

AUROORA



BEM-VINDO A AURORA

O CONVITE À AVENTURA

ESQUEÇA O QUE VOCÊ CONHECE SOBRE FANTASIA. ESTA NÃO É UMA ERA DE DRAGÕES OU MAGOS EM TORRES. ESTA É UMA ERA DE PESSOAS. PESSOAS COMO VOCÊ — FERREIROS, GUARDAS, CAÇADORES E NOBRES — VIVENDO EM UM MUNDO DE CASTELOS DE PEDRA E ESTRADAS ENLAMEADAS.

MAS ALGO MUDOU.

O QUE VOCÊ FARIA SE, DE UMA HORA PARA OUTRA, DESCOBRISSE QUE É CAPAZ DO IMPOSSÍVEL? SE SEU CORPO DESAFIASSE AS LEIS DA NATUREZA OU SE SUAS MÃOS PUDESSEM MOLDAR A PRÓPRIA REALIDADE? VOCÊ SERIA CAÇADO COMO UMA ABERRAÇÃO? ADORADO COMO UM DEUS? OU TEMIDO COMO UM PRESSÁGIO DO FIM?

AURORA É UM JOGO SOBRE ESSA DESCOBERTA. SOBRE O FARDO E A MARAVILHA DE TER UM PODER QUE NINGUÉM, NEM MESMO VOCÊ, ENTENDE COMPLETAMENTE. É SOBRE FORJAR SEU PRÓPRIO CAMINHO EM UM MUNDO QUE ESTÁ MUDANDO PARA SEMPRE.

ESTE LIVRO É O SEU CONVITE. PEGUE OS DADOS E VAMOS COMEÇAR.

O MUNDO DE SOLARA

A VIDA EM SOLARA ERA... COMUM. REINOS SE ERGUIAM E CAÍAM, EXÉRCITOS MARCHAVAM POR PODER, E O DESTINO DA MAIORIA ERA DITADO PELO RITMO DAS ESTAÇÕES. MAGIA ERA MATERIAL DE LENDA, UM CONTO DE FADAS. A REALIDADE ERA FEITA DE AÇO, SUOR E PEDRA.

A Noite em que o Céu se Partiu

ATÉ A NOITE EM QUE TUDO MUDOU. SEM AVISO, UMA AURORA DE CORES IMPOSSÍVEIS RASGOU A ESCURIDÃO. LUZES DANÇANTES EM TONS QUE NÃO TINHAM NOME PINTARAM AS ESTRELAS DE UM EXTREMO A OUTRO DO CONTINENTE. NÃO HOUVE SOM, APENAS UM SILENCIO ANTINATURAL E UMA ESTRANHA SENSAÇÃO DE PAZ E TERROR. DROU UMA ÚNICA NOITE.

O Despertar dos Dons

NOS DIAS QUE SE SEGUIRAM, O CAOS RESPONDEU. TERREMOTOS ABRIRAM FENDAS, RIOS SECARAM E UMA PRAGA SILENCIOSA ADORMECEU REBANHOS. EM MEIO AO MEDO, OS DONS COMEÇARAM A DESPERTAR.

UM MENINO DE FAZENDA DESCOBRIU QUE PODIA FALAR COM OS CORVOS; UMA GUARDA VIU SEUS OLHOS BRILHAREM NO ESCURO; UM NOBRE, EM UM ACESSO DE RAIVA, FEZ OS TALHERES DE PRATA LEVITAREM. PODERES ESTRANHOS, INCONTROLÁVEIS E ALEATÓRIOS SE MANIFESTARAM EM PESSOAS DE TODAS AS CLASSES. NINGUÉM SABE O PORQUÊ. ALGUNS CHAMAM DE BÊNÇAO, OUTROS DE MALDIÇÃO. OS REIS NÃO TÊM CONTROLE, E OS ERUDITOS NÃO TÊM RESPOSTAS.

OS "DESPERTOS", COMO SÃO CHAMADOS, SÃO AGORA O MAIOR MISTÉRIO E O MAIOR MEDO DESTE NOVO MUNDO.

A SUA HISTÓRIA COMEÇA AQUI. VOCÊ É UM DESESSESPERTOS.

O Tom do Jogo

PARA QUE SUA AVENTURA SEJA A MELHOR POSSÍVEL, É IMPORTANTE QUE TODOS NA MESA SAIBAM O QUE ESPERAR DE AURORA.

LEVE, MAS IMPACTANTE

NOSO FOCO É A AVENTURA, A DIVERSÃO E OS MOMENTOS EMPOLGANTES. QUEREMOS QUE VOCÊS SE SINTAM HERÓIS CAPAZES DE FEITOS INCRÍVEIS. NO ENTANTO, SUAS ESCOLHAS TERÃO PESO. ESPEREM MISTÉRIOS INTRIGANTES, REVIRAVOLTAS E DILEMAS MORAIS QUE FARÃO VOCÊS PENSAREM DUAS VEZES ANTES DE AGIR. SUAS AÇÕES PODEM SALVAR UMA VILA OU CONDENÁ-LA.

