Viruliana.** Você recebe +2 em Ofícios (qualquer) e sabe avaliar precisamente o valor de qualquer mercadoria.

**Herança de Quem Ficou.** Escolha um poder de legado de Kia ou M'bo. Poderes de kias se manifestam como cicatrizes estranhas, enquanto poderes de m'bos são acompanhados de pesadelos terríveis.

## KIAS

**Como a Maré.** “Você é como as ondas do oceano e as brisas do mar: está em constante fluxo e movimento. Se ficar parado ou preso estagnado por muito tempo você começa a se transformar em coral.”

Estar estático é o começo do fim para os Kias. Isso pode ser algo físico, como viver muito tempo na mesma casa, ou algo metafórico, como ficar muito tempo atrelado ao mesmo grupo de heróis. De uma forma ou de outra, Kias buscam provocar mudanças em seu entorno.

**Em Constante Movimento.** Você é imune a condição *enredado* e sua velocidade nunca pode ser menor que 3m. Além disso, você recebe +2 para testes de resistência contra efeitos de paralisia.

## **Poderes de Legado**

**Maúna Caravela.** Você recebe resistência 5 a veneno e eletricidade. Além disso, você pode conjurar a magia *Raio Elemental* (veneno ou eletricidade – escolha um quando criar o personagem). Caso aprenda essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

**Maúna Iguana.** Você tem velocidade de escalada igual ao seu deslocamento. Além disso, você pode conjurar a magia *Aviso*. Caso aprenda essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

**Maúna Polvo.** Você pode fazer a ação de Sacar uma Arma ou Manipular Item como uma ação livre uma vez por turno. Além disso, você pode conjurar a magia *Névoa*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

**Maúna Tubarão.** Você recebe +4 em testes de Percepção baseados no faro, e sempre sabe a localização exata de criaturas em alcance curto. Além disso, você pode conjurar a magia *Marca de Sangue*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

**Maúna Tartaruga.** Você recebe +1 em Defesa. Além disso, você pode conjurar a magia *Proteção Divina*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

## KISHINS

**Fúria Primal.** “Você é cria da Fúria, a Deusa engolfada em chamas. Por vezes, seu temperamento poderá te trair, fazendo com que você seja tomado pelo mesmo fogo que consome tudo a sua volta.”

Kishins são como uma bomba relógio: prontos para explodir em chamas furiosas a qualquer momento. De fato, o temperamento de um kishin é seu ponto fraco e uma provocação precisa ou momento de tensão pode fazer com que eles entrem em fúria. Dizem que um kishin consegue se controlar apenas duas vezes por dia e que na terceira eles são veículos da vontade da Deusa Fúria.

**Cólera Ardente.** Seus ataques e magias causam +2 de dano adicional do mesmo tipo enquanto você não estiver com seus PV totais.

## **Poderes de Legado**

**Armas da Fúria.** Você é proficiente com uma arma marcial a sua escolha. Você causa +2 de dano adicional com ela.

**A Prática Leva à Perfeição.** Você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e escolher o melhor resultado em uma perícia que já tenha falhado no turno anterior.

**Conhecimento Arcano Refinado.** Você recebe +2 em Ocultismo e Conhecimento.

**Mente Analítica.** Você pode usar seu modificador de Inteligência no lugar de Carisma em testes de Diplomacia e Intimidação. Além disso, você recebe +2 em testes de Intuição.

**Olho por Olho.** Quando for alvo de um ataque de uma criatura em alcance curto, você pode escolher reduzir sua Defesa a 0. Após a rolagem de dano, você pode usar uma reação e 1 PM para fazer um ataque contra o mesmo oponente, contanto que tenha meios para atingi-lo.

## KLIRENS

**Quebrador de Tradições.** “Você sabe que tudo que perdura está ultrapassado. Tradições precisam ser quebradas para garantir o avanço: custe o que custar.”

Klirens não são apegados a tradições. Quebrar tradições é apontar para o futuro. Isso faz com que desafiem normas sociais ou busquem fazer algo de maneira totalmente inédita.

## M'BOS

**Inexorável.** “Para você o fim é necessário. Assim como a vida, todo o ciclo tem um fim. Sua missão em vida é garantir o fim dos ciclos”.

Tudo é um ciclo e todo ciclo tem um fim. M'Bos buscam finalizar aquilo que começaram. Isso significa que não existe missão inacabada ou acordo não cumprido. O fim precisa chegar. Por vezes, pode ser a vida de alguém.

**A Morte é Minha Companheira.** Quando criar sua personagem, faça rolagens de Dado da Sorte e anote os resultados até rolar três resultados abaixo de 4. Sempre que precisar fazer um teste de Corredor da Morte utilize os resultados na ordem anotada. Nenhuma característica, poder ou uso de Pontos de Sombra podem modificar esses resultados.

Uma vez por cena, quando uma criatura em alcance curto morrer você ganha 1 PM temporário por nível.

## **Poderes de Legado**

**Compreensão do Fim.** Você conhece e entende A Morte. Você recebe +2 em testes de Cura. Sempre que fizer um teste de Cura para analisar o que causou a morte de uma criatura role dois dados e escolha o melhor resultado.

**Findável.** Ao realizar um ataque ou conjurar uma magia, você pode gastar 1 PM ignorar 10 pontos de qualquer resistência.

**Mortalha.** Quando você matar uma criatura você pode usar 1 PM adquirir uma mortalha usando o espírito da criatura. Você recebe +4 no seu próximo teste.

**Ritualista.** Você recebe +2 em Religião e Ocultismo e gasta apenas metade dos recursos mágicos para realizar ritos.

**Visão do Fim.** Você pode gastar 2 PM para realizar um cântico com duração de 10 minutos. Assim que terminar, pode tocar uma criatura que morreu em até um Ciclo (15 dias) para ver os últimos 6 segundos de sua vida sob seu ponto de vista.

## MINOTAUROS

**A Queda dos Gigantes.** “O fim chega para aqueles que contemplam a grandeza. Seu medo de altura é, na verdade, o medo da queda dos grandes.”

Minotauros carregam o sangue de gigantes. Gigantes já foram criaturas majestosas e orgulhosas, mas sua queda foi épica e os minotauros carregam consigo o peso dessa queda. Por isso eles tem medo de altura e também de qualquer posição de grande “destaque” social (pois sabem que a queda não é apenas física).

## PEQUENINOS

**Prisioneiro de Si.** “Você não consegue abrir portas pelo lado de dentro. Algumas portas são físicas, outras um pouco mais complexas.”

Pequeninos não conseguem abrir portas pelo lado de dentro. Nem sequer conseguem conceber a ideia de pedir para que alguém abra a porta pelo lado de fora, nem mesmo sair pela janela. Isso pode ser algo físico, como estar trancado do lado de dentro de um quarto, mas pode ser algo conceitual, como estar preso muito tempo em um ideal.

**Acredite, é minha sorte!** Você pode refazer um teste se o resultado do dado for 1. Você pode usar essa habilidade um número de vezes por cena igual ao seu nível.

## **Poderes de Legado**

**Alpacuspe.** Uma vez por cena, você pode usar uma ação de movimento e 1 PM para cuspir em um inimigo em alcance curto. Faça um teste de Pontaria contra o Reflexo do alvo. Se acertar, você causa 1d10 de dano e o alvo está *desprevenido* até começo do seu próximo turno.

**Alpaqueiro.** Você recebe +2 em Adestramento e Cavalgar. Além disso, sempre que estiver montado em uma alpaca você causa +2 de dano adicional.

**Comer, Dormir, Repetir.** Se você descansar em condições favoráveis (ou melhor) você ganha 3 Pontos de Catarse temporários (durante até final do dia).

**Pequeno e Ágil.** Seu deslocamento aumenta em +3m. Além disso, você pode ocupar o mesmo espaço que uma criatura média para receber +2 em Defesa.

**Sortudo (ou Azarado).** Você pode pagar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Se ainda assim falhar no teste, você perde 1 PM adicional.

## SANGUIRS

**Persona Non Grata.** “Você precisa ser convidado para entrar em qualquer propriedade que não lhe pertença a menos que você tenha deixado algum objeto pessoal seu lá dentro sob o cuidado de outra pessoa do local.”

Essa melancolia pode ser interpretada de duas formas: enquanto estiver do lado de fora de um local particular alguém precisa te convidar para entrar; e você precisa ser convidado para “entrar em um espaço particular”. Essa segunda forma de interpretar é o que faz com que sanguirs sejam mais raros em alguns locais.

**Meia-Vida.** Você é considerado uma criatura *não-viva*. Você recebe resistência 10 a dano de trevas e pode beber sangue de um humanoide vivo para melhorar sua recuperação de PV e PM antes noite de descanso. Você melhora a qualidade de seu descanso em uma categoria.

A alimentação dura 1 minuto e a criatura da qual você se alimentou fica *debilitada* por um dia.

## **Poderes de Legado**

**Alquimia de Vitae.** Você pode usar uma ação de movimento e 1 PM para modificar suas armas com energia do seu sangue. Adicione um *descriptor* de equipamento (que não sejam superiores ou mágicos) a uma arma que está segurando até final da cena. Você só pode usar essa habilidade uma vez por cena.

**Aptidão Mágica.** Você pode lançar a magia *Modificar Armamento*, *Névoa*, *Presas* ou *Vitalidade Fantasma* (escolha uma). Caso aprenda novamente a magia escolhida, seu custo diminui em -1 PM. Você pode escolher este poder novamente para aprender outra magia.

**Cheiro de Sangue.** Você causa 2 de dano adicional contra qualquer personagem que esteja com menos da metade dos pontos de vida.

**Exilado.** Você carrega o sangue dos ancestrais exilados do berço de Warpinier e está acostumado a viajar. Você nunca recupera menos PV e PM do que seu nível e recebe +2 em Sobrevivência para Montar e realizar Ações de Acampamento em territórios que sejam familiares para você.

**Sangue Bestial.** Você recebe +2 em Percepção e +2 em Sobrevivência e não pode ficar desprevenido. Além disso, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha.

## SÍLFIDES

**Sorriso Estampado.** “Você sabe que rir é o melhor remédio. Sua risada, entretanto, é forçada e seu sorriso amarelo.”

O povo-fada não consegue levar nada a sério. Isso faz com que sejam ótimos piadistas, mas também faz com que não sejam muito confiáveis para missões de alta importância. Afinal, tudo pode ser uma grande piada.

## TATSUNOKOS

**O Dever Nunca Reconhecido.** “Você tem um senso de dever não cabe em seu coração. A servidão é o único caminho possível.”

Servir é o caminho de vida para tatsunokos e eles fazem isso da melhor forma possível. Tatsunokos heróis também são convocados para participar de uma organização secreta chamada “Kobo” que é exclusiva para tatsunokos. Seu verdadeiro objetivo é um mistério, mas eles pedem missões para seus membros de tempos em tempos.

**Invisibilidade Social.** Sua posição social de serventia pode te conceder invisibilidade condicional. Após realizar uma ação clara de serventia por pelo menos 10 minutos você pode gastar 1 PM para se tornar socialmente invisível enquanto continuar realizando a mesma atividade.

Essa invisibilidade é somente social, ou seja, outros continuam te vendo mas esquecem que você está lá, como se você fosse irrelevante. A ação de serventia precisa fazer sentido com aquele espaço e criaturas envolvidas.

## Poderes de Legado

**Um Oitavo de Forma Dracônica.** Você manifesta raros traços dracônicos. Você recebe resistência 5 a um elemento a sua escolha (ácido, eletricidade, fogo, frio, luz, veneno ou trevas). Além disso, você é imune a condição *abalado* e recebe +2 em testes de resistência a efeitos de medo.

**A Ferramenta Certa.** Você pode gastar uma ação completa 1 PM para encontrar nos seus equipamentos um item no valor de T\$ 1d10 + seu nível. Você também pode encontrar Componentes (mágicos, alquímicos ou culinários) da mesma forma, mas no valor de T\$1d6 + seu nível. Você só pode usar esse poder uma vez por sessão de jogo.

**Agilidade Maior.** Você aumenta seu deslocamento em +6m. Além disso, você pode se levantar como uma ação livre ao invés de uma ação de movimento.

**Investigador do Kobo.** Você é um investigador nato. Você recebe +2 em testes de Percepção e Investigação.

**O Escudo.** Você é proficiente com escudos leves e pesados e eles contam como armas simples. Além disso, elas recebem o descritor *versátil* e você pode realizar manobras contra criaturas até duas categorias de tamanho maior que você.

## TRITÕES

**O Cardume.** “Você segue a tendência do cardume. Sua adaptação ao todo é a única forma de não ser engolido por sua singularidade.”

Tritões tentam se misturar com o bando, por vezes adotando comportamentos e objetivos daqueles que vivem ao seu redor. Isso pode fazer com que assumam hábitos e trejeitos conflitantes em algum nível.

## TROGS

**Repulsão ao Metal.** “Você sente repulsa ao pensar em suas escamas encostando no metal. A superfície se rendeu ao caos quando tentou dominar os metais. Você não é tão tolo.”

Trogs foram feridos pelo aço e sua civilização soterrada pelo avanço tecnológico do povo da superfície. Você entende que apenas o caminho natural das coisas é o caminho a seguir. Civilizações se erguem e caem, mas a natureza toma de volta aquilo que é seu por direito.

## URODELOS

**Guarda Eterna.** “Você dedica sua breve vida a proteger algo ou alguém. Enquanto estiver desviando seu caminho deste objetivo seu corpo começa a secar lentamente...até sua inevitável morte”.

Todo urodelo faz um juramento de proteção a algo. Pode ser um ideal ou algo físico e farão de tudo ao seu alcance para protege-lo. Sua melancolia é tensionada em momentos de decisões difíceis ou escolhas impossíveis.

**Coração Elemental.** Você tem o sangue encantado com magia elemental. Você tem resistência a um tipo de dano a sua escolha de acordo com a tabela abaixo, e isso modifica as cores das pintas na sua pele. Além disso, você recebe +2 em Ocultismo.

Tabela 1-4: Coração Elemental

Pintinhas	Resistência
Vermelhas	Fogo 10
Branças	Gelo 10
Azuis	Eletricidade 10
Verdes	Veneno 10
Pretas	Ácido 10

## Poderes de Legado

**Armas Elementais.** Você recebe +2 em Pontaria e proficiência com armas de fogo. Além disso, você pode usar uma ação livre para mudar o tipo de dano de ataques a distância para a mesma do poder “Coração Elemental”.

**Conexão Elemental.** Você pode lançar a magia *Conjurar Elemental Menor*, *Proteção Divina* ou *Raio Elemental*. Caso aprenda novamente a magia escolhida, reduza seu custo em -1 PM. Você pode escolher esse poder novamente.

**Proteção.** Ao amanhecer você pode gastar 10 minutos e 1 PM para fazer um vínculo de proteção com um aliado. Quando este aliado estiver em alcance curto de você e for alvo de um ataque, você pode gastar 1 PM para fazer uma ação padrão como uma reação. Você não pode gastar PM nessa ação.

**Sempre Alerta.** Você recebe +2 em Iniciativa e pode fazer ações normalmente enquanto estiver *surpreendido*.

## Maldições

Listamos abaixo as maldições disponíveis para Legados humanoides. Essa é uma escolha que deve



ser feita na criação de personagem e não existe forma de mudar a Maldição ou deixar de ser Amaldiçoado.

## AETHERÍDEO

**Sangue Contaminado.** Seu sangue está contaminado com Aetherium e você se torna extremamente suscetível a efeitos mágicos. Você tem uma penalidade de -2 em testes de Resistência contra efeitos mágicos.

**Natureza Volátil.** Seu sangue contaminado pode te conceder alguns benefícios. Você aumenta em +1 qualquer bônus que receber de fontes mágicas. Essa habilidade conta como um poder de aetherídeo.

### Poderes de Maldição

**Herança Rubromaldita.** Seu sangue foi contaminado com um tipo especial de Aetherium, encontrado somente em áreas de Tormenta. Escolha um Poder da Tormenta. Você passa a considerar poderes de aetherídeo como de Tormenta e vice-versa.

**Manifestação Arcana.** Seu sangue manifesta poderes similares a magia. Você pode conjurar uma magia de 1º nível a sua escolha. Você recebe uma magia adicional para cada dois outros poderes de aetherídeo que você tiver.

**Protuberâncias Cristalizadas.** Você causa 1d4 de dano adicional com ataques desarmados. Você aumenta esse dano em +2 para cada dois outros poderes de aetherídeo que você tiver.

**Sinapses Naturais.** Escolha um poder de ocultista que modifica magia. Você recebe os benefícios daquele poder.

## BIANACH (Dahllan)

**Elo Natural.** Você é um com o fluxo da vida e deve evitar alterar o fluxo natural das coisas. Você não pode causar dano letal em criaturas vivas. Isso significa que você precisa causar dano não-letal (e possivelmente sofrer penalidades em jogadas de ataque).

**Armadura Selvagem.** Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transformar sua pele em pedra, casca de árvores ou algo similar, recebendo +2 em Defesa até o fim da cena.

### Poderes de Maldição

**Fúria da Natureza.** Sua conexão com a natureza permite que ela sirva como arma. Gasta uma ação padrão e 1 PM e escolha até 6 criaturas pequenas, 3 criaturas médias ou 1 criatura grande em até 6m. Cada alvo precisa fazer um teste de Reflexos. Se falharem, as criaturas estão *enredadas* até final do seu próximo turno. Você só pode fazer essa ação uma vez por cena e em ambientes naturais.

## ESCOLHIDO (Suraggel)

**Dogmas Divinos.** Sua existência é orientada pelos Dogmas de uma divindade. Escolha uma Deusa. Enquanto você seguir os dogmas da Deusa você recebe os benefícios de ser um Escolhido. Quando falhar em um de dos dogmas você fica *abalado* até final da cena.

**Distante da Morte.** Você se torna uma criatura do tipo espírito e recebe resistência 5 a dano de trevas ou luz (de acordo com a divindade escolhida).

### Poderes de Maldição

**Manifestação Divina.** Você pode conjurar *Proteção Divina*. Caso aprenda essa magia novamente, seu custo diminui em -1 PM.

**Poder Concedido.** Escolha um Poder Concedido da Deusa escolhida.

## GÓRGONAS (Medusa)

**Cria das Erínias.** Você é uma criatura do tipo monstro, incapaz de se olhar nos próprios olhos. Se isso acontecer você fica atordoada por uma rodada.

**Olhar Atordoante.** Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para tentar atordoar um alvo em alcance curto. O alvo faz um teste de Fortitude. Se falhar, a criatura fica *atordoada* por 1 rodada. Uma criatura afetada por essa habilidade fica imune a ela por um dia.

### Poderes de Maldição

**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 você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que vier primeiro).

**Linhagem Elemental da Terra.** Você aprende e pode conjurar a magia *Conjurar Elemental Menor* ou *Raio Elemental* (somente terra/veneno). Caso aprenda a magia escolhida novamente, seu custo diminui em -1 PM.

## **SOMBRIOS**

**Quebrador de Correntes.** Você já começa o jogo a um passo da morte (duas falhas), o que significa que você já sabe seu nome verdadeiro e seu grilhão.

Sombrios são as únicas criaturas que podem quebrar seus grilhões com A Morte. Ao fazer isso, você volta um passo, ficando a dois passos d'A Morte novamente.

**Distante da Morte.** Você só considera os números 1 e 2 como falhas em Dados de Sorte durante o Corredor da Morte (ao invés de 1, 2 e 3).

### **Poderes de Maldição**

**Cauda Funcional.** Sua cauda pode ser usada para fazer a ação de Sacar um Item uma vez por turno. Além disso, você pode usá-la para segurar um escudo leve (mas não pode usá-la para fazer ataques com o escudo ou usar habilidades que concedem seu bônus de escudo para outros personagens).

**Manto da Mãe Sombra.** Sempre que uma criatura em alcance médio de você gastar um Ponto de Sombra você se sente inspirado, podendo rolar dois dados no seu próximo teste e escolher o resultado. Além disso, você recebe +2 em Furtividade e Intimidação.

**Pacto com o Diabo.** Você pode gastar 2 PM e realizar um ritual de 10 minutos envolvendo outra criatura. No final do ritual, a outra criatura envolvida precisa determinar um curso de ação (proteger a vila, salvar Douglas...) e você recebe 1 Ponto de Sombra temporário para usar em prol do curso de ação. Você só pode ter um Ponto de Sombra temporário por vez.

# ORIGEM

Seu personagem possui um passado antes de começar sua jornada como aventureiro – uma Origem. Toda origem possui a mesma estrutura onde é apresentado uma rápida descrição, seguida de uma forma de conseguir Pontos de Catar e, por fim, um poder único. Além desse poder único, você escolhe uma perícia para sua origem. Escolha algo que se relaciona com a história de seu personagem.

Seja criativo e modifique sua origem para encaixar na história de seu personagem, mas também seja preciso. Prólogos muito longos tiram atenção e o foco da aventura que é criada de maneira colaborativa com os outros jogadores.

## Amnésia

Você não lembra de seu passado. Tudo que você carrega consigo são algumas imagens sem conexão e/ou algum objeto sem muita explicação e contexto.

Receba um Ponto de Catarse sempre que sua falta de memória te colocar em uma situação de perigo ou que gere algum mal-entendido.

Uma única vez durante sua carreira de aventureiro você pode se lembrar de um detalhe de sua origem e receber treinamento em uma perícia a sua escolha (que não seja Luta, Pontaria ou Defesa). Uma vez feita essa escolha, você não pode mudá-la.

## Agouro

Sua sorte foi lançada por você e agora está marcada em seu corpo. Você carrega as marcas de algum ritual, prece ou procedimento que marcou seu corpo e seu destino.

Receba um Ponto de Catarse sempre que descobrir alguma pista sobre as estranhas marcas em seu corpo.

Suas marcas podem ser símbolos importantes para algum culto ou crença, permitindo que você use um Ponto de Catarse para conseguir abrigo e comida em locais que tenham pessoas que possam conhecer os seus símbolos.

## Comércio

Você trabalhou como comerciante em alguma cidade ou pelas estradas de Opath. Você sabe negociar e entende o funcionamento do mercado.

Receba um Ponto de Catarse sempre que fizer um bom negócio.

Você conhece bons mercadores nos principais centros urbanos do continente. Você pode usar um Ponto de Catarse para encontrar um ótimo mercador em um centro urbano.

## Criminoso

Seu passado está vinculado com eventos que te colocaram no lado errado da lei. Você agiu como um criminoso e sabe que isso pode voltar para te assombrar em algum momento.

Receba um Ponto de Catarse quando você enfrentar problemas com a lei e A Ordem.

Você tem contatos no mundo do crime que são perfeitos para obter informações e criar intrigas. Sempre que usar um Ponto de Catarse em uma ação de Criar Intrigas você rola 2 dados de sorte e escolhe um.

## Culto

Sua formação acadêmica te faz uma pessoa culta e que conhece bem da história e geografia do continente.

Receba um Ponto de Catarse sempre que descobrir uma informação inédita e relacionada a algum campo de estudo específico (a combinar na criação de personagem).

Sempre que tiver acesso a uma biblioteca você pode passar 1 dia estudando e gastar 1 Ponto de Catarse para garantir um 20 natural no seu próximo teste de Conhecimento sobre o assunto estudado.

## Dívida

Você deve algo para alguém. Pode ser uma quantia, um favor ou algo diferente. Você decide. O importante é que você sabe que estão atrás de você.

Receba um Ponto de Catarse sempre que você se aproximar de pagar sua dívida (ou quando criar uma nova).

Na primeira vez em uma sessão que você for rolar um Dado de Sorte e estiver consciente, você pode rolar um dado adicional e escolher o resultado.

## Juramentado

Sua existência está vinculada a um juramento que você fez a uma pessoa, entidade ou instituição. Você pode ser um magistrado que jurou proteger as leis de uma região ou um fiel escudeiro de um cavaleiro desaparecido.

Receba um Ponto de Catarse sempre que honrar com sua palavra, principalmente quando isso te colocar em situações perigosas ou complicadas.

Você está vinculado a uma pessoa, entidade ou intuição. Sempre que usar um Ponto de Catarse em uma ação que envolva proteger seu vínculo você rola 2 dados de sorte e escolhe um.

## Militar

Você passou parte de sua vida servindo uma entidade militar. Pode ser uma milícia de uma pequena cidade ou um grande exército. Não importa: você tem uma patente militar.

Receba um Ponto de Catarse sempre que seu conhecimento militar fizer diferença em uma vitória.

Você pode usar um Ponto de Catarse para analisar inimigos no campo de batalha, sabendo qual é o mais fraco e o mais forte (Pontos de Vida máximo).

## Nobre

Seu passado é nobre e você vem de uma origem abastada. Isso significa que você é uma pessoa que conhece da etiqueta e que tem dinheiro sobrando.

Receba um Ponto de Catarse quando seu nome ou herança te colocar em perigo ou quando essas qualidades te salvarem de uma enrascada.

Uma vez por sessão de jogo, você pode gastar um Ponto de Catarse e usar seu título de nobreza para conseguir pequenos favores de habitantes locais que reconheçam seu título de nobreza.

## Nômade

Você nunca ficou fixo em apenas um lugar. Seu passado te levou a viajar pelo continente e isso te deu uma série de experiências únicas.

Receba um Ponto de Catarse toda vez que chegar em um ambiente inédito para você.

Você pode gastar 1 Ponto de Catarse para compreender rusticamente um idioma desconhecido até o final da cena.

## Procurado

Seu nome está estampado em alguns posters de pessoa procurada. Talvez seja por um crime, talvez seja um engano. O importante é que você está fugindo.

Receba um Ponto de Catarse sempre que conseguir esconder sua verdadeira identidade.

Sempre que você usar um Ponto de Catarse em testes que envolvam fuga você rola 2 dados de sorte e escolhe um.

## Selvagem

Você não viveu em grandes centros urbanos por muito tempo. Sua vida está relacionada com a terra selvagem de Opath. Os ermos foram sua casa e te moldaram para ser quem você é.

Receba um Ponto de Catarse quando negar a civilidade.

Você pode gastar um Ponto de Catarse para saber a direção de seu último acampamento.

## Vida na Ruas

A vida nas ruas não é fácil e você bem sabe. Você conseguiu encontrar formas de sair das ruas mas a verdade é que as ruas nunca saíram de você.

Receba um Ponto de Catarse quando usar poucos recursos para se salvar de uma situação complicada.

Você pode gastar 1 Ponto de Catarse para se lembrar (de maneira fotográfica) de um evento, lugar ou pessoa.

# ARQUÉTIPOS

Arquétipos são a base mecânica de seu personagem. Seu arquétipo vai determinar suas habilidades iniciais que vão te ajudar a enfrentar os perigos das terras de Opath. É seu arquétipo que define parcialmente seu papel no seu grupo.

*Skyfall RPG* apresenta três arquétipos:

**Combatente.** Aventureiros focados em combates utilizando armas, técnicas e manobras de luta avançadas. Duelistas, arqueiros e soldados são exemplos de combatentes.

**Especialista.** Personagens que realizam feitos incríveis através de treinamento especial. Exploradores, artistas, artesãos e cortesãos são exemplos de especialistas.

**Ocultista.** Conhecedores e conjuradores de magia capazes de efeitos impressionantes. Magos, bruxos, sacerdotes e feiticeiros são exemplos de Ocultistas.

## CARACTERÍSTICAS DE ARQUÉTIPO

**Pontos de Vida e Mana.** Seu Arquétipo define seus pontos de vida e pontos de mana iniciais. Além disso, você recebe PV e PM por nível que deverão ser somados aos que você receberá pela sua trilha.

**Perícias.** Seu arquétipo define suas perícias treinadas. Veja mais sobre isso no Capítulo 2.

**Proficiências.** Os tipos de equipamento que você sabe usar (além de armas simples e armaduras leves, que todos os personagens sabem usar).

## HABILIDADES DE ARQUÉTIPO

Você começa o jogo com todas as habilidades do 1º nível de seu arquétipo. Quando sobe de nível, ganha todas as habilidades do nível alcançado.

A seguir estão as regras para uso de habilidades e poderes de arquétipo. Elas também se aplicam a Dons e Poderes de Legado, Maldição e Trilhas.

## AÇÃO NECESSÁRIA

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

## CONDIÇÃO NECESSÁRIA

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.

## GASTO DE PM

Quando usa uma habilidade, você gasta os PM mesmo em caso de falha. No caso de habilidades e poderes com custo variável, o máximo de PM que você pode gastar por uso é igual ao seu nível. No caso de habilidades e poderes recebidos por Arquétipo, o valor máximo é igual seu nível daquele arquétipo, enquanto que poderes e habilidades recebidos por trilhas, legados e maldições o valor máximo é igual seu nível de personagem.

Reduções no custo de PM não são cumulativas. Uma habilidade nunca pode ter seu custo reduzido para menos de 1 PM.

## HABILIDADES QUE AFETAM TESTES

Habilidades que fornecem um bônus a um teste devem ser usadas antes de rolar o dado. Habilidades que permitem que você role novamente o dado devem ser usadas antes de o mestre declarar se você passou ou não no teste (e você deve ficar com o segundo valor rolando, mesmo que seja pior que o primeiro).

## NÍVEL DE PERSONAGEM

Seu personagem irá aprender com seus erros e conquistas se tornando cada vez mais experientes. Ao final de cada aventura, o Mestre irá dar uma certa quantidade de pontos de experiência (XP) para os personagens. Ao atingir certa quantia, o personagem irá subir de nível. A tabela a seguir apresenta quantos pontos de experiência são necessários para cada nível. Todo personagem de 1º nível inicia com 0 XP.

## BENEFÍCIOS POR NÍVEL.

**Pontos de Vida e Mana.** Seus PV e PM aumentam de acordo com seu arquétipo e a sua trilha (ver as trilhas na página XXX). Some seu modificador de Constituição aos PV que ganha por nível (mas você sempre ganha pelo menos 1 PV ao subir de nível).

**Habilidades e Poderes.** Consulte a tabela do seu arquétipo inicial para saber quais habilidades você ganha por nível. Além disso, você recebe poderes adicionais a partir do 3º nível. Sempre que você puder escolher um poder você pode escolher da sua lista de poderes de legado, trilha ou arquétipo (quando atingir pelo menos 3º nível naquele arquétipo).

**Bônus em Perícias.** Seu bônus em perícias é igual à metade do seu nível. Assim, a cada nível par (2º, 4º, 6º etc.) ele aumenta em +1. Você usa o número antes da barra para perícias treinadas e o número depois da barra para perícias não treinadas.

## Entendendo sua Progressão

Sempre que você sobe de nível você recebe benefícios. Alguns desses benefícios são fixos por nível de personagem, independente do seu nível em determinado arquétipo (ver multiarquétipo a frente).

No 2º e 6º nível você deve escolher uma Trilha para seu personagem. Explicamos as trilhas mais a frente, mas por hora entenda que é uma forma de customizar ainda mais o seu personagem. Toda trilha te dá uma habilidade e uma lista de poderes.

A partir do 3º nível você começa a escolher poderes sempre que sobe de nível (exceto no 6º nível, que é um momento que você precisa escolher uma trilha). Esses poderes podem ser de seu arquétipo, legado ou trilha.

Tabela 1-5: Progressão de Personagem

Nível de Personagem	Trilha	Poderes	Bônus em Perícia	XP necessário
<b>Iniciante (1 a 4º nível)</b>				
1º			+2/+0	0
2º	X		+3/+1	1.000
3º		1	+3/+1	3.000
4º		1	+4/+2	6.000
<b>Veterano (5º e 6º nível)</b>				
5º		1	+4/+2	10.000
6º	X	1	+5/+3	15.000

## PATAMARES DE PODER

Existem três patamares de poder em Skyfall RPG, que mudam de acordo com o nível do personagem: Iniciante (1º a 4º), Veterano (5º e 6º). Em termos mecânicos, os patamares de poder fazem pouca diferença para os jogadores. O Mestre, entretanto, tem algumas mecânicas que fazem referência a essa classificação.

## TRILHAS E

### MULTIARQUÉTIPO

*Skyfall RPG* é um jogo que busca dar opções de customização de personagem para os jogadores e isso fica mais evidente nas mecânicas de trilhas e na possibilidade de escolher múltiplos arquétipos ou se tornar um veterano ou campeão em arquétipo escolhido previamente.

### Trilhas

No 2º nível você faz escolha de uma trilha para seu personagem. Ao escolher a trilha você recebe alguns benefícios. Você também adiciona a lista de poderes daquela trilha aos poderes que você pode escolher a partir do 3º nível. Você recebe PV e PM por nível de acordo com sua trilha.

Você também poderá escolher uma nova trilha no 6º nível ou decidir se tornar um membro avançado de uma trilha escolhida no 2º nível. Personagens avançados em uma trilha recebem um benefício especial descrito na própria trilha.

### Multiarquétipo

Sempre que você sobe de nível você precisa decidir como irá fazer a progressão de seu personagem. A opção mais comum é continuar evoluindo seu arquétipo. Outra opção, é pegar um nível inicial em outro arquétipo.

Perceba que isso não altera os benefícios básicos de subir de nível, como opção de novas trilhas, poderes ou aumento no bônus de perícia.

Ao escolher um novo arquétipo você não recebe nenhum benefício inicial a não ser a habilidade listada na tabela do arquétipo. Você não recebe proficiências em perícias, armas ou armadura, mas passa a receber PM e PV de acordo com seu novo arquétipo.

Por exemplo: Lygia está jogando com Marcele, uma Kia Combatente. Ela era uma personagem de primeiro nível, mas depois de algumas aventuras ela conseguiu experiência o suficiente para subir de nível. Chegando nível 2 ela precisa escolher uma trilha e ela opta pela trilha da Devota d'A Maré. Lygia ainda precisa escolher se vai continuar como Combatente e ela toma a decisão de começar a evoluir como Ocultista. Lygia anota as habilidades iniciais de Ocultista, seus PM e PV de seu novo arquétipo e as novas habilidades de sua trilha de devota (além de somar os PM e PV de Devota com aqueles recebidos pelo novo arquétipo).

Depois de várias aventuras, Marcele se torna ainda mais experiente e agora pode subir para o terceiro nível. Lygia gostou de conjurar magias e vai continuar evoluindo como Ocultista. Marcele é uma Combatente 1/Ocultista 2 (Devota d'A Maré). No terceiro nível, Lygia ganha a possibilidade de escolher um poder. Ela pode escolher um poder de Kia ou um poder de Devota (pois ainda não alcançou terceiro nível em nenhum arquétipo e, portanto, não recebeu sua lista de poderes). São muitas escolhas e Lygia deve pensar com calma.



# Combatente

## CARACTERÍSTICAS DE ARQUÉTIPO

**Pontos de Vida.** Um combatente começa com 20 (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

**Pontos de Mana.** Um combatente começa com 3 PM e ganha 1 PM por nível.

**Perícias de Gerais.** 5 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Reflexos (Des), Sobrevivência (Sab).

**Proficiências.** Armas Marciais, Armaduras Pesadas e Escudos. Além disso, você pode trocar treinamento em uma perícia por uma arma de fogo ou arma exótica.

Tabela 1-6: O Combatente

Nível	Habilidades de Combatente
1º	Estilo de Combate
2º	-
3º	Treinamento Especial, Poderes de Combatente
4º	-
5º	Combatente Veterano
6º	Poderes de Combatente Veterano

## HABILIDADES DE COMBATENTE

### Estilo de Combate

Todo combatente tem um estilo de luta próprio, fruto de treinamento ou talento natural. Escolha um Estilo de Combate listado a frente. Você recebe seus benefícios passivos e um poder ativo que consome PM.

**Combate com 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, cada ataque sofre uma penalidade de -2 no teste.

Além disso, antes de atacar com as duas armas dessa forma, você pode escolher gastar 1 PM para receber +2 na sua margem de ameaça nesses ataques. A partir do 3º nível de Combatente você recebe +2 no dano desses ataques, que aumenta para +3 no 5º nível.

**Combate com Escudo.** Você soma seu bônus de escudo em testes de manobras de combate (limitado pelo seu nível de Combatente).

Além disso, você pode gastar 1 PM e usar sua reação para conceder seu bônus de escudo para um teste de Defesa, Fortitude ou Reflexos de um aliado adjacente (limitado pelo seu nível de Combatente). Este bônus dura até começo do seu próximo turno enquanto estiver adjacente ao aliado.

**Combate com Arma a Distância.** Enquanto estiver usando uma arma de ataque a distância ou de arremesso para realizar ações de ataque, você soma seu bônus de Destreza no dano.

Além disso, você pode gastar 1 PM para realizar as manobras de combate Desarmar ou Derrubar, usando sua perícia de Pontaria ao invés de Luta e o alcance da arma.

**Combate Desarmado.** Você pode usar seus punhos, pernas e cabeça como armas com os descritores Ágil e Contundente que causam 1d6 de dano letal ou não letal (a sua escolha). No 5º nível de Combatente este dano aumenta para 1d8.

Além disso, se um alvo em alcance de seus ataques corpo a corpo se mover para fora do seu alcance, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque corpo a corpo contra esse alvo como uma reação. A partir do 3º nível de Combatente você recebe +2 no dano desse ataque, que aumenta para +3 no 5º nível.

**Combate com Arma Pesada.** Sempre que atacar com uma arma com o descritor *Pesado* você pode receber -2 no teste de ataque para receber +5 na rolagem de dano.

Além disso, se você reduzir um inimigo a 0 pontos de vida atacando dessa forma você pode gastar 1 PM para atacar outro inimigo em alcance de seu ataque corpo a corpo. Você pode realizar esse ataque um número de vezes turno igual ao seu nível.

**Combate com Arma Ágil.** Você recebe +2 em testes de Enganação e pode realizar a ação de fingir como uma ação de movimento (ver ações de combate).

Além disso, sempre que você passar em um teste para fingir um oponente e estiver usando uma arma com o descritor *Leve* ou *Ágil*, você pode gastar 1 PM para causar 1d8 de dano adicional. Esse dano aumenta para 2d8 no 3º nível de Combatente e 3d8 no 5º nível.

**Combate Versátil.** Você recebe +2 em testes de Iniciativa e pode sacar uma arma de uma mão ou um escudo assim que realizar o teste de Iniciativa para agir.

Além disso, ao realizar a ação completa de Investida você pode gastar 1 PM para ignorar a restrição de terreno difícil e a penalidade de Defesa. A partir do 3º nível de Combatente, quando usar essa habilidade, você aumenta seu deslocamento em 1,5m. Esse aumento de deslocamento sobre para 3m no 5º nível.

## Poderes de Combatente

A partir do 3º nível de Combatente, você adiciona os poderes a seguir à sua lista de poderes que pode escolher por nível.

**Armado.** Enquanto você estiver vestindo armadura recebe resistência a dano 2 contra ataques com os descritores *Cortante*, *Impactante* ou *Perfurante*.

**Aumento de Atributo.** Você recebe +2 em um atributo a sua escolha ou +1 para dois atributos diferentes. Você pode escolher este poder várias vezes. Na próxima vez que escolher esse poder para aumentar um atributo que já tenha recebido +2 de aumento por esse poder, o bônus diminui em -1.

**Durão.** Sempre que sofrer dano você pode gastar 2 PM para reduzir o dano pela metade.

**Encouraçado.** Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 na Defesa. Esse bônus aumenta em +2 para cada outro poder e habilidade que você possua que tenha “Encouraçado” no nome ou como pré-requisito. *Pré-requisito:* proficiência com armaduras pesadas.

**Esgrimista.** Quando usa uma arma com os descritores *Leve* ou *Ágil* você soma seu bônus de Inteligência nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível).

**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.

**Golpe Secreto.** Você pode usar uma ação completa e 2 PM para realizar um ataque especial. Você aumenta o alcance do ataque em um passo (de corpo a corpo para curto, curto para médio...). Se acertar o ataque, você causa 2d6 de dano adicional. Você pode gastar +1 PM para afetar outra criatura dentro do alcance.

**Puro Músculo.** No começo do dia você recebe 2 PV temporários por nível. Você só recebe esses benefícios enquanto não estiver usando armadura (se a qualquer momento do dia você vestir armadura você perde esses PV temporários).

**Rápido no Gatilho.** Você causa 1d6 de dano adicional no turno que sacar sua arma de ataque a distância. 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).

**Solidez.** Você soma seu bônus de escudo em testes de resistência (limitado pelo seu nível).

## Treinamento Especial

Combatentes possuem vasta experiência marcial e podem usar desses conhecimentos em situações de exploração e interação social. Escolha um treinamento listado a seguir.

**Treinamento Autodidata.** Durante um acampamento, você pode usar a ação especial “Treinamento”. Escolha uma perícia e faça um teste, CD 10. Se passar, você receberá +2 no próximo teste que realizar desta perícia. Você recebe +1 adicional para cada 10 pontos acima da CD (+3 para um resultado 20, +4 para 30 e assim por diante).

**Treinamento Rigoroso.** Enquanto estiver acampando, se você utilizar a ação Montar Guarda você poderá realizar uma ação adicional sem acarretar em penalidade de exaustão.

**Treinamento Selvagem.** Durante um acampamento você pode realizar a ação “Compreender Natureza Local”. Você recebe +2 em testes de Sobrevivência, Adestrar Animais e Investigação realizados no dia seguinte e enquanto estiver no mesmo terreno que descansou.

## Combatente Veterano

Combatentes experientes carregam cicatrizes de suas batalhas e aventuras e, com isso, trazem conhecimentos e proezas marciais únicas. Escolha uma habilidade abaixo quando atingir o 5º nível de Combatente.

**Veterano Encouraçado.** Você recebe 3 pontos de vida temporários assim que fizer um teste para determinar iniciativa de um combate. Você recebe 2 pontos de vida temporários adicionais para cada poder que tenha “Encouraçado” no nome.

**Veterano Montado.** Você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Todas as armas corpo-a-corpo que você empunhar enquanto estiver cavalgando recebem o descritor *Montada*. Além disso, não sofre penalidades

para atacar à distância ou lançar magias quando montado.

**Veterano Poderoso.** Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua, a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para -2 (normalmente, uma criatura que use uma arma feita para uma categoria de tamanho maior sofre uma penalidade de -5 nos testes de ataque).

**Veterano Resoluto.** Enquanto não estiver usando armadura pesada, você recebe resistência a dano 2.

**Veterano Tornado.** Você pode empunhar duas armas de uma mão para os benefícios da habilidade “Combate Com Duas Armas”.

**Veterano Veloz.** Você nunca fica *surpreso*. Além disso, você pode se movimentar 3m depois de conseguir um sucesso maior em uma jogada de ataque.

## Poderes de Combatente Veterano

A partir do 6º nível de Combatente, você adiciona os poderes a seguir à sua lista de poderes que pode escolher por nível.

**Ataque Extra.** Ao realizar a ação “Atacar” você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma.

**Equipe Coordenada.** Quando tiver um sucesso maior em uma jogada de ataque você concede +2 no próximo teste de ataque contra aquela criatura.

**Golpe Encorajado.** Sempre que realizar um sucesso maior em uma jogada de ataque em um ataque corpo a corpo enquanto estiver atacando com um escudo, você pode movimentar seu inimigo 1,5m em qualquer direção. Você aumenta essa distância em +1,5m para cada outro poder e habilidade que você possua que tenha “Encorajado” no nome ou como pré-requisito. *Pré-requisito:* proficiência com escudo.

# Especialista

## CARACTERÍSTICAS DE ARQUÉTIPO

**Pontos de Vida.** Um especialista começa com 16 (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

**Pontos de Mana.** Um especialista começa com 4 PM e ganha 2 PM por nível.

**Perícias de Gerais.** 8 a sua escolha.

**Proficiências.** Armas Simples, Armaduras Leves. Além disso, você pode trocar treinamento em uma perícia por uma arma marcial, arma de fogo, arma exótica ou para receber treinamento com armadura pesada.

Tabela 1-7: O Especialista

Nível	Habilidades de Especialista
1º	Expertise
2º	-
3º	Artimanha, Poderes de Especialista
4º	-
5º	Especialista Veterano
6º	Poderes de Especialista Veterano

## HABILIDADES DE ESPECIALISTA

### Expertise

Você é um especialista e não é por menos. Você sabe fazer algo muito bem feito, recebendo treinamento em algumas perícias e uma habilidade ativa que pode auxiliar seus aliados ou permitir que faça algo único. Escolha uma Expertise listada a seguir.

**Medidor de Palavras.** Você tem uma aptidão natural com as palavras e sabe exatamente o que falar nas horas certas.

Você recebe treinamento em Diplomacia e mais uma perícia baseada em Carisma a sua escolha (ou duas se já for treinado em Diplomacia).

Além disso, você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para inspirar as pessoas com sua retórica. Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia e resistência até o fim da cena. No 5º nível, você pode gastar 2 PM adicionais para aumentar o bônus em +1.

**Rato de Biblioteca.** Você passou boa parte da sua vida estudando uma série de livros e agora tem conhecimento acumulado para as mais diversas situações.

Você recebe treinamento na perícia Conhecimento e mais uma perícia baseada em Inteligência a sua escolha (ou duas se já for treinado em Conhecimento).

Além disso, quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para somar seu bônus de Inteligência no teste (exceto Luta e Pontaria).

**Sexto Sentido.** Você está em profundo contato consigo e o mundo a sua volta, sendo capaz de feitos incríveis.

Você recebe treinamento na perícia Intuição e mais uma perícia baseada em Sabedoria a sua escolha (ou duas se já for treinado em Intuição).

Além disso, você pode gastar 1 PM para substituir qualquer teste de perícias de Inteligência ou Carisma por um teste de Intuição. Você também pode usar sua perícia de Intuição no lugar de qualquer outra perícia quando estiver auxiliando um aliado em um teste.

**Com Unhas e Dentes.** Você desenvolveu aptidões físicas extremas, sendo capaz de se movimentar e empregar esforço quase sobrenatural.

Você recebe treinamento na perícia Acrobacia ou Atletismo e mais uma perícia de Força ou Destreza a sua escolha (ou duas perícias baseadas em Força ou Destreza se já for treinado em Acrobacia e Atletismo).

Além disso, quando for fazer um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para dobrar seu bônus de treinamento em perícias de Força ou Destreza (exceto Luta e Pontaria).

### Artimanha

Você sabe algo muito específico e útil. Algum conhecimento ou técnica que poucas pessoas realmente dominam. Escolha uma artimanha listada abaixo.

**Conhecimento Adquirido.** Você pode realizar a ação “Revisar Anotações” durante um acampamento. Faça um teste de Conhecimento, Sobrevivência ou Ocultismo com CD 10. Se passar, você pode descobrir um valor da próxima ameaça que enfrentar na região do acampamento (valor de Defesa, de alguma resistência, do ataque principal ou da rolagem de dano). Para cada 10 pontos que você superar a CD você descobre um valor adicional.

**Identificação.** Você pode realizar a ação “Identificar Item Mágico” durante um acampamento. Faça um teste de Conhecimento ou Ocultismo com CD 10.

Você descobre uma informação sobre um item ou efeito mágico. A cada 10 pontos que superar a CD você descobre uma informação adicional.

Além disso, se você utilizar a ação “Identificar Item Mágico” você poderá realizar uma ação adicional sem acarretar em penalidade de exaustão.

**Médico de Campo.** Enquanto estiver acampando, se você utilizar a ação “Tratar Ferimentos” você poderá realizar uma ação adicional sem acarretar em penalidade de exaustão.

**Plantando Informações.** Sempre que for determinar consequências de intrigas você rola os dados e pode rolar um dado adicional. Você pode escolher um dos resultados.

**Primeiras Impressões.** Você pode usar seu status social para impor a condição Prestativo em um personagem (ou grupo de personagens) durante uma cena (que não seja de combate). Você só pode fazer isso uma vez por sessão de jogo.

## Poderes de Especialista

A partir do 3º nível de Especialista, você adiciona os poderes a seguir à sua lista de poderes que pode escolher por nível.

**A Não-Vergonha da Profissão.** Você recebe +2 em todos os testes de Ofícios (culinária). Além disso, sempre que prestar ajuda em testes de Ofícios (Culinária) você diminui a CD em 5.

**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-requisitos:* treinado em Luta e Ofício (armeiro).

**Ataque Furtivo.** Você sabe atingir os pontos vitais de um inimigo distraído. Uma vez por rodada, quando atinge um alvo *desprevenido* com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que esteja flanqueando, você causa 2d6 pontos de dano adicional. No 5º nível de Especialista, você aumenta esse dano para 3d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

**Aumento de Atributo.** Você recebe +2 em um atributo a sua escolha ou +1 para dois atributos diferentes. Você pode escolher este poder várias vezes. Na próxima vez que escolher esse poder para aumentar um atributo que já tenha recebido +2 de aumento por esse poder, o bônus diminui em -1.

**Daquele Jeito.** Enquanto não estiver usando armadura pesada, você pode somar seu bônus de Carisma na sua Defesa (limitado pelo seu nível).

**Desbravador.** Quando usa uma arma simples, pode usar seu modificador de Sabedoria em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisitos:* treinado em Luta e Sobrevivência.

**Evasão.** Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum 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 de armadura pesada ou na condição imóvel

**Se Dá Certo Não é Estúpido, é Genial!.** Você é considerado proficiente com armas improvisadas e causa 1d6 de dano com elas. Se for um item pequeno, ele ganha o descritor *Arremessável*. Se for um item grande você precisa usar com as duas mãos e ele causa 1d8 de dano e recebe o descritor *Pesado*.

## Especialista Veterano

Especialistas que sobrevivem para contar histórias possuem conhecimentos e expertises pouco conhecidas. Escolha uma habilidade abaixo quando atingir o 5º nível de Especialista.

**Audacioso.** Sempre que você se deslocar pelo menos 3m no seu turno e realizar um teste de Acrobacia ou Atletismo, você recebe +2 em Defesa, Luta, Pontaria e causa 2 de dano adicional.

**Conhecimento Mais que Específico: Preocupante.** Sempre que fizer um teste de Conhecimento, Guerra, Ocultismo ou Religião, você pode rolar um dado de sorte. Se o resultado for maior que 2 você soma +2 no resultado do teste. Se você tiver sucesso nesse teste, considere que foi um sucesso maior, independente do resultado.

**Equipamento Pseudomágico.** Escolha duas magias de primeiro círculo. Você tem um equipamento minúsculo capaz de conjurar essas magias. Você precisa ter uma mão livre para operar o equipamento e precisa gastar PM normalmente (inclusive pode aprimorar uma magia conjurada através do equipamento). Esse equipamento tem o descritor *Ocultável*.

**Inspiração Mágica.** Enquanto estiver inspirando, comandando ou auxiliando um aliado, ele causa +2 de dano adicional. O dano é considerado mágico.

## Poderes de Especialista Veterano

A partir do 6º nível de Ocultista, você adiciona os poderes a seguir à sua lista de poderes que pode escolher por nível.

**Armamentista.** Sempre que você utilizar uma arma fabricada por você aumente sua margem de ameaça em 1.

**Crescido na Estrada.** Você pode realizar uma ação de acampamento adicional. Além disso, você recebe +2 em qualquer teste realizado durante uma ação de acampamento.

**Crescido na Cidade.** Você pode realizar uma ação de intriga adicional. Além disso, você recebe +2 em qualquer teste realizado durante uma ação de intriga.

**Inspiração Catártica.** Um aliado inspirado, comandado ou auxiliado por você rola dois Dados de Sorte e escolhe o resultado quando gasta um Ponto de Catarse. Além disso, se o resultado for 6 o aliado recupera um Ponto de Catarse.

**Ofensa do Mais Alto Escalão.** Sempre que conseguir um sucesso maior em um ataque você pode gastar 1 PM para deixar o alvo *Vulnerável* até começo do seu próximo turno. Você pode gastar 1 PM adicional e realizar um teste de Intimidação contra a Vontade do alvo. Se acertar, o alvo também fica *Alquebrado*.

**Panache.** Sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 1 PM.

**Para Bom Conhecedor Meia Palavra Basta.** Você sabe se comunicar rusticamente em qualquer idioma. Além disso, você pode usar Inteligência ao invés de Carisma em testes de Adestramento, Carisma e Intimidação.



# Ocultista

## CARACTERÍSTICAS DE ARQUÉTIPO

**Pontos de Vida.** Um ocultista começa com 8 (+ modificador de Constituição) e ganha 1 PV (+ mod. Con) por nível.

**Pontos de Mana.** Um ocultista começa com 6 PM e ganha 3 PM por nível.

**Perícias de Gerais.** Ocultismo e 5 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atuação (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Ofício (Int), Percepção (Int), Religião (Sab).

**Proficiências.** Armas Simples. Além disso, você pode trocar treinamento em uma perícia por uma arma marcial ou armadura leve.

Tabela 1-8: O Ocultista

Nível	Habilidades de Combatente
1º	Ligação com o Oculto, Tradição Ocultista (magias de 1º círculo).
2º	-
3º	Conexão Arcana, Poderes de Ocultista
4º	-
5º	Ocultista Veterano (magias de 2º círculo)
6º	Poderes de Ocultista Veterano

## HABILIDADES DE OCULTISTA

### Ligação com o Oculto

Ser um Ocultista significa ter uma ligação profunda com o oculto e o Arcanum, que é o plano exterior de onde vem a magia. Cada conjurador, entretanto, compreende canaliza a magia de lugares e formas diferentes. Uma vez feita essa escolha ela não poderá ser alterada.

Escolha um atributo entre Carisma, Inteligência e Sabedoria. Este será seu atributo-chave de conjuração (ver em *Magias* mais a frente). Além disso, você pode usar esse atributo no lugar de Inteligência para testes de Ocultismo.

Cada atributo representa uma forma diferente de receber poderes mágicos e canalizar o Arcanum em conjurações. Ainda assim, você irá precisar definir sua Tradição Ocultista, que determina as limitações da sua conjuração e também te concede alguns benefícios.

Se alguma outra fonte te conceder a capacidade de conjurar magias (como um poder de

Arquétipo, Trilha ou Legado) você pode usar seu atributo-chave no lugar.

Além disso, você soma seu bônus do atributo no seu total de PM.

**Carisma.** Seu poder vêm de dentro. Talvez seja seu sangue, que é resultado de alguma herança mágica. Talvez seja um pacto estranho que você fez com alguma entidade obscura. Ou talvez seja a forma como você canaliza as palavras, manipulando a realidade a sua volta.

**Inteligência.** Seu poder vem de seu estudo e compreensão do Arcanum. Os estudos de textos sagrados, tomos mágicos antigos ou profecias desenterradas fizeram com que você passasse a entender o mundo através de outros olhos e agora é seu intelecto que te possibilita modelar o Arcanum a sua vontade.

**Sabedoria.** Seu poder vem da sua conexão com esse mundo e as forças maiores. Você é uma pessoa conectada com o planeta, as forças naturais e os seres vivos. Ou, quem sabe, é alguém que está em profunda sincronia com os ensinamentos de Deusas e Titãs, recebendo poderes mágicos em troca. Ou, ainda mais, você é alguém que compreende a essência da magia de maneira quase natural, tornando-a veículo de sua vontade.

### Tradições Ocultista

Logo no primeiro nível de Ocultismo você deve escolher sua tradição de ocultismo. É aqui que você define como conjura magias, quantas magias conhece e também quais suas limitações como conjurador. Uma vez feita essa escolha ela não poderá ser alterada.

**Bruxo.** Você conjura suas magias através de palavras mágicas e um objeto chamado *foco*. Este objeto pode ser tão pequeno quanto uma adaga ou tão grande quanto um cajado, mas não pode ser utilizado como arma. Sempre que tentar conjurar uma magia sem estar empunhando seu foco você precisa passar em um teste de Ocultismo de CD 20 + o custo em PM da magia. Se você falhar, a magia não é conjurada e você perde os PM gastos na conjuração.

Além disso, seu foco tem resistência a dano 10 e PV igual a metade dos seus. Se ele for danificado ele é magicamente reparado na próxima vez que você recuperar PM. Se for quebrado, você precisa gastar uma Lua de trabalho para fazer um novo, além de gastar T\$ 100 em materiais.

Você inicia sua jornada com três magias e recebe uma magia adicional a cada nível de Ocultista.

**Feiticeiro.** Você internalizou suas magias e é capaz de conjurá-las utilizando apenas sua voz e gestos. Isso significa que você pode manipular objetos enquanto conjura suas magias. Esta habilidade faz com que feiticeiros sejam perigosos e até temidos em alguns lugares de Opath.

Sua habilidade para aprender magias, entretanto, é limitada. Você inicia sua jornada com três magias mas só aprende uma magia adicional no 3º nível de Ocultista e outra no 5º.

**Animista.** Você compreende que tudo no universo é dotado de alma e essência e consegue manifestar sua magia através de um *familiar* - uma criatura mágica que te acompanha e serve como canalizador do Arcanum.

Seu familiar é um animal minúsculo com deslocamento de 9m e deve ficar sempre a alcance curto de você. Ele tem sua percepção e sentidos, mas é incapaz de se comunicar ou ser utilizado como personagem (seu familiar não faz testes e não possui PM ou PV). Se você ficar inconsciente, seu familiar desaparece, e você precisa realizar um ritual de uma hora de duração para invocá-lo novamente.

Suas magias são sempre conjuradas a partir de seu familiar (como se ele fosse o conjurador), mas você precisa falar as palavras mágicas e ter uma mão livre para conjurar a magia. Magias que possuem alcance *pessoal* só podem ser utilizadas quando o familiar estiver adjacente a você. Você pode deslocar seu familiar durante seu turno como uma ação de movimento.

Você inicia sua jornada com três magias e recebe uma magia adicional a cada nível de Ocultista. Gnomos podem usar seus ânímas como familiares, seguindo as mesmas regras citadas acima.

**Escreva.** Você é capaz de escrever poderosas runas mágicas que servem para guardar suas magias para um momento mais oportuno.

Durante suas preparações diárias, você pode gastar PM para conjurar e armazenar magias em objetos mundanos. Você deve gastar os PM e anotar quais magias estão armazenadas em cada objeto. Você gasta apenas o custo básico da magia, sem qualquer tipo de modificação (para mais ou para menos).

Você pode ativar a magia de uma runa como uma ação padrão, desde que esteja empunhando ou manipulando o objeto, e pode gastar PM adicionais para modificar a magia (qualquer redução no custo da magia será aplicado apenas agora). Escribas não precisam falar as palavras mágicas, basta apenas manipular o objeto que está armazenando a magia.

Você inicia sua jornada com três magias e aprende uma magia adicional no segundo nível e outra no quarto.

**Xamã.** Você acessa o Arcanum utilizando o poder e energia do ambiente a sua volta, transformando forças naturais em manifestações mágicas.

Você só pode conjurar magias com o descritor *Elemental* (exceto para magias que recebe por outros Arquétipos, Legados e Trilhas). Durante a conjuração, você precisa estar em contato com o elemento da magia (o que faz com que muitos xamãs utilizem uma bolsa de componentes mágicos, que precisa ser utilizada com pelo menos uma mão livre) além de falar as palavras mágicas. Quando conjurar uma magia consulte a “Influência Elemental” a frente para saber o grau de influência de cada elemento de acordo com o terreno. Outros efeitos narrativos podem aumentar a influência de algum elemento (como uma casa em chamas aumentaria a influência de fogo).

Usar componentes materiais é parte da ação de conjuração da magia e você precisa estar com uma das mãos livres para manipular os componentes e fazer os gestos.

Você inicia sua jornada com duas magias e aprende uma magia adicional no 3º nível de Ocultista e outra no 5º.

## Influência Elemental

**Ausente (A).** Só a bolsa de componentes materiais. Aumenta em 1 o custo em PM da magia.

**Presente (P).** Ambiente normal, mas ainda precisa usar componentes materiais. Nenhuma modificação.

**Dominante (D).** Ambiente com forte influência elemental. Diminui em 1 o custo em PM da magia. Não precisa de componentes materiais.

	Ácido/ Veneno	Elettricidade	Fogo	Frio	Luz	Trevas
Aquático	P	P	A	D	A	D
Ártico	A	D	A	D	P	P
Colina	P	P	D	A	D	A
Deserto	A	P	D	D	P	A
Floresta	D	D	A	A	P	P
Montanha	D	A	D	P	P	A
Pântano	D	P	A	P	A	D
Planície	P	D	A	A	D	P
Subterrâneo	D	A	P	P	A	D
Urbano	P	D	D	P	A	A

## Conexão Arcana

Você desenvolveu forte conexão com o Arcanum e descobriu algumas utilizações não convencionais.

**Chamar Entidades Arcanas.** Você é capaz de usar a ação “Chamar Arcanum” durante um acampamento. Você faz um teste de Conjuração com CD 15. Se passar, você chama um espírito ou entidade local que pode te responder uma pergunta sobre o ambiente que estão acampados.

**Coleta de Recursos.** Sempre realizar ou auxiliar uma ação bem sucedida de Caça e Coleta em um acampamento você coleta uma quantidade adicional de Componentes de Culinária igual a 1d6 + Int.

**Conexão Mágica com a Natureza.** Você pode realizar a ação “Conexão Arcana Natural” em um acampamento. Faça um teste de Ocultismo contra CD 15. Se passar, escolha um personagem para recuperar o dobro de PM em um descanso. Para cada vez que superar a CD em 10 você pode escolher um personagem adicional.

**Infusão Mágica.** Você pode realizar a ação de “Modificar Equipamento” em um acampamento. Faça um teste de Conjuração com CD 15. Se passar, você consegue colocar uma infusão mágica em um equipamento. Escolha uma arma, escudo ou armadura. Você aumenta em +1 o bônus do equipamento (armas concedem bônus para ataque enquanto armaduras e escudos concedem bônus em Defesa). Você aumenta o bônus em +1 para cada 10 pontos que superar a CD.

## Poderes de Ocultista

A partir do 3º nível de Ocultista, você adiciona os poderes a seguir à sua lista de poderes que pode escolher por nível.

**Aumento de Atributo.** Você recebe +2 em um atributo a sua escolha ou +1 para dois atributos diferentes. Você pode escolher este poder várias

vezes. Na próxima vez que escolher esse poder para aumentar um atributo que já tenha recebido +2 de aumento por esse poder, o bônus diminui em -1.

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

**Cura Amplificada.** Você soma seu modificador de Conjuração aos PVs restaurados por suas magias de cura.

**Foco em Magia.** Escolha uma magia. Seu custo diminui em -1 PM (cumulativo com outras reduções de custo). Você pode escolher este poder outras vezes para magias diferentes.

**Cadência Mágica de Combate.** Sempre que você usar uma magia que use uma ação de movimento, livre ou uma reação você pode usar Conjuração no lugar de Luta para realizar ataques corpo a corpo até final do turno. Você substitui Força pelo seu atributo de Conjuração para calcular o dano.

**Magia Ampliada.** Aumenta o alcance da magia em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou dobra a área de efeito da magia. Por exemplo, uma Bola de Fogo ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para 12m de raio.  
Custo: +2 PM

**Magia Sinistra.** Você torna sua magia negativa. Gaste 1 PM para mudar o dano da magia pra trevas. Além disso, sempre que você conjurar uma magia e um oponente tiver uma falha maior em um teste de resistência, você causa 1d6 de dano de trevas adicional.

**Mente Tranquila.** Você recebe +2 em Vontade e pode conjurar magias em situações que normalmente impedem concentração (como o poder concedido “Chamas da Vingança”).

**Poder Mágico.** Você recebe +1 ponto de mana por nível de Ocultista. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder no 4º nível de Ocultista, 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 de Ocultista.

**Rebote Mágico.** Sempre que conjurar uma magia que cause dano e que tenha como alvo apenas uma criatura e ela tiver uma falha maior no teste de resistência, você pode gastar 2 PM para causar metade do dano em outra criatura no mesmo alcance da magia.

## Ocultista Veterano

A partir do 5º nível de Ocultista você recebe acesso a magias de 2º círculo. Você também pode trocar uma magia conhecida de 1º círculo por outra de 2º. Sempre que você subir de nível, você pode repetir esse processo (sempre no máximo uma vez por nível).

## Poderes de Ocultista Veterano

A partir do 6º nível, você adiciona os poderes a seguir à sua lista de poderes que pode escolher por nível.

**Arcano Reforçado.** Você aumenta em 2 a CD para resistir as suas magias.

**Autoridade Arcana.** Você é conhecido entre outros Ocultistas. Você recebe +5 em testes sociais que envolvam interagir com pessoas diretamente envolvidas com Ocultismo. Além disso, você paga apenas metade do preço em poções, pergaminhos e itens alquímicos em grandes centros urbanos.

**Herança Desperta.** Sangue ancestral corre em suas veias. Escolha uma escola de magia. Você reduz em -1 PM o custo de magias dessa escola.

**Interpretar os Astros.** Durante um acampamento você pode usar a ação “Interpretar os Astros”. Você pode rolar 3d20 e anotar os resultados. Durante o próximo dia você pode gastar 1 PM para substituir uma rolagem de 1d20 sua ou de qualquer aliado em alcance médio que tenha participado de um acampamento com você.

**Magia Acelerada.** 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 como ação livre por rodada. *Custo:* +4 PM

# ATRIBUTOS BÁSICOS

Todo personagem tem seis atributos básicos: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Esses atributos operam em uma escala onde 10 é a média dos habitantes de Opath e 20 é um número digno de heróis (ou sobreviventes).

O valor de um atributo determina seu **modificador de atributo** de acordo com tabela a seguir. Este modificador é usado em testes de perícias, dano de ataques e habilidades diversas. Quando o modificador for positivo ele é um **bônus** e se for negativo ele é uma **penalidade**. Se uma habilidade ou poder pedir seu **bônus** você só soma o modificador se for positivo.

Tabela 1-9: 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
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, Pilotagem, Pontaria e Reflexos.

## Constituição

A saúde e o vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador é aplicado aos pontos de vida iniciais e por nível, e em testes de Fortitude. Se o seu modificador de Constituição

muda, os 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, Ocultismo, Nobreza e Ofício. Além disso, recebe um número de perícias treinadas adicionais igual ao seu bônus de Inteligência. Essas perícias não precisam ser do seu Arquétipo.

## Sabedoria

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

## Carisma

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

# GERAÇÃO DE ATRIBUTOS

Existem três formas principais de gerar os valores de atributos para seu personagem. A primeira delas é a mais equilibrada e é recomendada para campanhas mais longas e equilibradas. A segunda apresentada é mais caótica, podendo gerar personagens mais poderosos mas com alguns atributos bem baixos. A terceira e última é recomendada para jogadores que buscam uma campanha mais difícil que o normal.

## Alocando Valores (Fixos)

Você possui seis valores fixos e deve alocar nos atributos conforme desejar. Os valores são 16, 15, 13, 12, 11 e 9.



## Rolando Atributos (Convencional)

Role 4d6. Descarte o dado mais baixo e some os outros três. Anote o resultado. Repita esse processo mais 5 vezes. Você terá, agora, seis valores de atributo. Aloque esses valores em seus atributos.

Caso o total de seus modificadores não some pelo menos +6, você pode rolar novamente o menor valor obtido. Repita esse processo até o total de seus modificadores somar +6 ou mais.

## Rolando Atributos (em Ordem)

Você realiza o mesmo processo do processo anterior, mas ao invés de rolar os atributos e depois colocar onde quiser você precisa anotar na ordem que rolou os dados.

Caso o total de seus modificadores não some pelo menos +4, você pode rolar novamente o menor valor obtido. Repita esse processo até o total de seus modificadores somar +4 ou mais.

Por fim, você pode escolher dois valores e permutar (trocar o valor de Inteligência por Constituição, por exemplo).

## Modificadores de Atributo

Cada personagem é único e dois personagens que pertencem ao mesmo Legado podem ser bem diferentes. Uma das formas de criar essa identidade está na escolha dos Modificadores de Atributo.

Você pode escolher dois tipos de bônus de atributos: pode ser *generalista* e receber +2 em três atributos diferentes; ou *focado* e receber +4 em um atributo, +2 em outro e -2 em um terceiro.

Isso representa características muito únicas de seu personagem e te ajudam a desempenhar melhor o conceito escolhido. Veja seu Arquétipo para saber melhor quais são os principais atributos de seu personagem.

## TOQUES FINAIS

Agora chegou a hora de ajustar sua ficha. Você precisa anotar algumas características derivadas de seus atributos, perícias, habilidades e poderes. Listamos essas características abaixo para facilitar.

## 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 e recebe o descritor *moribundo*.

## Pontos de Mana • PM

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

Você não sofre penalidades por ficar com 0 pontos de mana, mas 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 PV e PM de acordo com seu nível e condições de descanso.

**Ruim.** Recuperação igual à metade do nível. Dormir ao relento, sem um saco de dormir e um acampamento, constitui condição ruim.

**Normal.** Recuperação igual ao nível. Dormir em uma estalagem comum ou em um acampamento montado constitui condição normal.

**Confortável.** Recuperação igual ao dobro do nível.

**Luxuosa.** Recuperação igual ao triplo do nível.

Certas habilidades, magias e itens também recuperam 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. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim do dia.

## Pontos de Catarse • PC

Todo personagem com Melancolia pode receber Pontos de Catarse (PC) até um máximo igual à sua reserva de Pontos de Sombra (PS). Esse valor começa em 0 a cada sessão.

## Pontos de Sombra • PS

Todo personagem recém criado começa com uma reserva de 5 Pontos de Sombra (PS). Essa é uma reserva finita que representa o quão pura está a alma de uma criatura e não existem formas naturais de recuperar PS. Veja mais sobre PS na página XX

## Defesa

Defesa é uma característica única em *Skyfall RPG*. Esse número representa sua agilidade, resistência e capacidade marcial para se defender de ataques de inimigos.

Defesa é calculada da seguinte forma:

Defesa = 10 + mod. Destreza (somente quando estiver sem armadura ou com armadura leve) + bônus de equipamento + bônus diversos.

## Tamanho

O tamanho de uma criatura é classificado em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. Criaturas Médias e Pequenas não recebem modificadores por tamanho. Criaturas Minúsculas recebem um bônus em Furtividade e uma penalidade em manobras de combate (ambos em +2 ou -2). Para criaturas maiores, esses bônus e penalidades são invertidos.

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. 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.

## Deslocamento

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

## Carga

Um personagem pode carregar uma certa quantidade de peso antes de ficar sobrecarregado. O peso máximo que você pode carregar sem sofrer penalidade é três vezes o seu valor de Força, em quilogramas. Acima disso, 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 quilogramas. Assim, um personagem com Força 15 pode carregar até 45kg sem penalidade e até 150kg sofrendo a penalidade de carga (penalidade de armadura -2 e deslocamento -3m). Ele não pode carregar mais de 150kg.

## Idiomas

Todo personagem inicia sua carreira falando o idioma comum e um número adicional igual a 1 + modificador de Inteligência. Esses idiomas adicionais estão relacionados com a experiência e origem do personagem. Pode ser que fale o idioma dos pais ou que tenha aprendido algo durante suas viagens. Consulte a tabela abaixo para escolher seus idiomas adicionais.

**Tabela 1-10: Idiomas por Região**

Região	Idiomas mais falados
Arquipélago de Huma	Bo, goblin e kia
Confederação de Lim'Sa	Élfico, enânico, bo e dracônico
Deserto de Mirmir	Vampyr, bo, enânico e kia
Norvak	Élfico, dracônico, enânico e kishi
Protetorado de Forah	Élfico, bo, enânico e kishi
Reino de Blurgh'ta	Anuri, Bô, élfico e kishi
República de Wam'Mawina	Anuri, bô, enânico e élfico.

<b>Tatsumari</b>	Dracônico, élfico, enânico e kishi
<b>Tormund</b>	Anuri, bo, élfico e enânico
<b>Thur Thur</b>	Anuri, bo, élfico, enânico, kishi e kia.

## A SOMBRA

Sem dúvidas, a entidade mais poderosa de *Skyfall RPG* é “A Sombra”. Apesar de, por vezes, ser retratada como uma divindade, A Sombra é muito mais que isso. Ela é o desejo latente no coração de todos aqueles que almejam algo maior do que a vida. Normalmente ela é, também, o motivo de sua queda.

Enquanto entidade, A Sombra existe fora das limitações de tempo e espaço e atua de maneira onipresente e praticamente onipotente. Ela é A Grande Negociadora, Aquela Que Concede Desejos e A Dama do Coração Ardente. Personagens em situações desafiadoras podem pedir auxílio d’A Sombra, mas isso vem com um preço.

### Pontos de Sombra

Todo personagem recém criado começa com uma reserva de 5 Pontos de Sombra (PS). Essa é uma reserva finita que representa o quão pura está a alma de uma criatura e não existem formas naturais de recuperar PS. Quanto mais pontos você tem na sua reserva, mais pura é sua alma e isso é visível. A sombra que seu personagem projeta no chão fica menor de acordo com a quantidade de PS que ainda tem em sua reserva. Quanto menos pontos você tem, menor é a sua sombra, até o momento em que você não tem mais PS e sua sombra desaparece.

A qualquer momento, um personagem pode usar uma ação livre (mesmo inconsciente) para pedir auxílio d’A Sombra.

A Sombra pode conceder alguns desejos e favores às custas de um ou mais PS. O desejo mais comum é a chamada “Segunda Chance”, onde um personagem pode refazer um teste que acabou de realizar, mas deve ficar com o segundo resultado. A Sombra também pode dar uma Segunda Chance em rolagens do Dado de Sorte, o que é realmente útil em situações que o personagem está no Corredor da Morte.

Incentivamos que jogadores sejam criativos no uso da Sombra e que usem a tabela abaixo como guia para seus desejos.

**Tabela 1-11: Pedidos à Sombra**

Custo em PS	Desejo
1	Refazer uma rolagem.
1	Forçar um personagem envolvido na mesma cena a refazer uma rolagem.
2	Agir fora da sua vez na iniciativa, agindo em um turno completo. Isso não substitui seu turno nesse combate (podendo agir, essencialmente, duas vezes em uma rodada).
3	Duplicar o efeito de uma magia, seja ela conhecida ou não, sem gastar PM. Você ainda pode gastar PM adicionais para aprimorar a magia. O círculo da magia depende do seu nível de personagem: 1º para nível 1; 2º para nível 5; 3º para nível 9 e 4º para nível 13.

### CONSUMINDO SUA SOMBRA

Além da sua reserva de PS ser limitada o consumo deste recurso tem consequências severas. Os primeiros dois pontos não possuem consequência imediata a não ser ter sua sombra ligeiramente menor que das pessoas a sua volta.

O terceiro ponto gasto causa um impacto grande em sua vida de aventureiro. A partir desse momento você recupera apenas metade dos PV através de qualquer recurso que não seja o descanso.

O último ponto é ainda mais severo, onde você não recupera mais PV com qualquer recurso que não seja o descanso.

## A SORTE

Aventureiros acabam recorrendo à divindade em momentos de grande necessidade, seja enquanto estão encontrando A Morte ou quando se percebem em um momento de grande necessidade.

Traduzimos essa intervenção da fortuna com a mecânica do “Dado de Sorte”. Sempre que alguma habilidade ou situação pedir a rolagem de um Dado de Sorte role 1d6. Em algumas situações você irá somar o resultado do Dado de Sorte em uma rolagem e em outras seu destino dependerá do resultado puro.

# TRILHAS

Personagens que atingem 2º nível escolhem sua primeira trilha. Enquanto o arquétipo determina seu estilo de jogo, a trilha te permite mergulhar em um conceito de personagem e personalizar suas habilidades e poderes.

Toda trilha tem a mesma estrutura:

- **Pontos de Vida e Mana Por Nível.** Sempre que você pegar um nível enquanto estiver evoluindo nessa trilha você recebe PV e PM adicionais.
- **Proficiências.** Algumas trilhas dão proficiência com armas, armaduras e escudos.
- **Habilidade de Trilha.** Este é um poder inicial que você recebe assim que escolhe seguir nessa trilha. Esse poder tem o mesmo nome da trilha, facilitando sua identificação. Em níveis mais altos você pode escolher seguir outra trilha, recebendo outra Habilidade de Trilha. Se escolher continuar na mesma trilha você pode escolher outro poder de trilha disponível.
- **Poderes de Trilha.** São poderes que você pode escolher a partir do 3º nível (consultar página XXX).
- **Magias.** Alguns poderes de trilha podem te conceder a possibilidade de conjurar uma ou mais magia. Você sempre utiliza seu atributo-chave para Conjuração.

## Escolhendo Novas Trilhas

Você deverá fazer uma escolha importante no 6º nível: continuar na mesma trilha ou trocar para uma trilha diferente.

Se você optar por trocar de trilha, você ainda mantém todas as habilidades da trilha anterior e poderá continuar escolhendo poderes dela. A diferença é que agora você receberá os benefícios da nova trilha (PV e PM por nível, habilidades iniciais e uma ampliação na lista de poderes).

Se optar por continuar na mesma trilha você se torna um membro Avançado daquela trilha, recebendo um benefício especial (além de continuar recebendo PV e PM por nível de acordo com sua trilha).

# Agente de Organização Secreta

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.

**Proficiência.** Armas marciais, armaduras leves e escudos.

**Agente de Organização Secreta.** Você é furtivo e artiloso sendo capaz de enganar mesmo os mais atentos. Você pode gastar 1 PM para rolar novamente qualquer teste de perícia que envolva as perícias de Enganação, Furtividade e Ladinagem.

Você também tem acesso a uma vasta rede de informantes espalhados pelo continente. Sempre que usar a ação de Obter Informações você gasta apenas metade do dinheiro e do tempo.

Além disso, você recebe treinamento em Ladinagem (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Agente de Organização Secreta

**Bater e Correr.** Quando realizar uma Investida, você pode fazer um teste de Acrobacia contra Reflexos do alvo. Se passar, você causa 1d6 de dano adicional e pode se movimentar o resto do seu deslocamento. *Pré-requisito:* Estilo Versátil.

**Contatinhos.** Ao chegar em uma cidade você pode gastar 1 PM para ativar um contato dentro de sua organização. Esse contato poderá fornecer um teste adicional de Intriga.

**Equipamento Secreto.** Ao chegar em uma cidade você pode gastar 1 PM para requisitar um equipamento especial de sua organização secreta. Esse equipamento é capaz de conjurar duas magias que possam ser conjuradas como truque (escolhidas quando você pegar o equipamento). Você pode gastar 1 PM no começo do dia para manter o equipamento funcionando, caso contrário ele se torna inútil e sem valor.

**Estoque Mágico.** Quando escrever as runas da habilidade Escriba em um kit de ofícios ou de perícia você aumenta o bônus do equipamento em +2. Você pode ter um máximo de equipamentos encantados com essa habilidade igual a seu modificador de conjuração. *Pré-requisito:* Escriba.

**Finesse Social.** Enquanto estiver interagindo em um ambiente com muitas pessoas conversando (festa, baile, corte...) você pode usar Intuição no lugar de Conhecimento, Diplomacia ou Enganação.

**Muitas Faces.** Você possui algumas identidades secretas e usa kits de disfarce e magia para ocultar sua verdadeira face. Você pode gastar 2 PM e 10 minutos de preparação para mudar sua aparência. Você assume uma de suas identidades secretas, recebendo +10 em testes de Enganação para se passar por outra pessoa. Para todos os efeitos de regra, você interage com outras criaturas como se fosse sua identidade secreta.

**Sexto Sentido Preciso.** Sempre que usar sua habilidade de Sexto Sentido para fazer um teste de Investigação você pode rolar dois dados e escolher um resultado. *Pré-requisito:* Sexto Sentido.

## Agente de Organização Secreta Avançado

Você pode fazer uma ação de intriga adicional. Além disso, você recebe um equipamento especial de sua organização secreta no valor de T\$2.000. Sempre que chegar em um centro urbano você pode trocar seu equipamento por outro de mesmo valor.

# Artesão de Guilda

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.

**Artesão de Guilda.** Você é um artesão prestigiado e requisitado por guildas por conta de seu talento. Escolha um ofício (Armeiro, Artesanato ou Alfaiate) para ser seu Talento Prestigiado. Você recebe os benefícios e ações específicas para seu Talento Prestigiado no nível Básico (ver no final dessa trilha).

Além disso, você recebe treinamento no Ofício escolhido (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Artesão de Guilda

**Arremesso Inteligente.** Você soma Inteligência no dano de ataques a distância que utilizam itens alquímicos. Além disso, todo item alquímico arremessado ganha o descritor *Explosivo*. *Pré-requisito:* Combate com Arma a Distância.

**Armamento Elemental.** Você pode usar a força mágica do ambiente para melhorar armas de seus aliados. Você usa uma ação padrão e 2 PM para encantar uma arma ao alcance do toque. A arma recebe um encantamento de um elemento que esteja presente ou dominante no ambiente (ver tabela de Influência Elemental de Xamã). Enquanto está encantada, a arma causa 2 de dano adicional do elemento escolhido até final da cena. *Pré-requisito:* Xamã.

**Barganha.** Você vende itens 10% mais caro. Além disso, você tem 20% de desconto.

**Confia em Mim que Confio em Você.** Quando você usa a habilidade “Medidor de Palavras” todas as criaturas afetadas aumentam em +1 qualquer bônus de equipamento que tiverem de itens fabricados por você (uma quantidade de itens limitados pela metade do seu nível). *Pré-requisito:* Medidor de Palavras.

**Especialista em Kits.** Você pode sacar e usar um kit de perícias com uma ação padrão. Além disso, você aumenta em +2 qualquer bônus que o equipamento conceder.

**Improvisar Solução.** Você pode usar 2 PM e uma ação completa para se deslocar metade do seu deslocamento, coletar recursos no local e improvisar uma arma. Escolha uma arma simples. Você confecciona a arma e aumenta seu dano em um passo. A arma dura até final da cena.

**Identificação de Combate.** Você pode usar uma ação de movimento e 1 PM para avaliar uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Conhecimento CD igual a 10 + ND do alvo. Se for bem sucedido, você descobre o valor de uma resistência (e uma adicional para cada vez que você superar a CD em 10). Se for um humanoide, você pode descobrir o valor de Defesa e de Ataque e Dano (por avaliar o equipamento do humanoide).

**Reparo de Combate.** Você pode usar 1 PM e uma ação padrão para reparar um equipamento e remover os descritores *Frágil* e *Quebrado*. Além disso, você aumenta em +1 a Defesa do alvo enquanto está usando o equipamento até final da cena.

## Artesão de Guilda Avançado

Você passa a receber os benefícios aprimorados de seu Talento Prestigiado. Além disso, você recebe +2 em testes do Ofício escolhido.

## TALENTO PRESTIGIADO

Você recebe os benefícios do ofício escolhido.

### Armeiro Prestigiado

Você é um mestre na fabricação de armas, armaduras e escudos.

- **Básico:** Você se torna proficiente com armas marciais, armaduras leves, pesadas e escudos. Se já é proficiente com armas marciais você recebe proficiência com uma arma exótica a sua escolha. Além disso, você aprende a magia *Modificar Armamento* e diminui seu custo em -1 PM.
- **Avançado:** Durante um recesso, você pode usar a ação de guilda “Fabricar Equipamento” (além de outra ação a sua escolha). Você pode fazer essa ação mesmo se não estiver em uma guilda. Além disso, você gasta metade dos recursos para fabricar armas, armaduras e escudos.

### Artesão Prestigiado

Você é um mestre na fabricação de equipamento diverso, como kits de perícia e instrumentos musicais.

- **Básico:** Você aprende a magia *Transmutar Objetos* e diminui seu custo em -1 PM. Além disso, durante um acampamento você pode fazer a ação “Criar Ferramenta Especial”. Faça um teste de Ofícios (Artesanato) CD 15. Se passar, você recebe um bônus de +4 para uma perícia a sua escolha até usar essa ação novamente. Se usar essa ação, você pode fazer uma ação de acampamento adicional sem acarretar em penalidade por exaustão.
- **Avançado:** Durante um recesso, você pode usar a ação de guilda “Fabricar Equipamento” (além de outra ação a sua escolha). Você pode fazer essa ação mesmo se não estiver em uma guilda. Além disso, você gasta metade dos recursos para fabricar kits de perícia e instrumentos musicais.

### Alfaiate Prestigiado

Você é um mestre na fabricação de itens de vestuário como botas, capas, chapéus e mais qualquer acessório que possa pensar.

- **Básico:** Enquanto não estiver usando armadura você pode somar seu bônus de

Inteligência na sua Defesa (limitado pelo seu nível). Além disso, você aprende a magia *Inspiração Heroica* e diminui seu custo em -1 PM.

- **Avançado:** Durante um recesso, você pode usar a ação de guilda “Fabricar Equipamento” (além de outra ação a sua escolha). Você pode fazer essa ação mesmo se não estiver em uma guilda. Além disso, você gasta metade dos recursos para fabricar qualquer item de vestuário.

## Assassino

### CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 3 por nível.

**Pontos de Mana.** 2 por nível.

**Proficiência.** Armas marciais, armaduras leves e escudos.

**Assassino.** Você foi treinado ou tem um dom natural para assassinar. Você é preciso, certeiro e letal. Você pode usar uma ação completa e 1 PM para aplicar um veneno especial na sua arma. Ela causa +2 de dano de veneno adicional até final da cena. Enquanto sua arma estiver envenenada você pode realizar seu ataque contra Fortitude ou Reflexos (a sua escolha quando declarar o ataque).

Além disso, você recebe treinamento em Iniciativa (ou +2 se já for treinado).

### Poderes de Assassino

**A Primeira Facada é A Que Dói de Verdade.** Você pode gastar 1 PM para aumentar em +2 sua margem de crítico no primeiro ataque do seu primeiro turno de um combate.

**Anima Letal.** Sempre que atacar um inimigo adjacente ao seu familiar você pode usar Conjuração ao invés de Luta. *Pré-Requisito:* Animista.

**Ágil, Leve e Mortal.** Você pode gastar 1 PM para aumentar o dano de uma arma *Leve* em um passo até o final da cena. *Pré-requisito:* Combate com Arma Ágil.

**Morte por Envenenamento.** Seu veneno se torna mais potente. Quando aplicar seu veneno especial a sua arma você pode gastar 1 PM adicional para aumentar o bônus de dano em +1d6.



**Muito Lento.** Você causa 1d6 de dano adicional em qualquer criatura que esteja agindo depois de você na iniciativa.

**O Segredo do Negócio é Ser Preciso.** Sempre que rolar um dado de sorte em um teste de ataque você soma o resultado no dano causado.

**Velocidade Máxima.** Quando usar sua habilidade Com Unhas e Dentes você aumenta seu deslocamento em 3m até final do turno. *Pré-Requisito:* Com Unhas e Dentes.

## Assassino Avançado

Na primeira rodada de combate você considera todos os inimigos como *Desprevenidos*. Além disso, você pode gastar 1 PM para causar 1d12 de dano de veneno adicional sempre que acertar um ataque com o descritor *Veneno*.

# Comandante

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 3 por nível.

**Pontos de Mana.** 2 por nível.

**Proficiência.** Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

**Comandante.** Você domina o campo de batalha sendo capaz de motivar e comandar seus aliados. Você pode usar sua perícia de Guerra no lugar de Iniciativa.

Você também pode comandar seus aliados em alcance curto com palavras de ordem. Gaste uma ação padrão e 1 PM e em seguida escolha um aliado em alcance curto. Esse aliado pode usar sua reação para realizar um ataque contra um inimigo em seu alcance.

Além disso, você recebe treinamento em Guerra (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Comandante

**Aumento de Moral.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para gerar um efeito de aumento de moral em seus aliados. Você e todos os seus aliados em alcance curto recebem 1d6 PV temporários. Para cada 2 PM extras que você gastar, aumenta em +1d6 PV temporários (ou seja, pode gastar 3 PM para

conceder 2d6 PV temporários, 5 PM para 3d6 PV temporários e assim por diante).

**Comando Preciso.** Sempre que usar seu poder de Comandante, seu aliado comandado recebe +2 em ataque e dano.

**Formação Defensiva.** Quando um aliado for fazer um teste de Reflexos você pode usar 1 PM para conceder um bônus de +2 no teste para cada outro aliado adjacente que esteja utilizando um escudo (você incluso).

**Gritar Ordens.** Você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Carisma). Até o início de seu próximo turno, todos os seus aliados em alcance curto recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que você gastou.

**Inscrição Militar.** Você pode ativar as runas mágicas de sua habilidade de Escriba usando apenas palavras, desde que o item esteja sendo empunhado por um aliado em alcance curto. *Pré-requisito:* Escriba.

**Manobra Defensiva.** Sempre que você usar a habilidade Combate com Escudo, você pode gastar +1 PM para fazer com que o aliado some o seu bônus de escudo no próximo teste de ataque. *Pré-requisito:* Combate com Escudo.

**Movimentação Tática.** Quando rolar Iniciativa no começo de um combate, você pode gastar 2 PM para movimentar 6m todos os aliados em alcance médio.

**Voz Poderosa.** Você recebe +2 em Diplomacia e Intimidação. Suas habilidades de Comandante e Especialista que dependam de sua voz e com alcance curto passam para alcance médio. *Pré-requisito:* Medidor de Palavras.

## Comandante Avançado

Quando usar sua habilidade Comandante você pode usar uma ação completa ao invés de padrão e 3 PM ao invés do custo padrão. Se o fizer, você comanda dois aliados ao invés de somente um.

# Devoto

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.



**Devoto.** Você escolheu seguir os ensinamentos de uma das Deusas e recebeu três poderes concedidos em troca. Consulte a página XXX para ver os detalhes desses poderes. Você também deve seguir os dogmas d'A Deusa escolhida.

Além disso, você recebe treinamento em Religião (ou +2 se já for treinado)..

O nome dessa habilidade varia de acordo com a Deusa escolhida: Devoto d'A Fúria, Devoto d'A Maré, Devoto d'A Vida...

## Poderes de Devoto

**Abençoar Arma.** Você se torna proficiente na arma preferida 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 (ou de conjuração, se for um Ocultista) 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 *Mágica*.

**Armadura Divina.** Você se torna proficiente no uso de escudos, armaduras leves e pesadas. Além disso, você pode conjurar magias enquanto estiver utilizando armadura sem sofrer penalidade.

**Conhecedor do Cânone.** Você recebe +2 em todos os testes relacionados a conhecimento d'As Deusas e Titãs. Além disso, você causa +2 de dano de luz em qualquer criatura *Morta-Viva* ou *Não-Viva*. *Pré-requisito:* Rato de Biblioteca.

**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 partir do 5º nível, você pode gastar +1 PM para causar +1d8 de dano.

**O Peso da Devoção.** Quando você usa sua habilidade Combate com Arma Pesada você pode mudar o dano de seus ataques para Luz ou Trevas. *Pré-requisito:* Combate com Arma Pesada.

**Orar.** Você aprende e pode lançar uma magia de 1º círculo a sua escolha. Seu atributo-chave para esta magia é Sabedoria (ou o atributo de Conjuração caso já seja um conjurador). Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

**Ritos de Celebração.** Durante um acampamento, você pode usar a ação especial "Ritos" para realizar algum ritual de sua Deusa. Se o fizer, faça um teste de Religião CD 10. Você e seus aliados que estejam

acampando recebem +1 PM temporário no final do período de descanso. Esse bônus aumenta em +1 para cada 10 pontos que superar a CD.

**Ritualista Bruxólico.** Seu foco de Bruxo se torna o símbolo sagrado de sua Deusa. Além disso, enquanto estiver empunhando seu símbolo sagrado, você pode usar uma ação de movimento para ampliar sua magia, aumentando em +2 a CD de sua próxima magia conjurada até final do seu próximo turno. *Pré-Requisito:* Bruxo.

## Devoto Avançado

Sua devoção é capaz de inspirar aliados. Durante um acampamento você pode realizar a ação "Inspiração Divina". Gaste 3 PM e faça um teste de Religião contra CD 20. Se passar, escolha um aliado para receber um poder concedido de sua divindade até o próximo descanso. Você pode escolher um aliado adicional para cada 10 pontos que ultrapassar a CD.

# Elementalista

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.

**Elementalista.** Você escolheu se aprimorar no estudo e utilização de um elemento. Cada elemento possui um tipo de dano associado. Escolha um elemento dentre fogo (fogo), água (gelo), terra (ácido) ou ar (eletricidade). Você pode usar uma ação de movimento e 1 PM para entrar em afinidade com seu elemento escolhido. Manter a afinidade custa 1 PM por turno.

Enquanto estiver em estado de afinidade você aumenta em 5 sua resistência ao elemento escolhido e diminui em 1 PM o custo de habilidades, poderes e magias com o descritor de seu elemento.

Além disso, você recebe treinamento em Ocultismo (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Elementalista

**Afinidade Marcial.** Enquanto estiver em afinidade com seu elemento, todos os ataques que realizar recebem o descritor do elemento escolhido e causam +2 de dano.

**Aura Elemental.** Você pode usar 2 PM para criar uma aura de alcance curto em volta de você. A aura tem alcance curto. Aliados dentro da aura somam seu bônus de Sabedoria (ou atributo-chave de conjuração) em testes de resistência (limitado pelo seu nível). Manter a aura custa 1 PM por nível. Se estiver em estado de afinidade você não precisa gastar PM para manter a aura.

**Aura Acalentadora.** Você pode usar uma ação padrão para curar seus aliados. Enquanto estiver com sua Aura Elemental ativa, você pode gastar 1 PM para afetar todos os aliados dentro da aura e curá-los 1d6 PV. Você pode gastar 2 PM adicionais para curar +1d6 (ou seja 3 PM para curar 2d6, 5 PM para curar 3d6 e assim por diante). Este é um efeito mágico de cura. *Pré-requisito:* Aura Elemental.

**Aura Tempestuosa.** Inimigos dentro da área de sua Aura Elemental recebem +2 de dano adicional do elemento escolhido pela habilidade Elementalista por dado de dano (um ataque que causa 2d6+1d8+4 causaria +6 de dano adicional). *Pré-Requisito:* Aura Elemental.

**Elemento Adicional.** Você escolhe um elemento adicional para sua habilidade “Elementalista”. Sempre que entrar em afinidade você usa os dois elementos ao mesmo tempo (recebendo ambos os bônus). Além disso, você aumenta em +1 qualquer bônus numérico que receber por poderes de Elementalista para cada elemento que estiver em afinidade além do primeiro. Você pode escolher esse poder várias vezes para escolher elementos diferentes.

**Guia Elemental.** Enquanto estiver em afinidade com seu elemento, você recebe +2 em Intuição e Percepção.

**Manifestar Elemento.** Você pode gastar 2 PM para manifestar o elemento escolhido pela habilidade Elementalista. A manifestação tem o descritor *Elemental* e do elemento manifestado. O efeito e a ação necessária dependem do elemento manifestado:

- **Água:** Ação padrão. Escolha um número de criaturas em alcance curto igual ao seu modificador do atributo-chave de conjuração. Elas recebem 2d10 de dano de gelo (Reflexos reduz à metade). Se tiverem uma falha menor elas ficam *imóveis* até começo do seu próximo turno. A partir do 5º nível você pode gastar +2 PM para aumentar o dano em +2d10.
- **Ar:** Ação Completa. Você aumenta seu deslocamento em +3m e realiza uma investida. Você não recebe penalidade em Defesa e causa 1d6 de dano adicional em sua investida. A partir do 5º nível você pode

gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6.

- **Fogo:** Ação padrão. Você causa 3d6 de dano de fogo em todas as criaturas adjacentes (Reflexos reduz à metade). Se falharem no teste, as criaturas também ficam *em chamas*. A partir do 5º nível você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6.
- **Terra:** Ação Movimento. Escolha um número de criaturas em alcance curto igual ao seu modificador de Sabedoria (ou atributo-chave de conjuração). Essas criaturas precisam fazer um teste de Fortitude ou caem no chão. A partir do 5º nível, você pode gastar +2 PM para causar +1d10 de dano nas criaturas que caírem.

**Punhos Elementais.** Seus ataques desarmados causam +2 de dano do elemento escolhido pela habilidade Elementalista. *Pré-Requisito:* Combate Desarmado

## Elementalista Avançado

Você recebe o poder de Elementalista “Elemento Adicional”. Além disso, aumente em +2 o bônus ou resultado de qualquer rolagem de dados resultante de um poder de Elementalista.

# Guerreiro Koi

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 3 por nível.

**Pontos de Mana.** 2 por nível.

**Proficiências.** Armaduras leves e armas marciais.

**Guerreiro Koi.** Você treinou junto com a guarda imperial de Sodori e foi chamado para participar de um grupo de elite: os Guerreiros Koi. Você combina os movimentos fluídos de uma arte performática com o poder inato de um coração puro, se tornando um guerreiro ímpar no campo de batalha.

Você pode usar uma ação de movimento e 2 PM para entrar em um estado de fluidez que dura até o final da cena. Enquanto estiver em estado de fluidez, você pode usar Atuação no lugar de Luta ou Pontaria, mas ainda calcula o dano normalmente. Você não pode usar essa habilidade se estiver usando armadura pesada.

Enquanto está nesse estado, você está em estado de constante movimento, não pode ser

flanqueado e pode ativar técnicas secretas (ver mais sobre técnicas secretas a seguir, em “Poderes de Guerreiro Koi”).

Além disso, você recebe treinamento em Atuação (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Guerreiro Koi

**Como a Água.** Sempre que utilizar uma arma com o descritor **Pesado** você pode usar Destreza ao invés de Força para calcular o dano. *Pré-requisito:* Combate com Arma Pesada.

**Contos de Águas Passadas.** Você pode usar a ação de acampamento “Contar Histórias Inspiradoras”. Se o fizer, você e seus aliados recuperam 1d6 PV. Você e seus aliados recuperam +1d6 a cada dois níveis (2d6 no 3º, 3d6 no 5º e assim por diante).

**Marca Arcana.** Quando acertar um ataque usando uma arma marcada com uma runa, você pode ativar a runa como uma ação livre gastando 1 PM adicional. Você pode fazer isso uma vez por cena e não pode gastar PM adicionais para aprimorar a magia conjurada. *Pré-requisito:* Escriba.

**Olhos do Coração Puro.** Você soma seu Carisma em testes de Intuição e Iniciativa (limitado pelo seu nível). Você perde esses benefícios por um dia se contar uma mentira.

**Performance Inspiradora.** Você pode ativar seu estado de fluidez quando usa uma ação padrão para ativar a habilidade “Medidor de Palavras”, mas gasta e 1 PM ao invés de 2. *Pré-requisito:* Medidor de Palavras.

**Técnica Secreta: As Escamas Reluzentes da Carpa.** Você pode gastar 1 PM para substituir um teste de resistência por um teste de Atuação.

**Técnica Secreta: O Borrifo da Carpa.** Quando atacar com uma arma a distância você pode fazer com que ela receba o descritor **Explosiva**. Além disso, ao acertar um ataque com uma arma a distância você pode gastar 2 PM para causar metade do dano em outro alvo adjacente ao alvo original.

**Técnica Secreta: O Perigo de Um Lago Calmo.** Assim que a última criatura agir em uma rodada você pode usar uma reação e gastar 2 PM para guardar sua arma. Se o fizer, você causa 2d6 de dano em cada criatura que sofreu dano de um ataque seu nessa rodada. A partir do 5º nível você pode gastar +1 PM para causar +1d6 de dano.

**Técnica Secreta: O Voo da Carpa.** Quando realiza um ataque como parte da ação de Investida, você pode

saltar horizontalmente o restante do seu deslocamento (ou saltar verticalmente metade do seu deslocamento restante). Se terminar esse deslocamento adjacente a um inimigo, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo gastando 2 PM e uma ação livre.

## Guerreiro Koi Avançado

Seu estado de fluidez faz com que você se mova de maneiras inusitadas. Enquanto estiver nesse estado você aumenta seu deslocamento em 3m e soma seu Carisma em testes de Acrobacia e Atletismo (limitado pelo seu nível). Além disso, você aprende uma técnica secreta (ver “Poderes de Guerreiro Koi” acima).

# Herdeiro Ancestral

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.

**Herdeiro Ancestral.** Você manifesta poderes de um sangue ancestral. Escolha uma linhagem descrita ao final desta trilha. Você recebe seu benefício básico.

Você pode usar 1 PM e uma ação de movimento para amplificar o poder de seu sangue ancestral. Você recebe +2 em qualquer teste de perícia que fizer no turno.

Além disso, você recebe treinamento em Fortitude (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Herdeiro Ancestral

**Conhecimento Herdado.** Quando você fizer um teste de perícia para recordar informação ou resistir a um efeito criado por uma criatura relacionada com sua linhagem você pode rolar dois dados e escolher o resultado.

**Equipamento Ancestral.** Você recebe um equipamento ancestral único. Escolha uma arma marcial ou exótica. Você é proficiente com ela. Além disso, ela recebe um aprimoramento a sua escolha.

**Escritos Arcanos Ancestrais.** Quando for ativar uma magia de uma runa criada pela habilidade “Escriba” você pode usar uma ação completa ao invés de uma ação padrão. Se o fizer, você reduz o custo da magia em -1 PM (acumulativo com outras reduções). *Pré-requisito:* Escriba.

**Legado Manifestado.** Escolha um legado. Você recebe um poder daquele legado. Você pode escolher esse poder mais vezes, recebendo outros poderes do mesmo legado.

**Palavras do Herdeiro.** Quando usar a habilidade “Medidor de Palavras” você também concede o bônus em rolagens de dano. *Pré-Requisito:* Medidor de Palavras.

**Poder Inato Desperto.** Quando amplificar o poder de seu sangue ancestral você causa +1d6 de dano até final do turno. No 3º nível esse bônus sobe para +2d6, e no 5º para +3d6.

**Punhos do Sangue Ancestral.** Quando realizar um ataque desarmado você pode gastar 2 PM para conjurar uma magia com tempo de execução de uma ação padrão. Você só pode fazer isso uma vez por turno. *Pré-requisito:* Combate Desarmado.

## Herdeiro Ancestral Avançado

Você recebe os benefícios aprimorados de sua linhagem. Além disso, você aumenta o bônus de sua habilidade “Herdeiro Ancestral” para +4.

## LINHAGENS

Você escolhe uma das linhas abaixo quando se torna um Herdeiro Ancestral.

### Linhagem Demoníaca

Seu sangue é contaminado com essência demoníaca de Varmah.

- *Básica.* Você aprende uma magia de 1º círculo de Convocação, Evocação ou Necromancia. Além disso, quando utilizar seu poder de Herdeiro Ancestral você também aumenta o CD de suas magias dessas escolas.

- *Aprimorada.* Sempre que causar dano de ácido, fogo ou trevas você pode gastar 1 PM para rolar o dano novamente (mas deve ficar com o segundo resultado).

### Linhagem Celeste

O poder dos anjos seraph corre em suas veias.

- *Básica.* Você aprende a magia *Curar Ferimentos* e pode usá-la para causar dano de luz ao invés de curar (mesmo em criaturas vivas). Nesse caso, faça um teste de Conjuração contra Fortitude do

alvo. Além disso, se aprender essa magia novamente você reduz seu custo em -1 PM.

- *Aprimorada.* Sempre que curar um aliado ou causar dano de Luz você recebe um bônus em Defesa igual a seu modificador do atributo-chave de conjuração (ou Carisma). Esse bônus dura até começo do seu próximo turno e é limitado pelo seu nível.

### Linhagem Dracônica

Você carrega o verdadeiro sangue dracônico em suas veias. Escolha um tipo de dano entre ácido, eletricidade, fogo ou frio.

- *Básica.* Você soma seu modificador de Conjuração (ou Carisma, se não for treinado) em seus pontos de vida iniciais e recebe resistência ao tipo de dano escolhido 5.

- *Aprimorada.* Suas magias do tipo escolhido custam -1 PM e causam +1 ponto de dano por dado.

### Linhagem Titânica

Um pequeno pedaço de um titã vive no seu corpo.

- *Básica.* Você recebe treinamento em Intimidação e aprende uma magia de Abjuração, Evocação ou Transmutação.

- *Aprimorada.* Você e aliados recebem um bônus na próxima rolagem de dano após serem afetados por uma magia conjurada por você e que conceda bônus para alguma perícia. Esse bônus de dano é igual ao bônus de perícia concedido e limitado pelo seu nível.

## Herói Unido Pela Justiça e Liberdade de Opath

### CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 3 por nível.

**Pontos de Mana.** 2 por nível.

**Herói Unido Pela Justiça e Liberdade de Opath.** Você é membro de um grupo especial: Os Heróis Unidos Pela Justiça e Liberdade de Opath. Esses guerreiros chamam o poder de totens animais para manifestar armaduras mágicas.

Escolha um totem animalesco (ver no final dessa trilha). Enquanto não estiver usando armadura, você pode usar uma ação de movimento e 2 PM para manifestar seu totem como uma armadura mágica que dura até final da cena. Enquanto estiver manifestando seu totem você recebe um bônus em Defesa igual ao seu modificador de Sabedoria (limitado pelo seu nível) e recebe um benefício adicional de acordo com seu totem.

Sempre que você receber dano enquanto está manifestando seu totem, pequenas faíscas saem do local atingido. Você precisa anunciar absolutamente todo e qualquer golpe, magia e ataque especial em voz alta (sendo incapaz, por exemplo, de se manter furtivo ou escondido).

Além disso, você recebe treinamento em Fortitude, Vontade ou Reflexos (ou +2 em um se já for treinado nos três).

## Poderes de Herói Unido Pela Justiça e Liberdade de Opath

**Desafio dos Ancestrais Defensores de Opath.** Você pode gastar 2 PM para desafiar um inimigo em alcance curto. Você e seu inimigo causam +1d6 de dano um no outro, mas causam apenas metade do dano em qualquer outra criatura. Esse efeito dura até o final da cena ou até um dos dois ficar inconsciente. A partir do 3º nível você causa +1d8 de dano ao invés de 1d6, e no 5º nível esse bônus aumenta para +1d10.

**Invocar Totem Animalesco em Sua Forma de Ataque.** Você aprende a magia *Conjurar Elemental Menor* e ela custa -1 PM para você. O elemental tem a forma de seu totem animalesco.

**Punhos Certeiros da Justiça e Liberdade de Opath.** Você aumenta em 1 a margem de ameaça de seus ataques desarmados. *Pré-requisito:* Combate Desarmado.

**Salto Acrobático pela Liberdade dos Oprimidos de Opath.** Você pode gastar 1 PM para sair de qualquer condição que limite seu deslocamento e fazer um teste de Atletismo contra a CD do efeito que estava te afetando. Se passar, você salta horizontalmente seu deslocamento (ou salta verticalmente metade do seu deslocamento).

**Sétimo Sentido: A Verdadeira Velocidade de Um Herói de Opath.** Enquanto não estiver vestindo armadura, você pode usar Intuição no lugar de Iniciativa. Além disso, você aumenta seu deslocamento em 3m no seu primeiro turno de um combate.

**Totem Vingador dos Justiceiros de Opath.** Seu familiar tem a forma de seu totem animalesco. Você pode gastar 1 PM para realizar um ataque desarmado a partir de seu familiar ao invés de onde você está. *Pré-requisito:* Animista.

## Herói Unido Pela Justiça e Liberdade de Opath Avançado

Sua manifestação se torna mais poderosa. Enquanto estiver manifestando seu totem, você pode gastar 1 PM para dobrar seu treinamento em um teste de Fortitude, Reflexos ou Vontade.

## TOTENS ANIMALESÇOS

**Buyamba.** Todos os seus ataques corpo-a-corpo recebem o descritor *Mágico*. A partir do 5º nível você causa +1d6 de dano em ataques corpo-a-corpo.

**Capivara.** Sempre que recuperar PV você pode escolher passar qualquer quantia para um aliado em alcance curto.

**Falcão.** Uma vez por cena, quando obter um sucesso maior em um ataque a distância, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional em outro inimigo dentro do alcance.

**Leão.** Você causa 1d6 de dano adicional em inimigos flanqueados. Esse bônus aumenta para 1d8 no 3º nível e para 1d10 no 5º.

**Urso.** Você recebe 2d6 PV temporários. A partir do 5º nível você recebe +1d6.

## Magitech

### CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.

**Magitech.** Você utiliza de seu conhecimento de misticismo e engenharia para realizar feitos incríveis. Você pode gastar 2 PM e um minuto para criar um kit de perícias magitech usando matéria prima bruta e componentes mágicos. Este é um objeto minúsculo e que só precisa de uma mão para ser manuseado.

Ao usar essa habilidade escolha duas perícias. Sempre que um personagem usar o kit para realizar um teste de uma das duas perícias ele recebe um bônus igual ao seu bônus do atributo-chave de



conjuração (ou Inteligência se não conjurar magia) limitado pelo seu nível. Cada kit tem três usos e perde as propriedades mágicas como nascer do sol.

Durante um acampamento, você pode usar a ação “Fabricar Kit Magitech”. Você faz um teste de Ofícios (Magitech) CD 15. Se passar, você cria um kit de perícias magitech sem gastar PM. Você cria um kit adicional para cada 10 pontos que superar a CD.

Além disso, você recebe treinamento em Ofícios (Magitech) (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Magitech

**Autômato.** Você fabrica um autômato para te auxiliar em suas aventuras. Escolha um tipo de autômato listado no final desta trilha. Se você for um Animista, você pode considerar seu autômato o seu familiar.

Seu autômato é um constructo minúsculo com deslocamento de 9m e deve ficar sempre a alcance curto de você. Ele tem sua percepção e sentidos, mas é incapaz de se comunicar ou ser utilizado como personagem (seu autômato não faz testes e não possui PM ou PV). Se você ficar inconsciente, ele fica desativado e você precisa gastar uma ação completa e 2 PM para ativá-lo novamente.

**Autômato Eficiente.** Você pode gastar 1 PM para adicionar 1d6 na rolagem que recebe o bônus de seu autômato. *Pré-requisito:* Autômato.

**Conhecimento Oportuno.** Quando você utiliza sua habilidade “Rato de Biblioteca” em testes de resistência você não sofre nenhum efeito se passar. Além disso, você recebe um bônus de dano no seu próximo ataque. Esse bônus é igual seu bônus de Inteligência (limitado pelo seu nível). *Pré-Requisito:* Rato de Biblioteca.

**Ferramenta Mágica Canalizadora.** Você pode usar um kit de Ofícios (magitech) como seu foco de bruxo. Se você estiver segurando seu foco e sofrer dano que o levaria a 0 PV ou menos, você fica com 1 PV e o foco perde pontos de vida igual ao valor excedente, até ser destruído. *Pré-requisito:* Bruxo.

**O Preço do Progresso.** Você ganha proficiência com armas de fogo. Quando usa uma arma de fogo, você pode usar Inteligência ao invés de Destreza em testes de Pontaria (e rolagem de dano). *Pré-requisito:* Combate com Arma a Distância.

**Protótipo Bélico.** Você aprendeu a criar uma arma poderosa e única. É uma arma única e que só você sabe usar. Escolha um protótipo do tipo bélico listado no final dessa trilha. Você pode criar um protótipo desse com uma Lua de trabalho e você só pode ter um

protótipo bélico funcionando por vez. Você pode escolher esse poder outras vezes para receber e operar outro protótipo desse tipo (ou combinar seus protótipos em apenas um equipamento). *Pré-requisito:* Estilo de Combate.

**Protótipo Defensivo.** Você aprendeu a criar um aprimoramento que deixa sua armadura versátil e irreverente. Escolha um protótipo do tipo defensivo listado no final dessa trilha. Equipar um protótipo defensivo é uma ação completa. Você pode criar um protótipo desse com uma Lua de trabalho e você só pode ter um protótipo defensivo funcionando por vez. Você pode escolher esse poder outras vezes para receber e operar outro protótipo desse tipo (ou combinar seus protótipos em apenas um equipamento). *Pré-requisito:* Expertise.

**Protótipo Sináptico.** Você aprendeu a criar uma gema arcana com o poder de uma sinapse. Escolha um protótipo do tipo sináptico listado no final dessa trilha. Você pode criar um protótipo desse com uma Lua de trabalho e você só pode ter um protótipo sináptico funcionando por vez. Você pode escolher esse poder outras vezes para receber e operar outro protótipo desse tipo (ou combinar seus protótipos em apenas um equipamento). Você precisa gastar 1 PM e uma ação completa para despertar o protótipo e ele fica flutuando ao seu lado. Você pode movimentar (6m) um Protótipo Sináptico com uma ação de movimento (caso contrário ele ficará flutuando ao seu lado). Um protótipo sináptico só funciona se está em alcance curto de você. *Pré-requisito:* Tradição Ocultista.

## Magitech Avançado

Seus kits possuem um uso adicional e você dobra seu bônus de perícia em Ofícios (Magitech).

## AUTÔMATOS

**Atirador.** Você recebe +1d6 em rolagens de dano à distância.

**Ajudante.** Você recebe +2 em duas perícias (exceto resistências, Luta e Pontaria).

**Combatente.** Você recebe +1 em testes de ataque.

**Curandeiro.** Conta como um kit de primeiros socorros. Além disso, você soma seu bônus de atributo de Conjuração em rolagens de cura de seus poderes e magias (limitado pelo seu nível).



## PROTÓTIPOS

**Protótipo Bélico: Armeiro.** Escolha uma arma marcial ou simples para ser seu protótipo. Você se torna proficiente com ela. Enquanto estiver atacando com ela, você pode usar Inteligência no lugar de Força para rolagens de ataque e dano.

**Protótipo Bélico: Revolver Laminar.** Um revólver que pode se transformar em uma lâmina explosiva. Você pode usar uma ação de movimento e 1 PM para transformar o revólver em uma lâmina (e vice versa). Você é proficiente e usa Pontaria para atacar, mas não soma o bônus de Destreza no dano (se tiver o poder “O Preço do Progresso” você pode somar o bônus de Inteligência). Essa lâmina causa 1d8 de dano, x3 e tem os descritores *Cortante, Leve e Explosiva*.

**Protótipo Bélico: Gancho de Deslocamento.** Escolha uma arma que você é proficiente com o descritor *Disparável* ou *Arremessável*. Você pode gastar 1 PM para acoplar uma corda mágica de 12m à arma (ou à munição) como parte de um ataque. Você pode se movimentar 3m na direção do disparo como parte da ação de ataque. Se o alvo estiver a até 12m você pode considerar que a corda está presa em você e no alvo.

**Protótipo Defensivo: Armadura Reestruturada.** Você aumenta o bônus de armadura em 1 e reduz a penalidade de armadura em 1.

**Protótipo Defensivo: Proteção Completa.** Você recebe resistência a dano 2.

**Protótipo Sináptico: Amplificador.** Você pode usar o protótipo para amplificar o dano de suas magias. Ao conjurar uma magia em área você pode incluir o protótipo na área. Se o fizer, você pode gastar 1 PM para causar 2 de dano adicionais para cada dado de dano (uma magia de 3d6+6 de dano causaria 3d6+12).

**Protótipo Sináptico: Distribuidor.** Você pode usar o protótipo como distribuidor. Ao conjurar uma magia com somente um alvo, você pode gastar +1 PM para tornar o protótipo o alvo da magia. Ao invés de sofrer os efeitos normais, o protótipo redireciona a magia para dois alvos dentro de seu alcance (se a magia tem alcance de toque ele irá conjurar em alvos adjacentes a si, se for alcance curto ele irá conjurar em alvos dentro de alcance curto de si, e assim por diante).

## Malandro

### CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 3 por nível.

**Pontos de Mana.** 2 por nível.

**Malandro.** Você é o ladrão perfeito: silencioso, ágil, bom de papo e repleto de recursos de infiltração.

Você pode se mover seu deslocamento normal enquanto usa Furtividade sem sofrer penalidade no teste de perícia.

Além disso, você pode realizar a ação de “Punga” como uma ação de movimento gastando 1 PM. Faça um teste de Ladinagem contra Reflexos do alvo (ou Percepção se ele não souber de sua presença). Se passar, você pega um item pequeno ou menor em posse da criatura (mas não empunhado).

Você recebe treinamento em Furtividade (ou +2 se já for treinado).

### Poderes de Malandro

**Acrobático.** Você pode usar Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas.

**Disparo Letal.** Quando você realizar a ação de Investida e estiver atacando com uma arma e tiver a outra mão livre, você pode gastar 2 PM para realizar uma manobra de combate como parte da mesma ação. Essa manobra pode ser realizada antes ou depois do ataque da Investida. *Pré-Requisito:* Combate Versátil.

**Gatuno.** Você recebe +2 em Atletismo. Quando escala, avança seu deslocamento normal, em vez de metade dele.

**Golpe Malandro.** Você recebe o Poder de Especialista “Ataque Furtivo”. Se já possui esse poder ou se escolher esse poder novamente, você aumenta o dano em +1d6.

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

**Magia Ocultada.** Você consegue ocultar sua conjuração em gestos e fala aparentemente cotidianos. Faça um teste de Enganação contra Vontade de criaturas em alcance curto. Você recebe +2 no teste para cada atitude positiva acima de Indiferente. Se passar, você oculta sua magia e gestos e fala cotidiana. *Pré-requisito:* Feiticeiro.

**Um Amor em Cada Porto.** Ao chegar numa cidade pela primeira vez em uma aventura, role um dado de

sorte. O resultado da rolagem determina o tipo de contato que você tem na cidade: 1 ou 2 – um antigo caso romântico, disposto a te ajudar sem colocar a vida em perigo; 3 ou 5 – antigo aliado ou parceiro comercial, disposto a dispendar recursos; 6 – um aliado influente, capaz de conceder recursos e uma ação adicional de Intriga dentro da cidade.

## Malandro Avançado

Sempre que uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) tentar machucá-lo (causar dano com um ataque, magia ou habilidade) você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, faça um teste de Ladinagem contra a Vontade do alvo. Se passar, a criatura não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

# Mestre das Armas

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 3 por nível.

**Pontos de Mana.** 2 por nível.

**Proficiências.** Armaduras médias e escudos.

**Mestre das Armas.** Você treinou e se aprimorou no uso de armas, se tornando uma força a ser temida no campo de batalha. Escolha duas armas diferentes (escudos inclusos). Você recebe proficiência com essas duas armas e elas passam a ser suas armas prediletas.

Você pode trocar entre suas armas prediletas com uma ação de movimento (guardando uma e sacando outra) e saca uma de suas armas assim que rolar iniciativa. Além disso, sempre que acertar um ataque com uma arma predileta você pode gastar 1 PM para usar uma habilidade especial de um de seus descritores (ver página XXX).

Além disso, você recebe treinamento em Iniciativa (ou +2 se já for treinado)..

## Poderes de Mestre das Armas

**110%.** Você pode usar a habilidade “Com Unhas e Dentes” para dobrar seu bônus de treinamento em Luta e Pontaria. *Pré-Requisito:* Com Unhas e Dentes.

**Aprimoramento Mágico.** Quando usar uma ação padrão para realizar um ataque, você pode aproveitar o movimento para conjurar uma magia de Transmutação que tenha tempo de conjuração

máximo de uma ação padrão. Faça um teste de Ocultismo (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, você lança a magia como uma ação livre. Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim. *Pré-Requisito:* Feiticeiro.

**Agilidade Marcial.** Enquanto não estiver usando armadura você recebe +2 de Defesa e considera que suas armas prediletas possuem o descritor *Leve* (exceto para armas que já possuam o descritor *Pesado*).

**Bem de Perto.** Você não sofre penalidades por realizar ataques a distância enquanto estiver engajado em corpo a corpo com um inimigo. Além disso, você recebe um bônus de +2 de dano em ataques a distância realizado contra inimigos em alcance curto.

**Esgrimista.** Quando usa uma arma leve ou ágil, você soma seu bônus de Inteligência nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível).

**Titã Encouraçado.** Enquanto estiver usando armadura pesada, você recebe um bônus em jogadas de ataque e dano igual ao seu modificador de Constituição (limitado pela quantidade de podres com a palavra “Encouraçado”).

**Troca Ousada.** Sempre que você trocar de arma durante seu turno (guardar uma arma e sacar outra), você causa +2 de dano e recebe +2 de Defesa até começo do seu próximo turno.

## Mestre das Armas Avançado

Escolha uma arma adicional como arma predileta. Além disso, você pode gastar +2 PM para ativar uma habilidade de descritor adicional.

## HABILIDADES ESPECIAIS DE DESCRITORES DE ARMAS

Essas habilidades podem ser ativadas por Mestres das Armas quando acertam um ataque usando uma de suas armas prediletas. Um personagem só pode ativar uma habilidade de um descritor por vez e somente de descritores que se apliquem a arma predileta atacante.

**Adaptável.** Você aumenta o dano de sua arma em um passo.

**Ágil ou Leve.** Você pode se movimentar 3m e o alvo fica desprevenido contra o próximo ataque.

**Alongada.** Você ameaça todos os espaços adjacentes ao seu redor até começo do seu próximo turno.

Qualquer inimigo que entrar ou se movimentar pela sua área ameaçada tem seu ataque reduzido em 2.

**Arremessável.** Seu ataque é poderoso e perigoso. Você pode repetir o ataque contra outro alvo em alcance curto de seu alvo inicial. Se acertar, você causa dano igual ao seu modificador de Força no alvo (além de qualquer outro modificador que possa se aplicar em um ataque com essa arma).

**Composto.** Seu tiro é preciso e causa dano persistente. Se o seu alvo usar uma ação padrão até começo do seu próximo turno você repete a rolagem de dano.

**Cortante, Perfurante ou Impactante.** Um ataque preciso, capaz de diminuir a defesa do alvo. Você diminui a Defesa do alvo em 2 até final do seu próximo turno. Além disso, o alvo sofre a mesma penalidade em uma resistência de acordo com o tipo de dano: Reflexos (cortante), Fortitude (impactante) ou Vontade (perfurante).

**Montada.** Você segura o alvo em sua arma montada, se movimentando 4,5m e levando seu alvo com você. Coloque ele em um espaço adjacente ao seu no final da movimentação.

**Pesada.** Você causa 1 dado de dano adicional. Além disso, você pode rolar novamente qualquer dado com resultados 1 ou 2. Você deve usar os novos resultados.

**Recarregável.** Você diminui a ação necessária para recarregar sua arma em um passo (completa para padrão, padrão para movimento e movimento para livre) desde que a ação de recarregar aconteça nesse turno.

**Versátil.** Você pode realizar a ação de quebrar, desarmar ou derrubar como uma ação livre após o ataque.

## Mestre das Bestas

### CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.

**Mestre das Bestas.** Você criou um vínculo forte com uma criatura que age como um companheiro animal. Escolha um tipo de companheiro animal (lista presente no final desta trilha). Você escolhe a aparência e detalhes de seu companheiro. Ele não é um personagem e não é afetado por ataques ou magias e não possui ações ou turnos. Ele age sempre ao seu lado, te concedendo algum tipo de bônus de acordo com seu tipo.

Você pode usar uma ação de movimento e 1 PM para dar um comando especial para seu aliado. Você pode substituir qualquer teste realizado por consequência de uma ação de comando por um teste de Adestramento. Escolha dois comandos listados a seguir.

Além disso, você recebe treinamento em Adestramento (ou +2 se já for treinado)..

### Poderes de Mestre das Bestas

**A Força da Matilha.** Seu companheiro animal pode auxiliar seus aliados. Sempre que auxiliar um aliado em um teste de perícia, você concede +2 no teste (além do normal por prestar ajuda).

**Ao Alcance da Flecha.** Você aumenta a distância de seus comandos para alcance médio. *Pré-Requisito:* Combate com Arma à Distância.

**Companheiro Espiritual.** Você transforma seu companheiro animal e seu familiar em um só ser. Você recebe +1 PM por nível (recebendo PM de níveis retroativos). *Pré-Requisito:* Animista.

**Deslocamento Instintivo.** Você pode se deslocar metade do seu deslocamento quando rola Iniciativa no começo de um combate.

**Sentido Selvagem.** Você pode gastar 1 PM para rolar novamente qualquer teste de Percepção, Intuição e Investigação. *Pré-Requisito:* Sexto Sentido.

**Tática de Bando.** Você recebe um bônus de dano igual a sua Sabedoria (limitado pelo seu nível) para atacar inimigos *flanqueados* por outros aliados (seu companheiro animal não conta como aliado).

**Treinado para Acampar.** Seu companheiro animal pode te ajudar durante as ações de acampamento. Você realiza uma ação de acampamento adicional.

### Mestre das Bestas Avançado

Escolha mais um companheiro animal (os dois precisam ser de tipos diferentes). Além disso, sempre que usar a ação para comandar seu companheiro animal você pode gastar +2 PM para comandar os dois ao mesmo tempo.

### COMPANHEIRO ANIMAL

**Astuto.** Você recebe +2 em Investigação e Percepção.

**Corpulento.** Você recebe redução de dano 2.

**Emboscador.** Uma vez por rodada, você causa 1d6 de dano adicional em criaturas *desprevenidas* ou *flanqueadas* por você.

**Patrulheiro.** Você recebe +2 em Iniciativa e Sobrevivência.

## COMANDOS

**Buscar e Entregar.** Seu companheiro pode pegar um item em sua posse e entregar para um aliado em alcance curto e trazer um item que está em posse do aliado para você. Você pode usar esse comando para fazer o companheiro buscar um item arremessado em alcance curto.

**Distrair e Fintar.** Faça um teste de Enganação para fintar um oponente em alcance curto. Se passar, você causa 1d6 de dano adicional.

**Investir e Derrubar.** Você pode se movimentar seu deslocamento +3m. Se você se movimentou pelo menos 6m e realizou um ataque corpo a corpo nesse mesmo turno, você pode realizar uma manobra para derrubar o alvo como uma ação livre. Você pode considerar que estava montado no seu companheiro durante esse ataque (caso ele seja grande o suficiente para isso).

**Rastrear e Caçar.** Faça um teste de Percepção para encontrar uma criatura escondida em alcance curto. Se passar, você movimenta a criatura 3m em qualquer direção. Você não precisa realizar o teste para criaturas que estão à vista.

## Necromancer

### CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.

**Necromancer.** Você domina o equilíbrio entre a vida e a morte, sendo capaz de levantar os mortos e fazê-los agir ao seu comando.

Você pode usar uma ação completa e 2 PM para envolver um corpo morto em energia negativa (desde que o corpo esteja em alcance curto). O corpo fica animado até você ficar inconsciente e você só pode ter um corpo animado por vez. Enquanto estiver animado, o corpo utiliza sua Vontade para testes de resistência e ataques e sua defesa é 10. O corpo tem PV igual a um quarto do valor de seus PV máximos.

Se o corpo ficar com 0 PV ou menos ele é destruído e não poderá ser animado novamente.

Enquanto o corpo estiver em alcance médio, você pode usar uma ação de movimento para deslocar o corpo 6m ou para fazê-lo atacar. O ataque causa 2d8 de dano de trevas.

Além disso, você recebe treinamento em Religião (ou +2 se já for treinado).

### Poderes de Necromancer

**Arma De Energia Negativa.** Você pode usar seu foco como arma e você é proficiente com ela. A arma causa 1d8 de dano de trevas, 19/x2, com o descritor *Leve*. Você pode conjurar suas magias a partir da arma. *Pré-requisito:* Bruxo.

**Armadura de Ossos.** Ao invés de animar um corpo, você pode escolher retirar seus ossos e usá-los como armadura. Se o fizer, você soma seu atributo-chave de conjuração em sua Defesa (limitado pelo seu nível) Essa armadura não te atrapalha para conjurar magias.

**Avanço Perigoso.** Sempre que fizer uma Investida você pode gastar 1 PM para fazer com que um corpo animado faça a mesma ação (se deslocando 6m e atacando, recebendo os mesmos bônus e penalidades de uma investida). *Pré-requisito:* Combate Versátil.

**Explodir Corpo.** Você pode usar uma ação padrão e 2 PM para explodir um corpo morto. Cada criatura adjacente ao corpo precisa fazer um teste de Reflexos (parcial). Esta habilidade causa 3d8 de dano de trevas em cada criatura. Você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8. O corpo é destruído no processo.

**Necromancia Especializada.** Você sabe como tirar melhor proveito dos corpos que levanta. Qualquer corpo que você animar recebe um bônus de acordo com o tipo de criatura. *Pré-Requisito:* Rato de Biblioteca.

- *Animal:* O corpo causa 1d8 de dano adicional se atacar uma criatura desprevenida ou flanqueada.
- *Constructo:* O corpo recebe RD 5.
- *Humanoide:* O corpo pode usar uma arma simples, somando o dano da arma no seu dano de trevas.
- *Monstro:* O corpo aumenta seu deslocamento em +3m.
- *Morto-Vivo:* O corpo tem +2 em todas as resistências.

**Trevoso.** Você soma seu atributo-chave de conjuração sempre que causar dano de trevas (limitado pelo seu nível).

## Necromander Avançado

Você pode envolver dois corpos com apenas uma ação completa (gastando PM separadamente para cada um deles) e pode manter dois corpos animados ao mesmo tempo (mas comanda eles individualmente). Além disso, você causa 2 pontos de dano adicionais para cada dado de dano de *Trevas*.

# Pactuado

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 2 por nível.

**Pontos de Mana.** 3 por nível.

**Proficiências.** Armaduras leves.

**Pactuado.** Você realizou um pacto com uma entidade superior, recebendo poderes e obrigações por conta de um complicado pacto.

Escolha duas magias de primeiro círculo. Você pode conjurar essas magias. Se aprender essas magias novamente você reduz o custo delas em -1 PM. Você fica devendo um favor maior (ver a frente). Assim que cumprir esse favor maior você automaticamente fica devendo outro favor maior (e assim por diante, sempre devendo pelo menos um favor maior para sua entidade).

Além disso, você recebe treinamento em Ocultismo (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Pactuado

**Arma do Pacto.** Você pode gastar 1 PM para transmutar seu foco de Bruxo em uma arma marcial a sua escolha. Você é proficiente nessa arma e pode usar seu atributo-chave de conjuração para testes de Luta e rolagens de dano. Essa transmutação dura até final da cena. *Pré-Requisito:* Bruxo.

**Arma Que Clama Poder.** Ao acertar um ataque com sua arma do pacto, você pode gastar 1 PM e dever um favor menor. Se o fizer você considera o acerto como um acerto maior e causa dano máximo (considere que

todos os dados de dano rolaram o valor mais alto). *Pré-Requisito:* Arma do Pacto.

**Conhecimento Proibido.** Ao realizar um teste de Conhecimento, Ocultismo ou Religião você pode dever um favor menor para receber +5 no teste. Você pode dever um favor maior para não fazer o teste e considerar o resultado como um 20 natural. *Pré-requisito:* Rato de Biblioteca.

**Entregar a Alma.** Você pode usar 1 PM e uma reação para tocar a alma de uma criatura *moribunda* em alcance médio. Enquanto estiver tocando a alma da criatura toda vez que ela rolar um dado de sorte você ganha 2 PM temporários. Você pode ganhar um máximo de PM temporários igual a duas vezes o seu nível. Você só pode usar essa habilidade uma vez por cena.

**Manto das Estrelas.** Enquanto não estiver usando armadura ou escudo você pode somar sua Sabedoria na sua Defesa (limitado pelo seu nível).

**O Peso do Pacto.** Sempre que atacar com uma arma com o descritor *Pesado* você pode considerar o dano como mágico. Além disso, você pode dever um favor menor para causar 2d6 de dano adicionais. *Pré-requisito:* Arma Pesada.

## Favores de Pactuado

Pactuados recebem seus poderes de entidades estranhas e ficam devendo favores em troca de poder. Sempre que você cumprir com um favor devido você recebe um Ponto de Catarse. Se for um favor maior você também melhora a recuperação de PM e PV em um passo naquele dia.

Você pode dever um número de favores menores igual a metade do seu nível e pode dever apenas 2 favores maiores por vez.

Abaixo colocamos exemplos de favores menores e favores maiores.

### Favores Menores

- Entregar um item não mágico para sua entidade durante um acampamento ou recesso.
- Mentir sobre sua entidade em momento de confrontoamento.
- Fingir que não viu alguma ação de terceiros.
- Entregar uma carta lacrada para um personagem neutro ou amigável.

### Favores Maiores



- Entregar um item mágico para sua entidade durante um acampamento ou recesso.
- Deixar um inimigo poderoso vivo.
- Entregar uma carta lacrada para um personagem hostil.

## Pactuado Avançado

Você aprende uma magia de 2º nível. Além disso, durante um acampamento você pode realizar a ação “Buscar Orientação Obscura”. Você escolhe duas magias conhecidas e troca elas por magias de mesmo nível. Se fizer isso você fica devendo um favor menor.

# Protetor Selvagem

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 3 por nível.

**Pontos de Mana.** 2 por nível.

**Proficiências.** Armaduras leves e escudos.

**Protetor Selvagem.** Você escolheu proteger o ambiente natural e se especializou em um tipo de terreno. Você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e recebe +10 em testes que envolvam esconder seus rastros. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Escolha um tipo de terreno (aquático, ártico, colina, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo). Enquanto estiver nesse tipo de terreno você aumenta seu deslocamento em 3m e pode fazer uma ação de movimento adicional no primeiro turno de um combate.

Além disso, você recebe treinamento em Sobrevivência (ou +2 se já for treinado).

## Poderes de Protetor Selvagem

**Druida.** Enquanto estiver em um terreno escolhido pela habilidade Protetor Selvagem você considera elementos ausentes como presentes. *Pré-Requisito:* Xamã.

**Forma Híbrida.** Você pode gastar 2 PM e uma ação padrão para fazer uma conexão com a natureza local, transmutando parte de seu corpo e recebendo benefícios. Escolha um atributo. Você recebe +4 nesse atributo enquanto estiver em Forma Híbrida. Você precisa gastar 1 PM por turno para manter esse poder e só pode receber bônus em um atributo por vez.

**Marca Selvagem.** Você aprende a magia *Marca de Sangue* e diminui seu custo em – 1 PM. Além disso, você pode gastar 1 PM adicional para mudar o tempo de execução para movimento, o alvo para uma criatura que consiga ver e o alcance para curto. Você causa +1d6 de dano contra essa criatura. A partir do 5º nível esse dano muda para +1d8.

**O Sol e as Luas.** Ao atacar com duas armas você causa dano adicional no segundo ataque se o primeiro ataque acertar. O dano é igual ao seu modificador de Destreza, limitado pelo seu nível. *Pré-Requisito:* Combate com Duas Armas.

**Palavra Selvagem.** Durante um acampamento, você pode usar a ação especial “Palavra Selvagem”. Faça um teste de Sobrevivência CD 15. Se passar, você concede os benefícios de terreno predileto da habilidade “Protetor Selvagem” para outro aliado. Você pode conceder esses benefícios para outro aliado se conseguir um sucesso maior. *Pré-Requisito:* Medidor de Palavras.

**Protetor de Muitos Reinos.** Escolha um terreno adicional para sua habilidade “Protetor Selvagem”.

**Segredos Selvagens.** Você aprende duas magias de 1º círculo ou de um nível maior se puder conjurar magias de círculo superior. Essas magias precisam ser de Convocação ou Evocação. Se não for um conjurador, você utiliza Sabedoria como atributo chave.

## Protetor Selvagem Avançado

Escolha um tipo de terreno adicional para sua habilidade “Protetor Selvagem”. Além disso, enquanto estiver nesse tipo de terreno você pode fazer uma ação padrão adicional no primeiro turno de um combate.

# Pugilista

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

**Pontos de Vida.** 3 por nível.

**Pontos de Mana.** 2 por nível.

**Pugilista.** Você treinou seu corpo e mente para lutar com mãos livres. Você recebe +2 em testes de Luta para atacar desarmado.

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



Além disso, você recebe treinamento em Acrobacia ou Atletismo (ou +2 em um se já for treinado nos dois).

## Poderes de Pugilista

**1, 2 e CHÃO!** Após usar sua habilidade “Pugilista” para realizar um ataque desarmado adicional, você pode gastar 1 PM e fazer um teste de manobra contra o mesmo alvo. Se passar, você derruba o alvo e causa 1d6 de dano.

**Agarrão de Supetão.** Sempre que um alvo usando sua habilidade “Combate Desarmado” você pode fazer a manobra de “Agarrar” como uma ação livre. *Pré-requisito:* Combate Desarmado.

**Braços Calejados.** Se você não estiver usando armadura, soma seu bônus de Força na Defesa (limitado pelo seu nível).

**Cabeça Dura.** Você pode gastar 1 PM para realizar um teste de Fortitude ao invés de Reflexos. Além disso, você +5 em resistência contra efeitos de *Encantamento*.

**Jogo de Cintura.** Se você usou uma ação de movimento para se deslocar e, em seguida, usou uma ação padrão para realizar um ataque desarmado você pode gastar 1 PM para continuar se movimentando o resto do seu deslocamento como uma ação livre.

**Técnica Refinada.** Enquanto estiver inspirando seus aliados com a habilidade “Medidor de Palavras” você pode somar sua Destreza em testes de Luta ataques desarmados (limitado pelo seu nível). Além disso, você causa dano adicional em ataques desarmados. Esse dano é igual ao seu bônus da habilidade “Medidor de Palavras”. *Pré-Requisito:* Medidor de Palavras.

## Pugilista Avançado

Você aumenta o dano de seus ataques desarmados em um passo. Além disso, quando usa sua habilidade “Pugilista” para realizar um ataque adicional você pode gastar 1 PM adicional para realizar um ataque tornado ao invés disso. Faça um ataque corpo a corpo e compare-o com 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.

# DEUSAS

Em Skyfall RPG as deusas são apresentadas da seguinte maneira:

- **Ritos de Devoção.** Exemplos de ritos e práticas que os devotos devem realizar em adoração à entidade.
- **Símbolo Sagrado.** Objeto que pode ser usado como canalizador para conjuração de magias e outros efeitos.
- **Canalizar Energia.** Tipo de energia que a entidade canaliza (pode ser positiva ou negativa). Isso vai definir o tipo de dano (luz para positiva e trevas para negativa) e alguns outros efeitos e habilidades de trilhas.
- **Arma Preferida.** Arma típica de devotos da entidade, importante para algumas habilidades, poderes e magias.
- **Dogmas.** Frases que determinam comportamentos que a entidade espera de seus devotos. Toda entidade apresenta três dogmas (relacionados com os três poderes concedidos). Falhar em cumprir com um dogma faz com que o devoto perca o poder concedido até realizar a expiação.
- **Expiação.** Ação que o devoto deve realizar para recuperar seu poder concedido. O poder retorna sempre ao amanhecer.
- **Poderes Concedidos.** Lista de poderes concedidos pela entidade. Um personagem que escolheu a Trilha do Devoto recebe os três poderes. Sempre que um personagem puder escolher um poder ele pode decidir seguir um dogma e receber um poder concedido da divindade (ao invés de pegar um poder de arquétipo, legado ou trilha). Ele só pode fazer isso uma vez.

## A Fúria

**Ritos de Devoção.** Disputas de força física; preparação de comida feita na terra e no fogo; cremação de mortos honrados.

**Símbolo Sagrado.** Um carvão em brasa, incapaz de queimar o seu dono.

**Canalizar Energia.** Positiva ou Negativa (escolher ao se tornar devoto).

**Arma Preferida.** Machado de Batalha

**Dogmas.** Deixar as *chamas da vingança* queimarem e guiarem o machado.

Compreender aquilo que alimenta o fogo de outros.

Honrar aqueles que caíram, transformando a dor em combustível.

**Expição.** Destruir e queimar objeto pessoal de grande valor e, depois, marcar a pele com os restos do rito.

**Poderes Concedidos.** Chamas da Vingança, Aquilo que Alimenta o Fogo, Dor em Combustível.

## A Maré

**Ritos de Devoção.** Se banhar em águas de ambientes selvagens (rios e mar); sacrificar um animal agressivo e deixar o sangue correr pelo corpo do ritualista; enterrar material orgânico de rio ou mar, para fazer a água tomar a terra.

**Símbolo Sagrado.** Uma concha tegula com o cheiro do mar salgado.

**Canalizar Energia.** Positiva ou Negativa (escolher ao se tornar devoto).

Arma Preferida. Tridente.

**Dogmas.** Retribuir com *força equivalente*.

Quando em dúvida, deixar *o vento e a água* guiarem o caminho.

Manter-se em constante movimento.

**Expição.** Dormir com o corpo coberto pela água selvagem (isso acarreta em condições desfavoráveis para descanso para a maioria dos personagens).

**Poderes Concedidos.** Em Constante Movimento, Força Equivalente, O Vento e A Água.

## A Vida

**Ritos de Devoção.** Derramar leite fresco sobre alimentos preparados para consumo; preparar e enterrar mudas de árvores da região; contar histórias de antepassados em volta de uma fogueira.

**Símbolo Sagrado.** Uma planta com as raízes expostas e abertas.

**Canalizar Energia.** Positiva

Arma Preferida. Bordão.

**Dogmas.** Manter o corpo são e a mente sana.

Ter *misericórdia com os fracos*, pois eles são amantes d'A Vida.

Oferecer *o abraço d'A Vida* para todos aqueles dignos.

**Expição.** Sacrificar bem estar próprio ou se colocar em perigo para proteger alguém mais fraco e em desvantagem perante A Morte.

**Poderes Concedidos.** Abraço d'A Vida, Corpo São e Mente Sana, Misericórdia com os Fracos.

## Poderes Concedidos

**Abraço d'A Vida.** Você sabe conjurar a magia *Curar Ferimentos*. Se aprender essa magia novamente você reduz seu custo em -1 PM.

**Aquilo Que Alimenta o Fogo.** Você recebe +4 em testes que envolvam descobrir as intenções e desejos de outra criatura.

**Chamas da Vingança.** Você pode usar uma ação de movimento e 1 PM para se envolver em chamas místicas até o final da cena. Apesar das chamas não queimarem, elas te concedem +2 em testes de ataque e dano, mas não pode executar nenhuma ação que exija paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). As Chamas da Vingança terminam se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

**Corpo São e Mente Sana.** Você recebe +2 em Fortitude e Vontade.

**Dor em Combustível.** Você ganha 1 PM temporário na primeira vez que receber dano em uma cena.

**Em Constante Movimento.** Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em 3m e recebe +2 em testes de Acrobacia e Atletismo até o final da cena. O efeito acaba prematuramente se não se movimentar durante seu turno.

**Força Equivalente.** Você causa +2 de dano em criaturas que te causaram dano nessa cena.

**Misericórdia Com os Fracos.** Você recebe +4 em testes de Diplomacia com criaturas que possuem menos PV do que metade dos seus PV totais. Além disso, você pode causar dano não letal sem penalidade no ataque enquanto atacar com o descritor *Impactante*.

**O Vento e Á Água.** Você pode gastar 1 PM e uma ação completa para analisar o ambiente a sua volta. Você recebe +4 em testes de Investigação, Iniciativa e

Percepção até o final da cena para interagir com este ambiente.

## Capítulo 2: Regras do Jogo

Este capítulo é dedicado a ensinar as regras do jogo. Ele também será importante fonte de consulta para situações que possam surgir durante suas aventuras, então tenha certeza que vocês vão retornar para essas páginas diversas vezes.

## TESTES E ROLAGENS

Em *Skyfall RPG* os personagens vão se envolver em conflitos e situações de perigo. Toda vez que uma ação de um personagem levar a um resultado incerto dizemos que ele está assumindo um risco e precisa realizar um *teste*. Testes usam a mecânica básica do jogo que se resume ao seguinte:

O jogador rola 1d20, soma modificadores e compara o resultado com a dificuldade estipulada pelo mestre (abreviado como CD).

Essa mecânica é essencial para o jogo. O modificador depende do tipo de teste realizado. Algumas vezes pode-se pedir um teste de atributo e então soma-se o modificador do atributo em questão. Outras vezes, será um teste de perícia, onde deve-se somar o atributo-chave da perícia em questão, metade do nível e +2 se essa for uma *perícia treinada*.

Apresentamos a seguir os tipos de teste que existem em *Skyfall RPG*.

### Testes 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.

**Teste de Atributo = 1d20 + Modificador do Atributo**

Aqui estão alguns exemplos de testes de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- Erguer mais peso que sua carga máxima (Força).
- Amarrar cordas (Destreza).

- Estabilizar sangramento (Constituição).
- Resolver um pequeno enigma (Inteligência).
- Decidir se algo é prudente (Sabedoria).
- Causar boa ou má impressão (Carisma).

### Testes de Perícia

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, você soma o modificador da perícia em questão: metade do seu nível (arredondado para baixo) e +2 se for uma perícia treinada.

**Teste de Perícia = 1d20 + Modificador de Perícia**

### O Modificador de Perícia

Sempre que alguma situação pedir seu Modificador de Perícia ele deve ser calculado da mesma forma:

**Modificador de Perícia = metade do seu nível (arredondado para baixo) +2 se for uma perícia treinada.**

### Dificuldade: O Verdadeiro Papel do Mestre

Em *Skyfall RPG* quem rola os dados de testes são sempre os jogadores. O Mestre nunca deve rolar testes para adversários. O trabalho do mestre é determinar a Classe de Dificuldade (CD).

A CD é o número alvo que os jogadores querem atingir ou ultrapassar quando realizam um teste. Adversários possuem ataques com CD definida e cabe aos jogadores rolares suas Defesas. Ocultistas que conjuram magias vão realizar testes de Conjuração contra as resistências de inimigos. Armadilhas possuem uma CD que deve ser superada ou podem ser mortais. Em *Skyfall RPG* os jogadores são sempre responsáveis pelo destino de seus personagens. O Mestre fala a dificuldade, mas os jogadores que rola os dados.

Por vezes pode ser difícil para um mestre iniciante determinar a dificuldade de um teste. Quando estiver na dúvida siga a tabela abaixo (para ameaças use a tabela XXX na página XXX).

**Tabela 2-1: Exemplo de Dificuldades**

Tarefa	CD	Exemplo
Fácil	5	Subir uma encosta íngreme (Atletismo)

<b>Média</b>	10	Ouvir um guarda se aproximando (Percepção)
<b>Difícil</b>	15	Estancar um sangramento (Cura)
<b>Desafiadora</b>	20	Nadar contra uma correnteza (Atletismo)
<b>Formidável</b>	25	Sabotar uma armadilha complexa (Ladinagem)
<b>Heróica</b>	30	Decifrar um pergaminho antigo em um idioma morto (Conhecimento)

## REGRAS ADICIONAIS

### Sucessos e Falhas

#### Automáticos

Ao fazer um teste, um 20 natural (quando o resultado do d20 é 20) sempre é um **sucesso**, e um 1 natural (quando o resultado do d20 é 1) sempre é uma **falha**, não importando o valor a ser alcançado.

### Sucesso e Falha Maior

Em algumas situações, você consegue superar o CD de um teste em 5 ou mais pontos. Quando isso acontecer, você tem um **sucesso maior**. Este tipo de sucesso garante a utilização de um PC para adicionar um detalhe a cena. Algumas habilidades e poderes podem fazer referência a esse tipo de sucesso.

Por outro lado, falhar em um teste por 5 ou mais garante uma **falha maior**. Normalmente, uma falha maior acarreta em uma penalidade para o personagem (podendo ser um dano por queda ou uma condição desfavorável em testes futuros).

### Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Certas 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 ou mais para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho. Por exemplo, procurar por um livro em

uma biblioteca bem organizada com um teste de Investigação.

- Impor ao personagem uma penalidade de -2 ou mais para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho, como procurar por um frasco específico em um laboratório bagunçado com um teste de Investigação.

### Kits de Perícias

Algumas perícias requerem ferramentas. 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.

### Armadura

Algumas perícias podem sofrer penalidade de armadura por conta de precisarem mais mobilidade. Se esse for o caso, elas vão estar marcadas com “Armadura” ao lado do seu atributo-chave.

### 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 um teste contra CD 10 (usando a mesma perícia ou outra que faça sentido). Um teste de ajuda concede ao líder um bônus de +1, e +1 adicional para cada 10 pontos acima da CD (+2 para um resultado 20, +3 para 30 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 úteis para acelerar o jogo e não interromper a história com rolagens desnecessárias.

**Escolher 0.** Quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD, você não precisa fazer o teste — você automaticamente passa. A tarefa é trivial para alguém com suas habilidades. Caso o teste tenha variados graus de sucesso, você obtém o mínimo possível. Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um grau maior de sucesso, se quiser, mas arrisca falhar se rolar um 1 natural.

**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 uma cena inteira (ou algo em torno de 20 vezes o tempo normal).

## PERÍCIAS

Perícias são as habilidades mundanas do personagem, importantes para solucionar desafios físicos, mentais e sociais.

Ao escolher seu arquétipo, 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 seu arquétipo.

Normalmente, você poderá fazer um teste de qualquer perícia, mesmo se não for treinado. Alguns usos, entretanto, são apenas para personagens treinados naquela perícia.

Algumas perícias especificam o que acontece quando você tem um sucesso ou falha crítica.

## DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS

### ACROBACIA

DES

Você sabe realizar proezas acrobáticas. Feitos como escapar de amarras, se equilibrar em cordas bambas e passar entre inimigos são próprios para Acrobacia.

### ADESTRAMENTO

CAR • TREINADA

Você sabe lidar com animais. Seja para acalmar, comandar ou até mesmo manejar veículos puxados por animais são exemplos de utilização de Adestramento.

### ATLETISMO

FOR

Você sabe realizar feitos físicos grandiosos, como escalar, saltar grandes distâncias, nadar em correntes perigosas e correr.

### ATUAÇÃO

CAR

Você sabe impressionar plateias com apresentações artísticas. Disfarces também são governados por esta perícia.

### CAVALGAR

DES

Você sabe conduzir animais de montaria, como cavalos, buyambas 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.

### CONHECIMENTO

INT • TREINADA

Você é um estudioso de assuntos gerais, como história e geografia. Usa-se essa perícia para lembrar de informações gerais e para entender idiomas desconhecidos.

## CURA

SAB

Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos. Essa perícia é utilizada em momentos críticos, como em testes de primeiros socorros para estabilizar uma criatura que está morrendo, e também em cuidados prolongados.

## DIPLOMACIA

CAR

Você usa lábia e argumentação para convencer outras pessoas. Usa-se Diplomacia para mudar a atitude de outros personagens e para pedir favores.

## ENGANAÇÃO

CAR

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces. Testes de blefe, falsificação, finta e intriga são utilizados com Enganação. Você também pode usar Enganação para lidar com Disfarces mais simples.

## FORTITUDE

CON

Esta perícia mede seu vigor e resistência física.

**Resistência.** Você usa Fortitude para resistir a efeitos que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. A CD é determinada pelo efeito.

## FURTIVIDADE

DES • ARMADURA

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

## GUERRA

INT • TREINADA

Você foi educado em tática, estratégia e logística. Analisar o terreno e desvendar táticas inimigas são exemplos de utilização desta perícia.

## INICIATIVA

DES

Esta perícia determina sua velocidade para agir em situações de perigo.

**Agir.** 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

CAR

Você pode assustar ou coagir outras pessoas.

## INTUIÇÃO

SAB

Esta perícia mede seu “sexto sentido”. Você usa Intuição sempre que tentar perceber o blefe de alguém ou analisar uma pessoa para entender melhor sua índole ou intenções.

## INVESTIGAÇÃO

INT

Você sabe como descobrir pistas e informações. Esta perícia te ajuda em situações onde você está obtendo informações através de interrogatório e também quando examina um local de maneira atenciosa.

## JOGATINA

CAR • TREINADA

Você sabe ganhar dinheiro com jogos de azar (seja de maneira legal ou não).

## LADINAGEM

DES • TREINADA • ARMADURA

Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer as tarefas de um ladrão. Pujar e ocultar itens, abrir fechaduras e sabotar dispositivos são exemplos de utilização desta perícia.



## LUTA

### FOR

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.

## VONTADE

### SAB

Esta perícia envolve sua concentração e força de vontade.

**Resistência.** Você usa Vontade para resistir a efeitos mentais, como encantamentos e ilusões. A CD é determinada pelo efeito.

## NOBREZA

### INT • TREINADA

Você recebeu a educação de um nobre. Sabe desde supervisionar uma colheita a se portar em um baile. Esta perícia te ajuda em situações que exigem uma etiqueta específica e também em momentos que precisa retomar conhecimentos de linhagens nobres.

## OCULTISMO

### INT • TREINADA

Esta perícia envolve o conhecimento de magias, itens mágicos e fenômenos sobrenaturais. Você pode usar esta perícia para identificar magias, criaturas, ítems e efeitos mágicos.

## OFÍCIO

### INT • TREINADA

Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Cada uma permite fabricar itens de uma categoria.

- Armeiro. Armas, armaduras e escudos.
- Artesanato. Itens gerais.
- Alquimia. Itens da categoria Alquimia.

- Alfaiate. Itens da categoria Vestuário.
- Culinária. Itens da categoria Alimentação.

Você pode inventar outros tipos de Ofício, como alvenaria, carpintaria, joalheria... Isso inclui profissões (fazendeiro, pescador, estalajadeiro, escriba...) e artes (escultura, pintura...). Nesses casos, converse com o mestre para determinar que usos a perícia terá.

## PERCEPÇÃO

### SAB

Você usa seus sentidos para perceber seu entorno, seja através de observação ou audição.

## PILOTAGEM

### DES • TREINADA

Você sabe operar veículos como carroças, barcos e passarolas.

## PONTARIA

### DES

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.

## REFLEXOS

### DES

Esta perícia mede sua capacidade de evitar ameaças que exigem reação rápida.

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

## RELIGIÃO

### SAB • TREINADA

Essa perícia mede seu conhecimento sobre a fé e as criaturas divinas (anjos, diabos, demônios e mortos-vivos).

## **SOBREVIVÊNCIA**

SAB

Você pode se guiar nos ermos e reconhecer e evitar perigos da natureza. Montar acampamento, conseguir água e comida, rastrear criaturas e identificar criaturas naturais são exemplos de uso de Sobrevivência.

## **VONTADE**

SAB

Esta 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, você precisa fazer um teste de Vontade.

**Resistência.** Você usa Vontade para resistir a efeitos mentais, como encantamentos e ilusões. A CD é determinada pelo efeito.

# **JOGANDO O JOGO**

A dinâmica de jogo de *Skyfall RPG* é bem direta: O Mestre vai narrar uma situação e em determinado momento vai perguntar aos jogadores o que seus personagens estão fazendo ou querem fazer. Se for uma situação que não envolva riscos os jogadores vão falar suas intenções e o Mestre vai narrar o que acontece em seguida. Se a situação for um risco provavelmente o Mestre vai pedir um teste (ver acima em Testes e Rolagens, pg. XXX).

De maneira geral, existem três tipos de situações que envolvem riscos e estes são também os pilares deste jogo: Combate, Exploração e Interação Social. Dedicamos esta parte do livro a explicar melhor cada pilar em seus detalhes.

# **COMBATE**

A seguir estão as explicações das estatísticas usadas em combate.

## **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 de 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.

## **ALCANCE**

Algumas habilidades, poderes e magias dependem de alcance. Alcance significa a qual distância você consegue afetar seu alvo.

**Adjacente.** Você afeta um alvo que está ao seu lado. Em termos de espaço físico, é o equivalente a 1,5m.

**Curto.** Você afeta alvos a uma distância curta (9m ou 6 quadrados em um mapa).

**Médio.** Você afeta alvos a uma distância média (30m ou 20 quadrados).

**Longo.** Você afeta a uma distância longa (90m ou 60 quadrados).

## **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 XXX: XXX. 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 usando uma espada longa causa 1d8+3 pontos de dano (1d8 da espada longa mais 3 pelo modificador de Força).

## Tipos De Dano

Por si só, o tipo de dano não possui efeito em regras. Contudo, indica a relação do dano com outros efeitos. Por exemplo, uma criatura com resistência a corte 5 reduz todo dano de corte que sofre em 5.

**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 relâmpago) causam dano deste tipo. Eletricidade é ligada ao elemento ar.

**Essência.** Energia mágica pura, canalizada por magias.

**Fogo.** Causado por calor e chamas naturais e mágicas. Fogo é ligado ao elemento... fogo!

**Frio.** Algumas magias, além de clima severo, causam dano de frio. Ligado ao elemento água.

**Impacto.** Causado por armas de contusão, como clavas e maças, além de ondas de choque, explosões, ataques sônicos e quedas.

**Luz.** Magias e outros efeitos provenientes de divindades bondosas causam dano de luz.

**Mental.** Ataques psíquicos e magias que afetam diretamente a mente da vítima causam dano deste tipo.

**Perfuração.** Objetos pontudos, como uma lança ou a mordida de um monstro, causam dano de perfuração.

**Trevas.** Causado por efeitos de necromancia e ligados a divindades malignas.

**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 XXX:XXX 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 (incluindo quaisquer aumentos por passos) pelo multiplicador da arma. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras não são multiplicados.

Certas criaturas são imunes a acertos críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

## DESCRITORES

Toda ação de ataque ou conjuração acontece com uma série de condições, que são explicados por descritores. Um personagem afetado por efeitos mágicos também recebe uma série de descritores. Uma ameaça tem diversas características, que são determinadas por seus descritores.

Todo descritor fornece informações e indica como interage com outras regras do sistema. Um ataque corpo-a-corpo com o descritor *Leve* já informa que o ataque pode ser realizado com Destreza ao invés de Força.

## Múltiplos Descritores

Descritores são importantes pois muitas habilidades, poderes e magias fazem referência direta a certos descritores, podendo dar certos bônus ou penalidades caso o alvo ou usuário tenha determinados descritores. Ações realizadas através de ou com auxílio de magias e/ou equipamentos carregam seus descritores. Uma arma leve encantada com "Pulso Elemental" para causar dano de fogo vai gerar um ataque com os descritores *Leve* e *Flamejante*.

Quando um elemento de regra (personagem, poder, magia, item, ataque etc) receber dois descritores antagônicos o usuário deve decidir qual manterá e qual será descartado. Se for um efeito temporário que adiciona o descritor o objeto retorna ao normal quando terminar a duração do efeito.

## DEFESA

Defesa é uma característica única em *Skyfall RPG*. Esse número representa sua agilidade, resistência e capacidade marcial para se defender de ataques de inimigos.

Defesa é calculada da seguinte forma:

**Defesa = 10 + Bônus de Armadura + mod. Destreza**  
(somente quando estiver sem armadura ou com armadura leve) + bônus diversos.

## INICIATIVA

A cada rodada, todo personagem tem um turno — sua vez de agir. A Iniciativa determina a ordem dos turnos dentro da rodada.

**Teste de Iniciativa.** No início do combate, cada jogador faz um teste de Iniciativa para seu personagem. O mestre faz um único 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 modificador de perícia age primeiro. Se o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa entre si, para decidir quem age primeiro.

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa a cada rodada; 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 fazerem 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 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 personagem (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 uma ação de movimento e uma ação padrão, mas pode abrir mão da sua ação padrão para fazer outra ação de movimento. Você também pode abrir mão da sua ação de movimento e ação padrão para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode fazer:

- Uma ação padrão e uma ação de movimento;
- Ou duas ações de movimento;
- Ou uma ação completa.

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações. Você pode realizar ações em qualquer ordem.

**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, pegar um item de sua mochila, abrir uma porta e subir numa montaria também são ações de movimento.

**Ação Completa.** Este tipo de ação exige todo o tempo e esforço normal de uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e de sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações extras, ações livres e reações.

**Ação Livre.** Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço, mas ainda só pode ser feita em seu turno. Jogar-se no chão ou gritar uma ordem são ações livres — mas o mestre pode decidir que algo é complicado demais para ser livre. Dar uma ordem curta é uma ação livre, explicar um plano inteiro, não!

**Reação.** Uma reação acontece em resposta a outra coisa. 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, executada no turno do personagem. Já uma reação é um reflexo ou uma resposta automática, que pode ocorrer mesmo fora do 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.

**Atacar.** Você faz um ataque com uma arma corpo a corpo ou à distância.

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. Você pode substituir um ataque corpo a corpo por uma manobra de combate (veja abaixo).

Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até o dobro do alcance, sofrendo uma penalidade de -5).

*Atirando em Combate Corpo a Corpo.* Quando faz um ataque à distância enquanto tiver um inimigo engajado em combate corpo a corpo com você, seu ataque sofre uma penalidade de -5.

**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. Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância. Você só pode fazer

manobras contra oponentes que sejam até um tamanho maior que você.

Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo a corpo) oposto ao adversário. Mesmo que o adversário esteja usando uma arma a distância ele deve usar seu valor de Luta. Em caso de empate, o personagem ativo vence (aquele que iniciou a manobra). Em geral, 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 fica desprevenida e imóvel, sofre -2 nos testes de ataque e só pode atacar com armas leves. 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 de impacto igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

- *Derrubar.* Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa dano. Se você conseguir um sucesso maior, derruba o oponente com tanta força que também o empurra 1,5m em uma direção a sua escolha.

- *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, sobre uma ponte etc.). Se você conseguir um sucesso maior, 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, você empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com a criatura (até o limite do seu deslocamento).

- *Quebrar.* Você atinge um item que a criatura esteja segurando. Veja adiante em “Quebrando Objetos”.

**Atropelar.** Você usa uma ação padrão durante um movimento para avançar pelo espaço ocupado por uma criatura (normalmente, você não pode fazer uma ação padrão durante um movimento; isto é uma exceção). A criatura pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dela; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de manobra; se você vencer, deixa a criatura



caída e continua seu avanço. Se você falhar, o alvo continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma investida.

**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 ser executada.

**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 (não cumulativo). Se você passar por 10 ou mais, ela fica apavorada por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

**Preparar.** Você prepara uma ação (padrão, de movimento ou livre) para realizar mais tarde, após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, “disparar minha besta na primeira criatura que passar pela porta”). 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 pode mais realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, sua Iniciativa fica imediatamente acima da 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 usadas.

## 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 Legados 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.

## AÇÕES COMPLETAS

Ações completas exigem muito tempo e esforço.

**Corrida.** Você corre mais rapidamente que seu deslocamento normal. Faça um teste de Atletismo. Você avança o resultado do teste x 1,5m. Assim, se somar 20 no teste, avança 30m (20 x 1,5m). Para facilitar as contas, você pode pensar em “quadrados de 1,5m”, avançando um número de quadrados igual ao resultado do teste. Você recebe um modificador de +/-2 para cada 1,5m de deslocamento acima ou abaixo de 9m que possua. Assim, um elfo (deslocamento 12m) recebe +4 em testes de Atletismo para correr, enquanto um anão (deslocamento 6m) sofre uma penalidade de -4.

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

**Golpe de Misericórdia.** Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático.

**Investida.** Você avança até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo a corpo. Você recebe +2 no teste de ataque, mas sofre -2 na Defesa até o seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Durante uma investida, você pode fazer a manobra atropelar como uma ação livre (mas não pode atropelar e atacar o mesmo alvo).

**Lançar uma Magia.** Ao lançar magias com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

## 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 ações 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 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 se jogar 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, enquanto que a pessoa que vai agarrar o item usa sua reação.

## **FERIMENTOS E MORTE**

Sempre que você sofre dano você 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 o impede de agir. Isso só muda quando seus pontos de vida chegam a 0 ou menos. Quando isso acontece, você começa a morrer.

## **CORREDOR DA MORTE**

Essa é uma constância em *Skyfall* RPG: todas as coisas chegam ao fim. Essa constância é fundamental para o andamento do jogo, que é amplamente pautado em tragédia pessoal. Isso também é traduzido na narrativa do cenário, onde toda criatura que está morrendo tem sua alma transportada para um plano externo chamado de “Corredor da Morte”.

Este é um plano de escuridão eterna, onde todas as criaturas que estão morrendo se percebem em um longo corredor e organizadas em fila, esperando para serem atendidas pela deusa Morte. A Morte é uma velha senhora que escreve o nome dos mortos com uma pena preta em um livro feito do couro de anjos. A Morte, então, começa a chamar as criaturas que estão na fila e anota seus dados no seu livro, o “Livro da Vida”.

Isso é um fato conhecido por todos em Opath e, de fato, muitos experienciaram esse evento e retornaram para o plano dos vivos para contar sua experiência. Ainda assim, tudo é meio nebuloso. Você não consegue determinar exatamente quem está na sua frente ou atrás de você na fila e muito menos quanto tempo ficou por lá. Essa percepção de tempo e espaço é deturpada no Corredor da Morte.

## **MORRENDO NO CORREDOR DA MORTE**

Esse aspecto narrativo do cenário também altera as regras de morte. Todo personagem que toma dano o suficiente para ser reduzido a 0 ou menos pontos de vida recebe a condição *moribundo* e está em grande perigo (veja a parte “5. Descritores e Condições” para maiores informações).

Quando chega sua vez na iniciativa, a criatura *moribunda* se percebe no Corredor da Morte e precisa realizar uma rolagem e um Dado de Sorte. Se o resultado for 4, 5 ou 6, a criatura ainda não foi chamada pela Morte e permanece *inconsciente*, terminando seu turno.

Se o resultado for 1, 2 ou 3 a criatura foi chamada pela Morte e o que acontece depende da quantidade de vezes que já foi chamada:

- **Se for a primeira vez:** A Morte chama a criatura e encontra o nome verdadeiro da mesma já registrado no livro da Vida, aquele nome cantado pelos anjos durante a Corogênese.
- **Se for a segunda vez:** A Morte chama a criatura para escrever no livro o grilhão que a prende no mundo mortal. O grilhão é uma palavra, um conceito, que a criatura usa para se ancorar em suas crenças. Pode ser um medo ou um desejo.
- **Se for a terceira vez:** A Morte chama a criatura e escreve o dia e situação que levou a criatura a morrer. A partir desse momento não há volta. A criatura está morta.

Assim que você conseguir três resultados positivos (4, 5 ou 6) você estabiliza e deixa de estar com a condição **moribundo**, ficando apenas **inconsciente**.

## MORRENDO POR DANO MASSIVO

Mas essa não é a única forma de morrer. Uma criatura que continue tomando dano pode morrer por dano massivo. Você pode chegar a uma quantidade de PV negativos igual a -10 ou metade dos seus PV totais (o que for maior).

Quando isso acontece seu corpo está muito destruído para que sua alma possa retornar do corredor da morte. Então mesmo que ainda não tenha tido todas as falhas no corredor da morte você ainda é considerado morto.

O pior é que sua alma ficará vagando pelo mundo, lentamente sendo corrompida pela solidão e ostracismo e você se tornará um espírito furioso e, provavelmente, vingativo.

## CURA ENQUANTO SE ESTÁ MORRENDO

Qualquer personagem com a condição **moribundo** continua recuperando vida com auxílio de magia, poderes ou poções. O personagem segue as mesmas regras de recuperação que seguiria normalmente, seja tendo sua recuperação reduzida por ter gasto muitos Pontos de Sombra ou ter ela ampliada por conta de algum poder.

Perceba que isso significa, também, que o personagem recupera PV a partir de sua condição atual. Um personagem **moribundo** que está com -16 PV e recebe uma cura de 10 PV ainda não estará consciente, pois estará com -6 PV.

## RESSURREIÇÃO

Não existe ressurreição em *Skyfall RPG*.

## DANO NÃO LETAL

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você cai inconsciente, mas não conta para determinar quando você morre. Se você tem dano letal e não letal e é curado, cura primeiro o dano não letal.

Quase todo dano causado em condições normais (armas, armadilhas, magias...) é 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.

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.

**Carga.** Se você estiver carregando uma carga pesada (veja o XXX na página XXX), 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).

**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 (ou o triplo em diagonais) e metade na descida (ou o normal em diagonais). 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 no local onde você está ou no espaço entre você e o oponente. Ataques contra você têm 20% de chance de falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10 junto com o d20 do teste de ataque; se o resultado desse d10 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 em escuridão total. 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 de 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 2-2: Situações Especiais**

O Atacante Está...	Modificador no Ataque
--------------------	-----------------------

Caído	-5
Cego	50% de chance de falha
Em posição elevada	+2
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+5 (não se aplica a alvos que não dependem de visão)
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	Alvo não pode ser acertado

## QUEBRANDO OBJETOS

Tentar quebrar ou destruir um objeto – desde uma porta fechada até uma espada empunhada por um inimigo – é similar a atacar uma criatura.

Para objetos soltos, faça um ataque contra a Defesa do objeto, definida por sua categoria de tamanho. Se o objeto estiver em movimento, recebe +5 na Defesa. Para um objeto carregado por outra criatura, veja a manobra quebrar.

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.

**Tabela 2-3: Resistência de Objetos**

Material	RD
Madeira	5
Prata	8
Metal	10
Aetherium	12

**Tabela 2-4: Estatísticas de Objetos**

Tamanho	Defesa	PV
Minúsculo	15	2
Pequeno	12	5
Médio	10	20
Grande	8	40

# EXPLORAÇÃO

Outro pilar importante deste jogo é exploração. Personagens vão se aventurar pelas terras de Opath e adentrar masmorras, explorar os ermos e participar de perseguições urbanas.

## VIAGENS

Uma das atividades mais comuns de aventureiros é viajar pelo continente em busca de aventuras. Estas viagens podem durar dias e é necessário compreender viagens de maneira mais abstrata (usando **Dias de Distância** como medida padrão). Alguns grupos preferem usar mapas detalhados e distâncias mais precisas. Nesse caso, faça referência a Tabela 2-5: Movimento em Viagens.

**Dias de Distância.** É normal que o povo comum faça referência a esse tipo de medida. Fazendeiros e mercadores vão dizer que determinadas cidades ou marcos geográficos estão há alguns dias de viagem. Isso significa que os aventureiros precisam viajar um determinado número de dias para chegar no seu destino. Acelerar o passo diminui a viagem pela metade do tempo (siga as regras descritas a seguir em **Marcha Forçada**).

**Marcha Forçada.** Sempre que um grupo deseja viajar mais rápido que seu deslocamento padrão você pode definir que estão viajando em Marcha Forçada. Nesse caso, a distância por hora dobra, mas a cada hora o personagem deve passar em um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) ou perde 1d6 pontos de vida.

Tabela 2-5: Movimento em Viagens

Deslocamento	Distância por Hora	Distância por Dia
4,5m	2,25km	18km
6m	3km	24km
7,5m	3,75km	30km
9m	4,5km	36km
12m	6km	48km
15m	7,5km	6-km

**Orientação.** Sempre existe uma chance do grupo se perder. Um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A CD depende do tipo de terreno (veja a tabela 2-6: CD por Terreno). Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas

metade. Se o resultado for uma falha maior, se perde e não avança 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 devem decidir qual guia seguir antes de verem o resultado! O teste é exigido apenas em jornadas perigosas (de acordo com o mestre).

Tabela 2-6: CD por Terreno

Terreno	CD
Planícies e Colinas	15
Florestas e Pântanos	20
Desertos e Montanhas	25
Regiões Extraplanares e Perigosas	30

**Montando Acampamento.** Um grupo que descansa no relento está descansando em condições ruins, mas pode melhorá-las se montar um acampamento. Um personagem precisa passar em um teste de Sobrevivência com CD de acordo com o tipo de terreno (ver acima). Se passar, consegue um local seguro para descansar, melhorando o nível de descanso para normal. Perceba que os personagens ainda precisam consumir água e comida, ou então ficam fatigados.

## ACAMPANDO

Assim que o grupo de personagens passar em um teste de Sobrevivência e monta acampamento, os personagens podem começar a realizar algumas atividades que podem ajudar o grupo durante esta etapa de exploração.

Cada personagem só pode se envolver em uma das atividades descritas abaixo e descansar. Personagens que não descansarem ficam fatigados, mas realizam uma atividade adicional.

**Caça e Coleta.** Você sai para conseguir comida e suprimentos para alimentar o grupo. A CD é de acordo com o terreno que está explorando (ver tabela 2-6). Um personagem bem sucedido também coleta Componentes de Culinária igual a 1d10 + modificador de Sabedoria.

Um sucesso superior garante um bônus de +2 para um teste de Modificador Equipamento, Preparar Alimentos ou Tratar Ferimentos realizado no mesmo acampamento.



**Camuflagem.** Você pode realizar uma série de procedimentos para esconder as trilhas do seu grupo e camuflar o acampamento. A CD é determinada pelo Mestre. Se passar, você garante um bônus de +2 em testes de Furtividade para todo o grupo. Se conseguir um sucesso maior, você aumenta o bônus para +5.

**Montar Guarda.** Você está atento e cuidando da proteção de seus companheiros. São necessários dois aventureiros para cobrir dois turnos de descanso. Personagens que montaram guarda podem rolar dois dados e pegar o melhor resultado em testes de Percepção para determinar ameaças ao acampamento.

**Preparar Alimentos.** Personagens treinados em Ofícios (Culinária) podem dedicar seu tempo no acampamento para preparar refeições e aumentar a moral do grupo. Refeições comuns não precisam de teste (desde que o cozinheiro tenha insumos necessários, provavelmente obtidos por um companheiro que realizou a ação de Caça e Coleta).

Um personagem que desejar preparar pratos especiais pode realizar um teste de Ofícios (Culinária). Compare o resultado do teste com a tabela a seguir para saber o resultado e a quantidade de Componentes Culinários necessários. Caso obtenha um resultado acima do desejado, você pode escolher gastar menos Componentes Culinários e ter um efeito menor de acordo com a tabela.

Componentes Culinários especiais podem dar efeitos especiais e tem sua CD de preparação descritos em seu bloco de estatísticas.

## 2-7: Preparando Alimentos

CD	Componentes Culinários Necessários	Efeito para cada personagem que se alimentar.
10	5	+2 no primeiro teste do dia.
15	7	+5 pontos de vida temporários.
20	10	1 Ponto de Catarse.

**Tratar Ferimentos.** Você pode usar a perícia de Cura para fazer cuidados prolongados em você ou outra criatura. Caso passe no teste (CD 15) você faz com que a pessoa recupere o dobro de PV nesse descanso. O número máximo de pessoas que você pode tratar é igual ao seu nível.

**Outros Efeitos.** Algumas habilidades e poderes podem ser utilizados durante essa etapa de exploração, onde os personagens estão acampando e descansando.

## CLIMA

Durante suas viagens, personagens vão se deparar com situações extremas onde o clima se provará muitas vezes um ameaça maior do que monstros. Colocamos a seguir alguns modificadores para situações onde o clima é um opositor.

**Ambiente Hostil.** Um ambiente hostil está efetivamente machucando os personagens. Pode ser algo pouco agressivo, como uma chuva de granito, ou algo realmente perigoso como cinzas quentes de um vulcão.

Efeitos pequenos causam 1 de dano por turno, enquanto efeitos médios causam 1d4 e efeitos severos causam 2d4. Efeitos mágicos ou ainda mais hostis podem causar mais dano. Consulte o Capítulo XXX para dano por nível de ameaça.

**Baixa Visibilidade.** Chuva forte, cortinas de fumaça e névoa são exemplos de situações onde o clima causa baixa visibilidade. Personagens podem receber uma penalidade gradual em testes de Percepção (-2, -5 e -10) e consideram criaturas dentro do ambiente como ofuscadas.

**Temperaturas Extremas.** Personagens explorando territórios de temperaturas extremas devem fazer um teste de Fortitude por dia (CD 15 +1 por teste anterior). Se falharem sofrem 1d6 pontos de dano de fogo ou frio que só pode ser curado após sair do clima quente ou frio. Em calor ou frio extremos (acima de 60° C ou abaixo de -20° C) o teste deve ser feito por minuto.

**Ventos.** Ventos fortes atrapalham ataques a distância (desde que sejam realizados com projéteis). A penalidade é gradual (-2, -5 e -10), mas um ambiente ainda mais forte pode fazer com que os personagens sejam movidos de seu espaço a força. No início de cada rodada, criaturas Médias ou menores devem passar em um teste de Fortitude (CD 15) ou caem, são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção do vento e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

## INTERAÇÃO SOCIAL

Normalmente os jogadores interagem com os personagens da aventura narrando o que estão fazendo e falando, mas existem situações que são necessárias algumas mecânicas. As regras a seguir são voltadas para situações de interação social onde existe algum tipo de risco ou recompensa. De maneira geral, opte por deixar os diálogos mais fluídos, pedindo testes apenas quando extremamente necessário.

## ATITUDE

Todos os PdM do jogo possuem uma atitude inicial em relação ao grupo de personagens. Eles podem estar amistosos, indiferentes, agressivos ou entre essas condições. Colocamos abaixo uma tabela descrevendo cada uma das Categorias de Atitude.

De maneira geral, o Mestre determina qual a categoria que o personagem está quando encontra os personagens. Normalmente estarão indiferentes, mas podem rapidamente mudar para amistosos ou inamistosos dependendo da situação.

**Tabela 2-8: Categorias de Atitude**

Categoria	Descrição
<b>Prestativo</b>	Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar o personagem e lutar ao lado dele.
<b>Amistoso</b>	Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.
<b>Indiferente</b>	Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.
<b>Inamistoso</b>	Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de se arriscar para prejudicá-lo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...
<b>Hostil</b>	Quer prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.

**Mudando Atitude.** Você pode mudar a atitude de um personagem em relação a você. Faça um teste de Diplomacia (ou Enganação) com a CD igual a Vontade do alvo. Se você passar, você melhora a atitude dele em relação a você. Se tiver uma falha, nada acontece e você deve esperar algum tempo para tentar novamente. Uma falha maior significa que o alvo fica uma categoria mais hostil a você. Se foi um teste de Enganação, ele fica hostil em uma falha normal e desce duas categorias em uma falha maior.

## INTRIGAS

Alguns personagens só querem ver o mundo queimar, e a melhor forma de começar isso é com intrigas. Espalhar informações (falsas ou não) sobre personagens, grupos e instituições é uma forma de ver como o mundo reage aos personagens.

Existem, basicamente, três formas de lidar com intrigas: criando intrigas, obtendo informações e gerando consequências. As duas primeiras são feitas ativamente pelos personagens, enquanto a última é gerenciada somente pelo mestre.

**Criar Intriga.** Você pode plantar informações com um teste de Enganação. A CD varia de acordo com o quão difícil é acreditar em sua intriga: 20 para intrigas prováveis (espalhar que uma loja local com baixa reputação está vendendo mercadorias alteradas); 25 para intrigas improváveis (convencer um pequeno vilarejo que um herói local não foi responsável pela morte de um monstro que assolou a vila), e 30 para intrigas quase impossíveis (plantar a informação em uma grande capital que um magistrado respeitado pela população está envolvido em corrupção ativa).

Este uso exige pelo menos um dia, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre. Se você tiver uma falha maior, o alvo de sua intriga descobre que você está tentando plantar informações a respeito dele.

**Obtendo Informações.** Você pode descobrir informações interrogando pessoas ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos com um teste de Investigação. 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 têm CD 10 e custam T\$ 1d6. Informações específicas têm CD 15 e custam T\$ 1d10. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem têm CD 20 e custam T\$ 3d6. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta, têm CD 25 e custam T\$ 3d10. Você pode pagar o dobro do dinheiro para receber +2 no teste.

**Gerando Consequências.** Quando personagens se envolvem em situações de intriga (sejam criados por eles ou não) você deve determinar algumas consequências para essas ações. Personagens bem sucedidos em ações de intriga verão consequências imediatas enquanto aqueles mal sucedidos vão ver as consequências depois de algum tempo.

Use a tabela abaixo para determinar aleatoriamente uma consequência para as intrigas criadas pelos personagens. Perceba que as consequências não determinam se é algo positivo ou

negativo. Tente relacionar a consequência com o resultado do teste de Enganação.

**Tabela 2-9: Consequências de Intrigas**

1d10	Consequências
1	O submundo da região começa a prestar mais atenção no grupo de aventureiros.
2	Uma guilda de aventureiros é diretamente afetada pelas ações da intriga.
3	A intriga afeta o comércio local aumentando ou abaixando o preço em 25% por um Ciclo.
4	Nobres que cuidam da região precisam viajar para longe, deixando parte do local sem governante.
5	O personagem que cria intriga descobre um rival, que tenta fazer a ação contrária.
6	Outro grupo de personagens é culpado pelas intrigas dos personagens e são devidamente punidos.
7	Algum tempo ou igreja precisa intervir na situação, aumentando sua influência no local.
8	O grupo de personagens descobre um aliado importante e improvável.
9	O grupo de personagens descobre um inimigo importante e improvável.
10	A intriga possibilitou espalhar novos rumores. Faça novamente o teste de Intriga.

# Capítulo

## Equipamento

3:

face, enquanto que o K\$ mostra como essa moeda é representada por completo naquela região.

Todo personagem precisa de equipamento para sobreviver os perigos de Opath. Armas, armaduras, projéteis, equipamentos alquímicos e itens diversos são explicados nesse capítulo.

## RIQUEZA E MOEDAS

O sistema monetário de Opath foi unificado quando aconteceu o Firmamento - importante evento que culminou na fundação da cidade de Alberich. As diversas regiões passaram por um período de adaptação necessário, mas hoje todas as vilas, vilarejos e cidades utilizam as mesmas moedas.

A única diferença está nas ilustrações das mesmas. Um trocado de Alberich tem um "T" em uma das faces e uma luva do outro, representando a divindade A Arquiteta; enquanto que um trocado de Sodori tem um "T" de um lado de uma flor de cerejeira do outro.

De maneira geral, todos seguem o mesmo padrão: a moeda mais utilizada pelo povo comum é o Trocado, uma moeda de prata de 1,5 cm, representado sempre por um "T" (T\$) em uma de suas faces. Dez trocados formam um Pilar, ou "pila" (P\$) uma moeda de ouro grande, com 2,5 cm de diâmetro e com uma coluna e ramos de oliveira em uma de suas faces.

Como dito anteriormente, cada região tem sua própria representação dessas moedas, modificando uma das faces de acordo com sua cultura e história. Além disso, cada região também criou uma moeda de valor mais alto, usado para transações de grande valor. Essa moeda vale 1.000 P\$ e tem um nome diferente em cada região, mas é sempre feita de ouro, com um formato triangular e representada por "K\$", por conta de Kurmac, o elephu responsável pela fundação do Banco Intercontinental de Alberich, local que unificou as moedas e passou a guardar e proteger as riquezas dos moradores de Opath. Cotidianamente, essa moeda é chamada simplesmente de "K", mas normalmente está fora do alcance do povo comum.

A tabela "3-1: Dinheiro de Opath" apresenta como as moedas são representadas nas diferentes regiões, além de reforçar o valor de cada uma delas. Abaixo de cada moeda está a descrição de sua outra

Tabela 3-1: Dinheiro de Opath

Região	T\$	P\$	K\$
Alberich	Luva.	Um "P".	O perfil de Kurmac.
At'Ui	Perfil de lobo.	Perfil de água.	Perfil de um urso.
Foice	Um grillão quebrado.	Um navio.	Um trovão caindo na água.
Kravokia	Dois frascos cruzados.	Uma gota de sangue.	Um gárgula.
Nambow a	Uma rosa.	Um jaguar.	Duas mãos se cumprimentando.
Maruma	Um girino.	Uma libélula.	Um tronco na água.
Salim	Varmah e Lapis.	Um baú aberto com riquezas.	Representação da noite em Opath.
Sarfo	Uma folha caída no chão.	Uma árvore durante as quatro estações.	A coroa das estações.
Sodori	Flor de cerejeira	O perfil do imperador.	O leão Kuma Ryu.
Tormund	Pepitas de ouro.	Uma picareta.	Dois anéis entrelaçados.
Walsh	Uma alpaca.	Duas alpacas.	Três alpacas.

## EQUIPAMENTO INICIAL

Personagens de 1º nível começam com os itens fornecidos pela sua origem e os itens a seguir.

- Uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante.
- Uma arma simples a sua escolha. Se você tiver proficiência com armas marciais, começa também com uma arma marcial a sua escolha (além da arma simples que todo personagem possui).
- Uma armadura de couro ou couro batido, a sua escolha. Se você tiver proficiência com armaduras pesadas, em vez disso pode começar com uma brunea. Se tiver proficiência com escudos, começa

também com um escudo leve. Exceção: ocultistas começam sem armadura.

- T\$ 4d6, que você pode usar para comprar itens ou guardar para usar na aventura.

## ARMAS

Espadas, lanças, machados, bestas, revólveres e arcos de caça: apenas alguns exemplos de armas que aventureiros precisam utilizar para desbravar os perigos de Opath. A seguir apresento as principais armas utilizadas nesse jogo bem como suas características principais e seus descritores.

As armas foram divididas em quatro categorias: armas simples, armas marciais, armas de fogo e armas exóticas. Seu legado, classe, trilha e origem vão te dar treinamento nessas categorias de armas. Um personagem treinado na categoria sabe utilizar todas as armas listadas nela, com exceção das armas exóticas, onde o personagem ganha proficiência apenas na arma listada.

**Armas Simples.** São armas que não necessitam treinamento preciso para utilização correta.

**Armas Marciais.** Armas que precisam de treinamento militar para melhor utilização. De maneira geral, suas características são melhores que armas simples.

**Armas de Fogo.** São armas instáveis e perigosas, capazes de poderosos ataques a distância.

**Armas Exóticas.** Estas são armas com características ou combinação de descritores únicos, geralmente utilizadas para fins específicos. Legados, arquétipos e trilhas podem dar treinamento em armas exóticas específicas.

Cada uma dessas categorias é ainda subdividida em duas: armas de uma mão ou armas de duas mãos.

**Armas de Uma Mão.** Armas de Uma Mão podem ser sacadas e utilizadas com apenas uma mão, deixando a outra mão disponível para outra arma ou escudo.

**Armas de Duas Mãos.** Podem ser sacadas com apenas uma mão, mas precisam das duas mãos para atacar.

## CARACTERÍSTICAS DE ARMAS

**Ataque.** Atacar com uma arma é um teste de perícia (*Luta* para armas corpo-a-corpo e *Pontaria* para armas a distância), mas só aplica os bônus se for proficiente com aquela arma. Um personagem de nível 1 que não

é proficiente com armas marciais atacaria com apenas seu bônus de *Luta* ao combater usando uma espada longa, enquanto que um personagem igual mas treinado em armas marciais atacaria com um bônus de +2.

**Alcance.** Armas corpo-a-corpo possuem um alcance padrão onde só servem para atacar alvos adjacentes ao atacante. Armas de ataque a distância possuem alcance curto, médio ou longo. Veja o Capítulo 2 para entender melhor as regras de alcance.

**Dano.** Sempre que você acerta um ataque você causa o dano listado na descrição da arma. Se estiver atacando com armas corpo-a-corpo ou de arremesso você também soma seu modificador de Força. Armas de disparo não somam o modificador de atributo no seu dano (a não ser que a arma, habilidade ou poder diga o contrário).

A tabela também lista o tipo de dano que a sua arma causa quando você acerta um ataque. O tipo de dano também entra como um *descriptor* do seu ataque (ver Capítulo 2 e Apêndice A) e será sempre listado primeiro.

**Passos de Dano.** Algumas habilidades e poderes fazem com que você aumente ou reduza o seu dano em um ou mais passos. Isso significa que você muda o dado de dano da sua arma de acordo com a tabela abaixo. Aumentar o ataque de uma espada longa em um passo faz com que ela cause 2d6 de dano, por exemplo.

Tabela 3-3: Passos de Dano

-2 Passos	-1 Passo	Normal	+1 Passo	+2 Passos
1	1d2	1d3	1d4	1d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10
1d4	1d6	1d8 ou 2d4	1d10	1d12
1d6	1d8	1d10	1d12	3d6
1d8	1d10	1d12, 2d6 ou 3d4	3d6	4d6
1d10	2d6	2d8	3d8	4d8
2d6	2d8	2d10	3d10	4d10

**Acerto Crítico.** Sempre que você rola um 20 natural em uma jogada de ataque você realizou um Acerto Crítico, e causa dano adicional. O dano que você rola é igual ao dobro de dados de dano da sua arma. Algumas armas possuem uma margem de crítico mais alta, como a Espada Longa que tem crítico 19, o



que significa que tem um Acerto Crítico em rolagens de 19 ou 20.

Outras armas possuem um multiplicador maior, como o Arco Longo que tem o Crítico x3. Isso significa que você triplica os dados de dano da arma em um resultado de 20 natural. Outras armas podem ser uma combinação dos dois fatores, causando três vezes o dano em um resultado 19 ou 20 na rolagem de ataque. Poderes e habilidades podem aumentar sua margem de acerto crítico ou o multiplicador de dano crítico.

**Peso e Volume.** Itens ocupam espaço e tem um peso que pode acabar atrapalhando aventureiros. Neste jogo, você considera que cada item ocupa espaço que é determinado por “volume”. Uma adaga, por exemplo, possui volume 1. Isso é importante para itens que servem para guardar e carregar equipamento, como mochilas e bolsões. Além disso, cada equipamento possui um peso em kg. Consulte o Capítulo 1 para saber quanto de peso que seu personagem pode carregar.

Tabela 3-4: Armas Simples

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Peso Volume	Descritores
<b>Armas de Uma Mão</b>						
Adaga	T\$ 2	1d4	19	Curto	0,5kg / 1vol	Furtiva, Leve, Perfurante, Arremessável
Ataque Desarmado	-	1d3	X2	-	-	Furtiva, Leve, Impactante.
Azagaia	T\$ 1	1d6	X2	Médio	1kg/2vol	Arremessável, Frágil, Perfurante
Clava	-	1d6	X2	-	1,5kg/2vol	Impactante
Bastão Curto	-	1d4	X2	-	1kg/1vol	Impactante, Leve
Besta Leve	T\$ 35	1d8	19	Médio	1kg/2vol	Perfurante, Disparável, Recarregável (1 M)
Espada Curta	T\$ 10	1d6	19	-	1kg/2vol	Cortante, Leve
Foice	T\$ 4	1d6	X3	-	1kg/2vol	Cortante, Leve
Funda	-	1d4	X2	Médio	1kg/0vol	Disparável, Composta, Contundente, Recarregável (1 M)
Lança	T\$ 2	1d6	X2	Curto	1,5kg/2vol	Arremessável, Perfurante
Maça	T\$ 12	1d8	X2	-	6kg/2vol	Impactante, Pesada.
Manopla	T\$ 5	-	-	-	1kg/0vol	Impactante, Leve
Zarabatana	T\$10	1d6	X3	Curto	0,5kg/0vol	Furtiva, Disparável, Perfurante, Recarregável (1 M)
<b>Armas de Duas Mãos</b>						
Arco Curto	T\$ 30	1d6	X3	Médio	1kg/2vol	Disparável, Perfurante, Recarregável (1 L)
Bastão Longo	-	1d6/1d6	X2	-	2kg/2vol	Impactante, Dupla
Lança Longa	T\$ 15	1d8	X2	-	5kg/2vol	Perfurante
Tacape	-	1d10	X2	-	4kg/3vol	Impactante, Pesada

Tabela 3-5: Armas Marciais

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Peso Volume	Descritores
<b>Armas de Uma Mão</b>						
Cimitarra	T\$ 15	1d6	18	-	2kg/2vol	Ágil, Cortante
Escudo Leve	T\$ 5	1d4	X2	-	3kg/2vol	Ágil, Impactante
Escudo Pesado	T\$ 15	1d6	X2	-	7kg/3vol	Impactante, Pesado.
Espada Longa	T\$ 15	1d8	19	-	2kg/2vol	Cortante, Adaptável
Florete	T\$ 20	1d6	18	-	1kg/2vol	Ágil, Perfuração
Machadinha	T\$ 6	1d6	X3	Curto	2kg/1vol	Arremessável, Cortante
Machado de Batalha	T\$ 10	1d8	X3	-	3kg/3vol	Cortante
Mangual	T\$ 8	1d8	X2	-	2,5kg/2vol	Impactante, Versátil
Martelo de Batalha	T\$ 12	1d8	X3	-	2,5kg/2vol	Impactante
Picareta	T\$ 8	1d6	X4	-	3kg/2vol	Perfurante
Tridente	T\$ 15	1d8	X2	-	2kg/2vol	Perfurante, Versátil
<b>Armas de Duas Mãos</b>						
Alabarda	T\$ 10	1d10	X3	-	6kg/3vol	Alongada, Cortante
Alfange	T\$ 75	2d4	18	-	4kg/3vol	Cortante
Arco Longo	T\$ 100	1d8	X3	Médio	1,5kg/3vol	Disparável, Composto, Recarregável (1 L)
Besta Pesada	T\$ 50	1d12	19	Médio	4kg/2vol	Disparável, Perfurante, Recarregável (1 P)
Gadanh	T\$ 18	2d4	X4	-	5kg/3vol	Cortante
Lança de Montaria	T\$ 10	1d8	X3	-	5kg/3vol	Perfurante, Montada
Machado de Guerra	T\$ 20	1d12	X3	-	6kg/3vol	Cortante, Pesada
Martelo de Guerra	T\$ 22	1d12	X3	-	6kg/3vol	Impactante, Pesada
Montante	T\$ 50	2d6	19	-	4kg/3vol	Cortante, Pesada.

Tabela 3-6: Armas de Fogo

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Peso e Volume	Descritores
<b>Armas de Uma Mão</b>						
Pistola de Negociação	T\$ 90	2d4	X2	Curto	1,5kg/1vol	Disparável, Furtivo, Perfurante, Recarregável (1 P), Veloz
Revolver	T\$ 250	2d6	X2	Médio	2kg/1vol	Disparável, Perfurante, Recarregável (6 C)
<b>Armas de Duas Mãos</b>						
Canhão de Chão	T\$ 450	2d10	X3	Médio	10kg/4vol	Disparável, Explosivo, Perfurante, Recarregável (1 C)
Escopeta	T\$ 600	2d8	19/X3	Curto	5kg/3vol	Disparável, Explosivo, Perfurante, Recarregável (1 P)
Rifle	T\$ 750	2d8	19/X3	Longo	4kg/3vol	Disparável, Perfurante, Preciso, Recarregável (1 P)

Tabela 3-7: Armas Exóticas

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Peso e Volume	Descritores
<b>Armas de Uma Mão</b>						
Bumerangue	T\$ 10	1d8	19	Médio	1kg/1vol	Ágil, Arremessável, Leve, Impactante, Retornável
Chicote	T\$ 2	1d4	X2	-	1kg/1vol	Ágil, Alongada, Impactante, Leve, Versátil
Leque	T\$ 100	1d4	X2	-	1kg/1vol	Ágil, Eficiente (Diplomacia e Enganação), Leve
Lâmina Retrátil	T\$ 35	1d6	X3	-	1kg/1vol	Ágil, Cortante, Furtiva, Leve, Veloz
Piolet	T\$ 100	1d6	X4	-	2kg/1vol	Eficiente (Atletismo), Leve, Perfurante
Sabre Flexível	T\$ 60	1d8	18	-	2kg/2vol	Ágil, Perfurante, Versátil
Yedo	T\$ 100	1d8/1d10	19	-	3kg/2vol	Ágil, Cortante, Adaptável
<b>Armas de Duas Mãos</b>						
Foice e Corrente	T\$ 25	1d4/1d6	X3   19	-	4,5kg/3vol	Ágil, Alongada, Cortante, Dupla, Versátil
Wol-Do	T\$ 150	2d8	19	-	12gp/4vol	Cortante, Alongada, Pesada

## DESCRITORES DE ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS

Equipamento de combate é sempre apresentado com alguns descritores. Eles são sempre apresentados em itálico e negrito para facilitar a leitura dos mesmos. As regras para descritores estão apresentadas no Capítulo 2 e todos eles estão listados e descritos no Apêndice A: Descritores.

## ARMADURAS E ESCUDOS

Armaduras são classificadas em leves e pesadas, de acordo com a sua facilidade de uso 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.

**Armaduras Pesadas.** Feitas de cota de malha (trama com anéis metálicos) ou placas de aço. Oferecem maior proteção, mas restringem sua liberdade de movimentos. Um personagem usando uma armadura pesada não aplica seu bônus de Destreza em Defesa e tem seu deslocamento reduzido em 3m. Vestir ou remover uma armadura pesada demora cinco minutos.

**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.

**Tabela 3-6: Armaduras e Escudos**

Armaduras e Escudos	Preço	Bônus Defesa	Penalidade Armadura	Peso
<b>Armaduras Leves</b>				
Armadura acolchoada	T\$ 5	1	0	5kg
Armadura de couro	T\$ 20	2	0	7kg
Couro batido	T\$ 35	3	-1	10kg
<b>Armaduras Pesadas</b>				
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\$ 3.000	10	-5	25kg
<b>Escudos</b>				
Escudo leve	T\$ 5	1	-1	3kg
Escudo pesado	T\$ 15	2	-2	7kg

## Capítulo 4: Magia

Este capítulo apresenta as regras para conjuração de magia. É um capítulo importante para Ocultistas, mas alguns Legados possuem a capacidade de conjurar magias de maneira natural então é importante que todos os jogadores estejam familiarizados com as regras básicas de conjuração.

### CONJURANDO MAGIA

Magias seguem o mesmo padrão de regras que outros poderes.

**Custo em PM.** Lançar uma magia exige uma ação (varia de acordo com a magia) e um custo em PM. Uma magia de primeiro círculo custa 1 PM, enquanto uma magia de segundo círculo custa 3 PM.

**Gestos e Palavras.** Conjurando uma magia envolve pronunciar palavras mágicas e gesticular com pelo menos uma mão livre. É um ato chamativo, perceptível por aqueles ao redor. Um conjurador amordaçado ou incapaz de usar as mãos não pode lançar magias.

As tradições de ocultismo modificam como você lança magias.

**Truques.** Algumas magias podem ser conjuradas como Truques. Um truque é uma magia simplificada e não tem custo em PM.

**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 o turno de execução da magia:* CD igual ao dano sofrido no turno da conjuração até o momento que lança a magia.

- *Condição ruim:* CD 15 + custo em PM da magia. Exemplos incluem movimento vigoroso, como montado a galope, caído ou em uma tempestade.

- *Condição terrível:* CD 20 + custo em PM da magia. Exemplos incluem movimento violento, como uma carroça descontrolada, agarrado ou em um terremoto.

**Armaduras e Magia.** O uso de armaduras atrapalha os gestos delicados necessários para lançar magias. Lançar uma magia usando armadura exige um teste de Ocultismo (CD 20 + o custo em PM da magia). O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia

não funciona, mas gasta PM mesmo assim. Magias lançadas por dons ou poderes de legado não sofrem esta limitação.

**Descritores.** Todas as magias possuem os mesmos descritores: *Mágico* e outro de acordo com a sua escola (ver a frente). Além disso, algumas magias podem ter descritores adicionais.

### ESCOLAS

Os estudiosos dividem a magia em “escolas”. Ao contrário do que muitos leigos pensam, as escolas não se referem à aparência de cada magia, mas à forma como cada uma utiliza e manipula energia.

Em termos de jogo, a escola da magia indica sua relação com outros efeitos. Por exemplo, um bônus em testes de resistência contra ilusões se aplica a magias de ilusão e assim por diante.

**Abjuração (Abjur).** Magias de proteção, que anulam outras magias ou expulsam criaturas invocadas de volta a seus planos de existência nativos.

**Adivinhação (Adiv).** Magias de detecção ou que vasculham passado e futuro.

**Convocação (Conv).** Magias que transportam matéria. Esse transporte é realizado através dos 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 (Encan).** Magias que afetam a mente. Não afetam criaturas com Inteligência nula, como alguns construtos e mortos-vivos.

**Evocação (Evoc).** Magias que manipulam ou geram energia pura. *Ácido, eletricidade, fogo e frio* são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente terra, ar, fogo e água. Magias de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente em vez de chamas abertas. *Luz* é a manifestação de energia positiva, capaz de iluminar e curar. Por fim, *essência* é energia mágica pura.

**Ilusão (Ilus).** Essas magias fazem outros perceberem algo que não existe ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões não afetam criaturas sem mente (com Inteligência nula).

**Necromancia (Necro).** 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 (Trans).** Magias que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

## DESCRITORES MÁGICOS

Magias também podem possuir descritores, assim como equipamentos e habilidades. Os descritores mágicos estão listados ao lado da escola da magia (que também serve como descritor mágico).

Toda magia conjurada recebe o descritor *Mágico*.

## 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 com execução maior do que uma ação completa, você fica desprevenido enquanto estiver lançando a magia.

## 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 precisa gastar uma ação ou fazer testes para isso (tocar o alvo faz parte da ação da magia).

**Curto.** A magia alcança alvos a uma distância curta (9m ou 6 quadrados em um mapa).

**Médio.** A magia alcança alvos a uma distância média (30m ou 20 quadrados).

**Longo.** A magia alcança alvos a uma distância longa (90m ou 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. Você lança a magia diretamente contra os alvos. Você deve ser capaz de perceber o alvo. Uma magia lançada sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente.

**Área.** A magia afeta uma área. Você decide um ponto que possa perceber a partir do qual a magia tem início, mas não controla quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos (incluindo você). De acordo com o mestre, você pode lançar uma magia numa área que não possa perceber com um teste de Conjuração (CD 20 + custo em PM). Em geral, as áreas se enquadram em uma das categorias a seguir.

- *Cilindro.* Um cilindro surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se horizontalmente pela 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 a você e avança na direção escolhida, ficando mais largo com a distância. Sua largura final será igual ao seu alcance.

- *Cubo.* Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.

- *Esfera.* Uma esfera surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.

- *Linha.* Uma linha surge adjacente a você e avança reta até o fim do alcance. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.

- *Outros.* Algumas magias podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

Todas as áreas avançam até seu limite ou até serem interrompidas por uma barreira capaz de bloqueá-las.

**Efeito.** Algumas magias criam ou convocam 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 se mover 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 serem lançadas. Quando isso for possível, redirecionar uma magia é uma ação padrão.

**Objetos e Tamanhos.** Algumas magias se referem a objetos em termos de peso. Outras magias se referem a objetos em termos de categorias de tamanho. Nesse caso, o mestre deve arbitrar o tamanho de objetos comparando-os com criaturas. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, uma carroça é um objeto Enorme 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 Curar Ferimentos age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Magias instantâneas não podem ser dissipadas (mas podem ser anuladas).

**Cena.** A magia dura uma cena inteira, 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,

ele 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 “dormente” 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 (exceto sustentadas) — elas permanecem até que sua duração termine.

## RESISTÊNCIA

A maioria das magias prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito ou parte dele. 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  $10 + \text{nível de personagem} + \text{modificador do atributo chave da magia}$ .

Um Ocultista de 1º nível com 18 de Carisma teria CD 15 ( $10 + 1 + 4$ ), enquanto o mesmo ocultista no 6º nível teria CD 20 ( $10 + 6 + 4$ ).

**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 a um teste para perceber que ela não é real. A magia continua funcionando mesmo que uma criatura tenha percebido que ela não é real; a criatura 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 (aplicado antes de resistência a dano).

## 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.

**Sacrifício de PM.** Certas magias poderosíssimas têm um custo ainda mais alto: você deve sacrificar permanentemente certa quantidade de PM para lançá-las.

Magias de 1º Círculo	
Abjuração	<b>Escudo Arcano.</b> Você cria um escudo arcano como reação para se proteger de um ataque.
	<b>Proteção Divina.</b> Alvo recebe bônus em testes de resistência.
	<b>Área Protegida.</b> Cria uma área mágica que auxilia personagens em guarda.
Adivinhação	<b>Detectar Ameaças.</b> Detecta a presença, quantidade e poder de criaturas na área.
	<b>Aviso.</b> Envia aviso telepático para uma criatura.
	<b>Marca de Sangue.</b> Você consegue marcar uma criatura ou objeto sabendo a localização dela facilmente.
Convocação	<b>Conjurar Elemental Menor*.</b> Você invoca um espírito elemental sob seu comando.
	<b>Tufão*.</b> Cria uma zona de ventos fortes, capazes de derrubar criaturas.
	<b>Névoa*.</b> Cria uma névoa que oferece camuflagem
Encantamento	<b>Enfeitiçar.</b> Alvo se torna prestativo e pode realizar um pedido seu.
	<b>Inspiração Heróica.</b> Inspira criaturas em uma área, melhorando resultado de testes de perícias.
	<b>Surto Psíquico.</b> Causa dano mental a uma criatura e envia um comando simples
Evocação	<b>Raio Elemental*.</b> Dispara um raio elemental em um alvo.
	<b>Luz*.</b> Objeto ilumina como uma tocha
	<b>Curar Ferimentos.</b> Seu toque recupera pontos de vida.
Ilusão	<b>Criar Ilusão.</b> Cria uma ilusão visual ou sonora
	<b>Abraço da Noite.</b> Ofusca criaturas concedendo bônus em Furtividade.
	<b>Ventiloquismo.</b> Projeta sua voz para locais distantes.
Necromancia	<b>Presas.</b> Um toque venenoso como presas de aranhas gigantes.
	<b>Raio do Enfraquecimento.</b> Deixa um alvo enfraquecido.
	<b>Vitalidade Fantasma*.</b> Você recebe pontos de vida temporários
Transmutação	<b>Modificar Armamento.</b> Realiza pequenas modificações mágicas em armas.
	<b>Força Anuro.</b> Aumenta distância de salto e deslocamento de uma ou mais criaturas.
	<b>Transmutar Objetos.</b> Pode consertar ou fabricar um objeto temporário

Magias marcadas com \* são magias com descritor *Elemental*.

# Descrição das Magias

## ABRAÇO DA NOITE

1º Círculo (*Ilusão*)

**Execução:** completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** você e até cinco criaturas adjacentes; **Duração:** cena;

Você invoca poderes da noite e das sombras criando um vínculo entre você e até cinco criaturas que estejam te tocando enquanto conjura essa magia. Você e cada criatura recebem +2 em testes de Furtividade e estão sob camuflagem até receberem o primeiro ataque.

**Truque:** muda a execução para movimento e o alvo para somente você. Você recebe +2 em testes de Furtividade.

**+1 PM:** Aumenta o bônus em +2.

**+2 PM:** muda a execução para livre, o alcance para pessoal e o alvo você. Você fica invisível até final da cena. Você quebra invisibilidade se realizar movimentos bruscos.

**+2 PM:** Aplica o bônus no dano de ataques e magias com o descritor *Trevas* e muda a duração para sustentado (1 PM).

## ÁREA PROTEGIDA

1º Círculo (*Abjuração*)

**Execução:** 1 minuto; **Alcance:** curto; **Área:** esfera de 9m de raio; **Duração:** 8 horas;

Você cria uma série de marcas e runas mágicas capazes de aumentar a percepção e velocidade de resposta de criaturas em estado de alerta. Enquanto estiverem conscientes dentro da área, criaturas recebem +2 em testes de Percepção para detectar ameaças e podem agir normalmente se estiverem *surpresas*.

**+1 PM:** aliados dentro da área recebem +2 de Iniciativa.

**+2 PM (Acampamento):** durante um acampamento, permite que um aliado faça gratuitamente uma ação de “Montar Guarda”.

## AVISO

1º Círculo (*Adivinhação | Mental*)

**Execução:** movimento; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea;

Envia um aviso telepático para uma criatura, mesmo que não possa vê-la nem tenha linha de efeito. Escolha um:

**Alerta:** o alvo recebe +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.

**+2 PM:** Muda duração para cena. Cria um fluxo telepático entre as duas criaturas, que podem falar telepaticamente pela duração da magia.

## CURAR FERIMENTOS

1º Círculo (*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 (faça um teste de Conjuração contra Vontade). *Curar Ferimentos* anula *Infligir Ferimentos*.

**Truque:** em vez do normal, estabiliza uma criatura.

**Truque:** muda o alvo para 1 morto-vivo. Em vez do normal, causa 1d8 pontos de dano de luz (faça um teste de Conjuração contra Vontade).

**+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.

## CONJURAR ELEMENTAL MENOR

1º Círculo (*Convocação | Elemental*)

**Execução:** completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 elemental pequeno conjurado; **Duração:** sustentado;

Você usa a força elemental latente de um local para invocar um espírito elemental pequeno. 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 se movimenta 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.

O elemental não age sem receber uma ordem. Para efeitos de jogo, o elemental 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 testes de Reflexos. Ele é imune a efeitos que pedem um teste de Fortitude ou Vontade.

**+1 PM:** Aumenta o deslocamento do elemental em +3m.

**+2 PM:** Adiciona um segundo elemento no elemental conjurado. Ele passa a causar os dois tipos de dano quando ataca.

**+2 PM:** O elemental se torna uma criatura média. Ele tem For 18, Des 16, 45 PV, deslocamento 12m e seu ataque causa 2d6+4 pontos de dano.

**+2 PM:** O elemental ganha resistência 5.

**+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.

## CRIAR ILUSÃO

1º Círculo (*Ilusão* | *Mental*)

**Execução:** padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** ilusão que se estende a até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacredita.

Esta magia cria uma ilusão visual (uma criatura, uma parede...) ou sonora (um grito de socorro, um uivo assustador...). A magia cria apenas imagens ou sons simples, com volume equivalente ao tom de voz normal para cada cubo de 1,5m no efeito. Não é possível criar cheiros, texturas ou 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 dissipada 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 a 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 de a 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:** 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:** 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. Requer 2º círculo.

**+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 ainda é incapaz de causar ou sofrer dano. Requer 2º círculo.

## DETECTAR AMEAÇAS

1º Círculo (*Advinhação*)

**Execução:** padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 9m de raio; **Duração:** instantânea;

Você percebe a presença e a localização de criaturas inamistosas ou hostis na área, mesmo através de barreiras físicas.



**+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 legado ou espécie e o poder das criaturas (determinado pela aura delas). 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.

## ENFEITIÇAR

1º Círculo (Encantamento | Mental)

**Execução:** padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia torna o alvo prestativo. 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. Se estiver usando essa magia em um alvo hostil ou envolvido em combate o alvo recebe +5 no teste de Vontade. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é dissipada 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 de um precipício, por exemplo, dissipa 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:** afeta todos os alvos dentro do alcance.

## ESCUDO ARCANO

1º Círculo (Abjuração)

**Execução:** reação; **Alcance:** pessoal; **Duração:** 1 turno;

Você invoca um escudo arcano para se proteger um ataque. Você recebe +2 de Defesa.

**Truque:** muda a execução para completa e a duração para 1 cena. Você invoca um escudo mágico que serve

como um escudo leve (você é proficiente com esse escudo). Somente você pode usar o escudo. Ele desaparece se você for desarmado, o escudo cair no chão ou se ele ficar a mais de 1,5m de você.

**+1 PM:** aumenta a distância para curta e o alvo para 1 criatura.

**+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 de alcance curto de você, a magia é dissipada. Requer 2º círculo.

## FORÇA ANURO

1º Círculo (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:** Aumenta o alvo para duas criaturas.

**+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 em alcance corpo a corpo de uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra essa criatura nesta rodada, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e sua arma tem o dano aumentado em um dado do mesmo tipo durante este ataque.

**+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.

## INSPIRAÇÃO HEROICA

1º Círculo (Encantamento)

**Execução:** padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas; **Duração:** 1 turno;

Você invoca imagens inspiradoras para ajudar seus aliados. Todas as criaturas escolhidas devem rolar 1d20 imediatamente e anotar o resultado. Até o final do seu próximo turno, elas podem escolher usar esse resultado no lugar de qualquer teste (precisam declarar que vão usar o resultado anotado antes de rolar o dado).

**+3 PM:** todas as criaturas rolam um dado adicional. Requer 2º círculo.

## LUZ

1º Círculo (Evocação | Elemental)

**Execução:** padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula (veja texto).

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. Se lançar a magia num objeto de uma criatura involuntária, ela pode fazer um teste de Reflexos para evitar. Luz anula Abraço da Noite.

**+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 (pedaço de aetherium no valor de T\$ 50). Requer 2º círculo.

## MARCA DE SANGUE

1º Círculo (Adivinhação)

**Execução:** completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto pequeno; **Duração:** veja texto.

Você toca um objeto e marca ele com um pouco de seu sangue, criando um vínculo que facilita localização. Enquanto o objetivo estiver em alcance curto você sabe sua localização exata, mesmo que não consiga ver. A duração da marca depende de um teste de Ocultismo, feito após a execução da magia. A duração padrão é 1 hora, mas um resultado 10 ou mais aumenta para um dia. A cada 5 pontos que você superar 10 aumente a duração em mais um dia.

**+1 PM:** você sabe a localização exata do objeto enquanto estiver em alcance longo.

**+2 PM:** você consegue usar uma ação completa para se concentrar e ouvir o seu redor como se estivesse no lugar do objeto. Precisa gastar 1 PM para manter a magia a cada dia.

**+3 PM:** você sabe a localização exata do objeto enquanto estiver no mesmo plano que você. Requer 2º círculo.

## MODIFICAR ARMAMENTO

1º Círculo (Transmutação)

**Execução:** padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma (veja texto); **Duração:** sustentada;

Você toca uma arma não mágica e cria pequenas modificações arcanas. Ao conjurar, escolha 1:

*Amplificação Arcana:* O dano da arma aumenta em um passo.

*Encantamento Rúnico:* A criatura que está empunhando a arma pode usar seu atributo-chave de magias em vez do atributo original nos testes de ataque (não afeta rolagem de dano).

*Fortalecimento Mágico:* Fornece bônus de +1 nos testes de ataque e rolagens de dano e é considerada mágica.

**+1 PM:** muda o alvo para duas armas ao alcance.

**+2 PM:** a arma passa a causar dano elemental a sua escolha e causa +1d6 de dano adicional.

**+2 PM:** muda a duração para cena. Requer 2º círculo.

## NÉVOA

1º Círculo (Convocação | Elemental)

**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 carregada com energia arcana. Todas as criaturas reduzem o custo de magias conjuradas em -1 PM. Requer 2º círculo.

## PRESAS

1º Círculo (Necromancia)

**Execução:** completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura  
**Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Suas unhas crescem rapidamente e atacam como presas de uma aranha, causando 2d8+2 pontos de dano de veneno. Além disso, se o alvo fizer uma ação de movimento e uma ação padrão (ou uma ação completa) no próximo turno ele recebe 1d8+1 de dano de veneno adicional.

**+1 PM:** aumenta o dano inicial em +1d8+1 e o dano secundário em +1d6+1.

**+1 PM:** o alvo só precisa fazer uma ação de movimento ou padrão para receber o dano adicional.

**+2 PM:** muda duração para sustentada. O alvo também fica enjoado até final do turno.

## PROTEÇÃO DIVINA

1º Círculo (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.

## RAIO ELEMENTAL

1º Círculo (Evocação | Elemental)

**Execução:** padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura;  
**Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Energia arcana passa pelo seu corpo e dispara um raio elemental poderoso. Ao aprender essa magia, escolha um elemento abaixo. A magia causa 2d6 do dano elemental e impõe um efeito adicional (ou metade do dano e não tem efeito adicional se o alvo for bem sucedido no teste de resistência).

*Ácido:* O alvo recebe -2 na Defesa até começo do seu próximo turno.

*Eletricidade:* O alvo não pode realizar reações até começo do seu próximo turno.

*Essência:* O alvo perde 1 PM.

*Fogo:* Causa 2 pontos de dano adicionais.

*Frio:* Reduz a velocidade do alvo em 3m.

*Luz:* Um aliado adjacente ao alvo recupera 2 pontos de vida.

*Trevas:* O alvo recebe 4 pontos de dano adicionais no próximo ataque até começo do seu próximo turno.

**+1 PM:** muda o alcance para Longo.

**+1 PM:** causa 1d6 de dano adicional.

**+2 PM:** muda o alvo para uma criatura adicional.

## RAIO DO ENFRAQUECIMENTO

1º Círculo (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 o alvo falhar no teste ele fica fadigado. Se passar, ele fica vulnerável. Se o alvo tiver um erro crítico no teste de resistência você adiciona mais um alvo em alcance curto.

**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. Note que, como efeitos de magia não acumulam, lançar este truque duas vezes contra o mesmo alvo não irá deixá-lo exausto.

**+2 PM:** em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica exausto. Se passar, fica fatigado. Requer 2º círculo.

## SURTO PSIÔNICO

1º Círculo (Encantamento | Mental)

**Execução:** padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você dispara um surto psiônico na criatura. Ela sofre 2d6 de dano e você realiza um comando adicional (ou metade do dano e sem efeito adicional se resistir):

*Pasmar:* o alvo fica pasmo.

*Sentar:* com uma ação livre, o alvo senta no chão. Ele só pode voltar a se levantar no início do seu próximo turno.

*Largar:* o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los novamente até início do seu próximo turno.

**+2 PM:** aumenta o dano em +1d6.

**+2 PM:** muda o alcance para médio.

**+4 PM:** muda o alcance para longo.

## TRANSMUTAR OBJETOS

1º Círculo (Transmutação)

**Execução:** padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** matéria-prima como madeira, rocha, 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. 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. Em vez do normal, cura 2d8 PV do alvo. Você pode gastar 2 PM adicionais para aumentar a cura em +1d8.

## TUFÃO

1º Círculo (Convocação | Elemental)

**Execução:** padrão; **Alcance:** curto; **Alvo ou Área:** quadrado de 3m ou 1 objeto; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Esta magia cria uma zona mágica com ventos fortes. Cada criatura na área precisa fazer um teste de Reflexos. Se falharem, as criaturas são empurradas 3m em qualquer direção a sua escolha. Se tiverem uma falha maior, as criaturas também caem no chão. Cada criatura que entra ou começa seu turno nessa área precisa fazer o teste de Reflexos..

*Mirando em um Objeto:* Se você conjurar essa magia em um objeto Pequeno você pode arremessá-lo para longe (3m). Não é necessário teste contra objetos que não estão sendo segurados. Se mirar em um objeto empunhado por outra criatura faça uma manobra de desarme, mas use Ocultismo no lugar do teste de Luta.

**Truque:** você sopra uma brisa fraca, capaz de movimentar um objeto pequeno não segurado para um espaço adjacente.

**+1 PM:** criaturas afetadas sofrem 1d6 de dano.

**+1 PM:** aumenta o dano em +1d6.

**+2 PM:** aplica efeitos elementais no tufão. Escolha um elemento abaixo quando conjurar. Requer 2º círculo.

*Ácido:* Quando mirado em um objeto causa 3d6 de dano de ácido.

*Eletricidade:* Todas as criaturas afetadas recebem -2 de Defesa até final do seu próximo turno.

*Essência:* você recebe 1 PM temporário para cada criatura afetada (limitado pelo seu nível).

*Fogo:* Causa 2d6 pontos de dano de fogo em cada criatura que falhar no teste de Reflexos (ou metade nas que passarem).

*Frio:* Reduz a velocidade dos alvos em 3m. Além disso, no começo do seu turno devem decidir se farão apenas uma ação de movimento ou padrão.

*Luz:* Aliados na área não são derrubados e você pode movimentá-los para qualquer espaço dentro ou adjacente a área.

*Trevas:* Todos os alvos afetados recebem -2 em testes de resistência até final do seu próximo turno.

## VENTRILOQUISMO

1º Círculo (Ilusão)

**Execução:** movimento; **Alcance:** longo; **Área:** um ponto dentro do alcance; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula (veja texto)

Você projeta sua voz para um ponto distante. Criaturas que estão no local conseguem ouvir sua voz como se você estivesse naquele ponto. Você pode falar até 25 palavras por vez. Para todos os efeitos de regra é como se você estivesse falando daquele local, o que possibilita usar habilidades que dependem apenas de voz a partir daquele ponto.

Se não for óbvio, criaturas que escutam sua voz podem desconfiar que você não está no local. Cada criatura faz um teste de Vontade Se forem bem sucedidas, elas percebem que se trata de uma ilusão (mas ainda escutam a voz, podendo ser afetadas por outros efeitos).

**Truque:** muda a execução para padrão, alcance para curto e duração para instantânea.

## VITALIDADE FANTASMA

1º Círculo (Necromancia | Elemental)

**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.

**+1 PM:** aumenta em +1d8 a quantidade de pontos de vida temporários.

**+5 PM:** muda o alvo para área: esfera com 6m de raio centrada em você 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 iguais ao dano total causado. Os PV temporários desaparecem ao final da cena. Requer 2º círculo



## Capítulo 5: Ameaças

Este capítulo cobre as regras necessárias para criar adversários, armadilhas e outras ameaças que podem se opor aos personagens.

### ADVERSÁRIOS

Quando criar um adversário a primeira coisa que você deve ter em mente é o conceito do adversário. É um conjurador maligno? Um troll das montanhas recluso? Uma alcaeteia de lobos famintos? Decidir um conceito irá te ajudar a determinar melhor as estatísticas do adversário.

### CARACTERÍSTICAS DE ADVERSÁRIOS

Todos os adversários possuem, essencialmente, as mesmas características. São elas:

**Nome e Tipo.** Considere o tipo de criatura um descritor. Isso é relevante para habilidades de adversários e personagens.

**Nível de Desafio.** Nível de Desafio de um inimigo. Considere que um inimigo é um desafio para um grupo de 4 personagens quando seu ND é igual ou superior ao nível médio dos personagens do grupo.

**Pontos de Vida.** Similar aos PV de personagens.

**Pontos de Mana.** Similar aos PM de personagens.

**Deslocamento.** Velocidade de Deslocamento do adversário.

**Iniciativa.** Adversários são apresentados com dois tipos de iniciativa: bônus e valores fixos. Quando um adversário tem um bônus esse valor é somado a rolagem de 1d20 para determinar sua iniciativa. Adversários com valores fixos (que podem ser ou três) agem mais de uma vez na rodada: uma para cada valor fixo. Uma ameaça só pode realizar uma ação padrão ou de movimento para cada ativação além da primeira (uma ativação é quando uma ameaça com iniciativa fixa age na sua vez).

**Defesa, Resistências e Iniciativa:** Similar aos de personagens.

**Ataques e Habilidades.** Adversários possuem ações como ataques e outras habilidades especiais. Atacar é

uma ação padrão, a não ser que uma habilidade diga o contrário. O dano de um ataque está listado entre parênteses.

**Percepção e outras Perícias.** Todo adversário tem um valor de Percepção (que serve como CD para situações que envolvam Furtividade). Além disso, eles podem ter outros valores importantes em outras perícias.

### NÍVEL DE AMEAÇA

Não existe uma fórmula exata para calcular a dificuldade de um encontro contra adversários. Adversários de nível de ameaça fácil ou banal podem vir em grupos, enquanto ameaças de nível médio e alta estarão sozinhos, acompanhados de alguns de nível mais baixo ou em companhia de outra ameaça de mesmo nível. Ameaças mortais geralmente estão sozinhas, sendo o suficiente para liquidar um grupo iniciante.

### EXEMPLOS DE ADVERSÁRIOS

#### Bryan

Monstro Pequeno (ND 1/4)

**PV.** 9 | **PM.** 1

Defesa. 12 | For. -1 | Ref. +4 | Von. -1

Deslocamento. 9m | Iniciativa. +3

#### Ataques (Dano).

Espada serrada +4 (1d6+3)

Arco Improvisado +4 (1d6+3)

**Habilidades.** Visão no Escuro.

**Perícias.** Percepção 14

#### Mercenário

Humanóide Médio/Pequeno (ND 1/2)

**PV.** 12 | **PM.** 3

Defesa. 14 | For. +0 | Ref. +2 | Von. +0

Deslocamento. 9m | Iniciativa. +3

### Ataques (Dano).

Espada Curta +4 (1d6+2)

Arco Longo +4 (1d8+2)

### Habilidades.

**Vantagem Numérica.** Quando um mercenário está flanqueando um inimigo ele causa 1d6 de dano adicional.

**Correria.** Um mercenário pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +3m até final do turno.

**Perícias.** Percepção 12

### Trollesco

Monstro Grande (ND 1)

PV. 18 | PM. 3

Defesa. 12 | For. +5 | Ref. -1 | Von. -1

Deslocamento. 9m | Iniciativa. 15/5

### Ataques (Dano).

Socão +7 (2d4+6)

Arremesso de Pedregulho +7 (1d10+3) em alcance curto.

### Habilidades.

**Socar, Pegar e Bater.** Um trollesco que acertar um Socão em uma criatura média ou pequena pode tentar agarrá-la. O Trollesco faz uma manobra de agarrar contra a criatura como uma ação livre. Um trollesco que acertar um Socão enquanto está agarrando uma criatura causa metade do dano na criatura agarrada.

**Socar, Pegar e Arremessar.** Um trollesco pode usar uma criatura agarrada como pedregulho. Ele gasta 1 PM e realiza o ataque "Arremesso de Pedregulho" mas causa o dano nas duas criaturas (a que foi acertada e a que foi arremessada).

**Perícias.** Percepção 9

### Assassino

Humanoide Médio/Pequeno (ND 2)

PV. 25 | PM. 5

Defesa. 16 | For. +2 | Ref. +7 | Von. +4

Deslocamento. 12m | Iniciativa. 17/7

### Ataques (Dano).

Espada certa +10 (1d8+3 perfurante + 2d6 veneno)

Besta Leve +8 (1d6+3 perfurante + 2d6 veneno) em alcance curto

### Habilidades.

**Correria.** Um assassino pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +3m até final do turno.

**Atacar e Disparar.** O assassino gasta 1 PM para realizar dois ataques, um com sua espada certa e outro com sua besta leve. Se acertar os dois, ele se movimenta 3m como uma ação livre.

**Movimentação superior.** Um assassino pode usar uma ação livre e gastar 1 PM para se livrar de uma condição que esteja impedindo sua movimentação.

**Perícias.** Percepção 16

### Alcateia de Lobos das Montanhas

Animal Gigantesco (bando) (ND 3)

PV. 36 | PM. 0

Defesa. 13 | For. 12 | Ref. 15 | Von. 10

Deslocamento. 12m | Iniciativa. 21/11/1

### Ataques (Dano).

Mordida +7 (2d6+6)

### Habilidades.

**Ataque em Bando.** Se um ataque da alcateia exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque da falange errar, ela ainda assim causa metade do dano.

**Morder e Derrubar.** A Alcateia tenta morder e derrubar seus inimigos. A criatura precisa fazer um teste de Fortitude (CD 17) ou será derrubada. A Alcateia causa 1d6 de dano adicional em criaturas caídas. A Alcateia sempre vai dar prioridade para atacar criaturas caídas.

**Bando.** A Alcateia de Lobos das Montanhas não é afetada por efeitos que afetam apenas uma criatura e sofrem 50% de dano adicional de efeitos em área.

**Perícias.** Percepção 9

# Apêndice

## Descritores

### Condições

A:  
e

Aqui colocamos os *descritores* para equipamentos e listamos as condições apresentadas no *playtest*.

*Descritores* são palavras-chave que servem como etiquetas. Eles explicam mecânicas de equipamento poupando linhas e mais linhas de texto repetido.

Neste documento, apresentamos apenas descritores de equipamento que não sejam superiores ou mágicos, mas em termos de regras considere os aprimoramentos de itens superiores de *Tormenta20* como *descritores superiores* e os encantos de itens mágicos como *descritores mágicos*.

## DESCRITORES DE EQUIPAMENTO

**Adaptável.** Uma arma de uma mão com esta habilidade pode ser usada com as duas mãos para aumentar seu dano em um passo.

**Ágil.** São armas precisas e rápidas. Alguns poderes fazem referência a armas ágeis.

**Alongada.** Dobra o alcance natural do atacante, mas não permite atacar um adversário adjacente.

**Arremessável.** Ataques realizados com esse descritor podem ser realizados a distância usando a perícia de Pontaria e somam modificador de Força no dano. Armas são arremessáveis e caem no mesmo espaço do alvo. O alcance do ataque está descrito na própria arma, poder ou magia.

**Composto.** Ataques a distância realizados com essa arma permitem que você aplique seu modificador de Força às rolagens de dano.

**Cortante.** Uma arma, magia ou poder com esse descritor causa dano de corte.

**Disparável.** Ataques realizados com esse descritor podem ser realizados a distância usando munição. A munição é perdida depois do ataque. O alcance do ataque está descrito na própria arma.

**Dupla.** Pode ser usada com Estilo de Duas Armas (e poderes similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

**Explosivo.** Causa 1 dado de dano adicional se o ataque for um sucesso maior.

**Frágil.** Ataques corpo a corpo realizados com essa arma sofrem uma penalidade de -5 em testes de Luta.

**Furtivo.** Uma arma com esse descritor é facilmente ocultável. Você recebe +2 nos testes de Ladinagem para ocultá-la.

**Impactante.** Uma arma, magia ou poder com esse descritor causa dano de impacto.

**Leve.** Uma arma ou poder com esse descritor pode utilizar Destreza ao invés de Força em testes de Luta. O dano ainda é calculado com Força.

**Montada.** Armas montadas foram feitas para serem utilizadas por combatentes montados. Quando usadas em investidas montadas elas causam +2d8 de dano (não multiplicados em caso de acerto crítico).

**Ocultante.** Um equipamento com esse descritor concede +2 em testes de Furtividade para que você não seja percebido.

**Perfurante.** Uma arma, magia ou poder com esse descritor causa de perfuração.

**Pesada.** São armas que precisam de grande força física para serem utilizadas corretamente. Alguns poderes fazem referência a armas pesadas.

**Preciso.** Recebe +2 em jogadas de ataque se o atacante não se moveu antes de atacar.

**Quebradiço.** Objeto está quase quebrando. Se for uma arma, quebra quando o atacante tiver uma falha maior ou crítica. Se for uma armadura ou escudo, quebra quando um atacante conseguir um sucesso maior ou crítico.

**Recarregável.** Ataques realizados com esse descritor utilizam munição e precisam ser recarregados depois de alguns usos usando uma ação específica. O número diz a quantidade de disparos que podem ser feitos e a letra seguinte diz a ação necessária: (L) para uma ação livre, (M) para ação de movimento, (P) para ação padrão e (C) para ação completa. Uma arma Recarregável (3 C) precisa ser recarregada com uma ação completa depois de 3 disparos.

Sempre que alguma característica, poder ou habilidade adicionar esse descritor sem maiores explicações ele será adicionado como Recarregável (6 C).

**Retornável.** A arma retorna para a mão de seu dono no final do turno que foi arremessada.

**Veloz.** Pode ser sacada como parte de uma ação de ataque, mas apenas uma vez por cena.

**Versátil.** Fornece +2 em testes de manobras.

## DESCRITORES MÁGICOS

**Abjuração (Abjur).** Magias de proteção, que anulam outras magias ou expulsam criaturas invocadas de volta a seus planos de existência nativos.

**Adivinhação (Adiv).** Magias de detecção ou que vasculham passado e futuro.

**Convocação (Conv).** Magias que transportam matéria. Esse transporte é realizado através dos 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.

**Elemental.** Magias com esse descritor usam dos poderes dos elementos para gerar efeitos mágicos.

**Encantamento (Encan).** Magias que afetam a mente. Não afetam criaturas com Inteligência nula, como alguns construtos e mortos-vivos.

**Evocação (Evoc).** Magias que manipulam ou geram energia pura. *Ácido, eletricidade, fogo e frio* são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente terra, ar, fogo e água. Magias de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente em vez de chamas abertas. *Luz* é a manifestação de energia positiva, capaz de iluminar e curar. Por fim, *essência* é energia mágica pura.

**Ilusão (Ilus).** Essas magias fazem outros perceberem algo que não existe ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões não afetam criaturas sem mente (com Inteligência nula).

**Mágico.** Causa dano e gera efeitos de origem mágica.

**Mental.** Afetam diretamente a mente do alvo.

**Necromancia (Necro).** 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 (Trans).** Magias que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

## DESCRITORES DE CRIATURAS

**Não-vivo.** Você não possui essência vital. Ainda precisa descansar para recuperar PM e PV. Algumas

magias são mais efetivas contra você, enquanto outras não te afetam pois são direcionadas apenas a criaturas vivas.

## CONDIÇÕES

A menos que especificado o contrário, condições terminam no fim da cena.

**Abalado.** O personagem sofre -2 em testes de perícia. Se ficar *abalado* novamente, em vez disso fica *apavorado*. Condição de medo.

**Agarrado.** O personagem fica *desprevenido* e *imóvel*, sofre -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de acertar o alvo errado. Condição de paralisia.

**Alquebrado.** O custo em pontos de mana das habilidades e magias do personagem aumenta em +1. Condição mental.

**Apavorado.** O personagem sofre -5 em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível. Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. Condição de medo.

**Atordoado.** O personagem fica *desprevenido* e não pode fazer ações. Condição mental.

**Caído.** Deitado no chão. O personagem sofre -5 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Além disso, sofre -5 de Defesa contra ataques corpo a corpo, mas recebe +5 de Defesa contra ataques à distância.

**Cego.** 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. Condição de sentidos.

**Confuso.** O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Movimenta-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) 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) A condição termina e pode agir normalmente. Condição mental.

**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. Você fica *desprevenido* contra inimigos que não possa ver.

**Doente.** Sob efeito de uma doença.

**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.** O personagem fica *lento*, *vulnerável* e sofre -2 em testes de ataque. Condição de paralisia.

**Envenenado.** O efeito desta condição varia de acordo com o veneno. Pode ser outra condição (por exemplo, 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, a condição dura pela cena).

**Esmorecido.** O personagem sofre -5 em testes de atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e de perícias baseadas nesses atributos. Condição mental.

**Exausto.** O personagem fica *debilitado*, *lento* e *vulnerável*. Se ficar exausto novamente, em vez disso fica *inconsciente*. Condição de fadiga.

**Fascinado.** 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. Condição mental.

**Fatigado.** O personagem fica *fraco* e *vulnerável*. Se o personagem ficar *fatigado* novamente, em vez disso fica *exausto*. Condição de fadiga.

**Fraco.** O personagem sofre -2 em testes de atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e de perícias baseadas nesses atributos. Se ficar fraco novamente, em vez disso fica debilitado.

**Frustrado.** O personagem sofre -2 em testes de atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e de perícias baseadas nesses atributos. Se ficar

frustrado novamente, em vez disso fica esmorecido. Condição mental.

**Imóvel.** Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m. Condição de paralisia.

**Inconsciente.** O personagem fica *indefeso* e não pode fazer ações. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

**Indefeso.** O personagem é considerado *desprevenido*, mas sofre -10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

**Lento.** 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. Condição de paralisia.

**Moribundo.** A criatura está *inconsciente*. No começo de seu turno ela precisa realizar uma rolagem de um Dado de Sorte. Considere os resultados "1, 2 e 3" como falhas e "4, 5 ou 6" como sucessos. Assim que a criatura tiver três sucessos ela fica estabilizada e não precisa mais rolar Dados de Sorte. Ela perde a condição *moribundo* mas permanece inconsciente. A criatura morre quando tiver 3 falhas no Dado de Sorte. As falhas são permanentes.

**Ofuscado.** O personagem sofre -2 em testes de ataque e de Percepção. Condição de sentidos.

**Paralisado.** O personagem fica *imóvel* e *indefeso* e só pode realizar ações puramente mentais. Condição de paralisia.

**Pasma.** O personagem não pode fazer ações, exceto reações. Condição mental.

**Petrificado.** O personagem fica *inconsciente* e recebe resistência a dano 8.

**Sangrando.** Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, sofre 1d6 pontos de dano e continua sangrando.

**Surdo.** 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. Condição de sentidos.

**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, nonexclusive 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. END OF LICENSE