FOCO NOS PERSONAGENS

O MUNDO DE AURORA É O PALCO, MAS SEUS PERSONAGENS SÃO A PEÇA PRINCIPAL. A HISTÓRIA QUE CONTAREMOS SERÁ PROFUNDAMENTE CONECTADA AOS SEUS PASSADOS, SUAS MOTIVAÇÕES E SEUS MEDOS. UM ARCO DE VINGANÇA, UMA BUSCA POR IDENTIDADE, A LUTA CONTRA A CORRUPÇÃO DE UM DOM... SUAS JORNADAS PESSOAIS SÃO A CAMPANHA PRINCIPAL. O MESTRE USARÁ O QUE VOCÊS CRIAREM PARA TECER A TRAMA AO REDOR DE VOCÊS.

UM SISTEMA DE REGRAS LIVRE

AS REGRAS DESTE LIVRO SÃO UMA FUNDAÇÃO, NÃO UMA JAULA. ELAS EXISTEM PARA DAR ESTRUTURA AOS SEUS FEITOS, MAS A CRIATIVIDADE E A HISTÓRIA Vêm SEMPRE EM PRIMEIRO LUGAR. SE UMA IDEIA FOR INCRÍVEL E FIZER SENTIDO, VAMOS ENCONTRAR UM JEITO DE FAZê-LA FUNCIONAR, COM OU SEM UMA REGRA ESPECÍFICA PARA ISSO. PENSE NESTE LIVRO COMO UMA CAIXA DE FERRAMENTAS, NÃO COMO UM MANUAL DE INSTRUÇÕES.

Os ATRIBUTOS

SEUS ATRIBUTOS REPRESENTAM SUAS CAPACIDADES INATAS. EM AURORA, USAMOS SEIS ATRIBUTOS PRINCIPAIS PARA DEFINIR O NÚCLEO DO SEU PERSONAGEM.

- FORÇA (FOR): PODER MUSCULAR.
- DESTREZA (DES): AGILIDADE E REFLEXOS.
- SAÚDE (SAU): VIGOR E RESISTÊNCIA FÍSICA.
- INTELIGÊNCIA (INT): RACIOCÍNIO E CONHECIMENTO.
- SABEDORIA (SAB): PERCEPÇÃO E FORÇA DE VONTADE.
- CARISMA (CAR): FORÇA DE PERSONALIDADE E PERSUASÃO.

DEFININDO SEUS ATRIBUTOS

VOCÊ CUSTOMIZA COMPLETAMENTE SEUS PONTOS FORTES E FRACOS. VOCÊ RECEBE 60 PONTOS PARA DISTRIBUIR ENTRE SEUS SEIS ATRIBUTOS.

- CADA PONTO GASTO AUMENTA O VALOR DO ATRIBUTO EM 1.
- O VALOR MÍNIMO EM UM ATRIBUTO É 1.
- O VALOR MÁXIMO QUE VOCÊ PODE COLOCAR EM UM ATRIBUTO NA CRIAÇÃO É 18.

MODIFICADORES DE ATRIBUTO

O VALOR DO SEU ATRIBUTO DETERMINA SEU MODIFICADOR, QUE É O NÚMERO QUE VOCÊ SOMARÁ OU SUBTRAIRÁ NAS SUAS ROLAGENS DE D20. UM VALOR 10 É A MÉDIA HUMANA, SEM BÔNUS NEM PENALIDADE.

PARA ENCONTRAR SEU MODIFICADOR, USE A TABELA ABAIXO:

5	-5
6	-4
7	-3
8	-2
9	-1
10	0
11	+1
12	+2
13	+3
14	+4
15	+5

EQUIPAMENTO

VOCÊ COMEÇA O JOGO COM A ARMA E O RECURSO DA SUA ORIGEM. ALÉM DISSO, TODOS OS PERSONAGENS COMEÇAM COM UMA BOLSA CONTENDO 10 MOEDAS DE OURO (MO) PARA COMPRAR OUTROS ITENS. (A ORIGEM NOBRE É UMA EXCEÇÃO, COMEÇANDO COM 50 MO EXTRAS ALÉM DESTAS).

CONSULTE O CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS E TESOUROS PARA VER UMA LISTA DE ITENS DISPONÍVEIS E SEUS PREÇOS. LEMBRE-SE DE COMPRAR UMA MOCHILA, ALGUMAS RAÇÕES E TALVEZ UMA CORDA. A VIDA DE AVENTUREIRO EXIGE PREPARO.

REGRAS DO JOGO

TODA HISTÓRIA PRECISA DE UM POUCO DE CAOS E INCERTEZA. EM AURORA, OS DADOS SÃO O MOTOR DESSE CAOS. AS REGRAS A SEGUIR SÃO A BASE PARA TRANSFORMAR SUAS IDEIAS EM AÇÕES COM CONSEQUÊNCIAS. LEMBRE-SE, ELAS SÃO FERRAMENTAS PARA GUIAR A NARRATIVA, NÃO PARA LIMITÁ-LA.

A REGRA DE OURO: O TESTE

QUASE TUDO O QUE VOCÊ TENTAR FAZER CUJO RESULTADO SEJA INCERTO — DESDE ESCALAR UM MURO A ENGANAR UM GUARDA — É RESOLVIDO COM UM TESTE. A MECÂNICA É SEMPRE A MESMA:

ROLE UM D20 + MODIFICADOR \geqslant NÚMERO DE DIFÍCULDADE (ND)

- D20: VOCÊ ROLA UM DADO DE VINTE FACES.
- MODIFICADOR: VOCÊ SOMA O MODIFICADOR DO ATRIBUTO OU DA PERÍCIA MAIS RELEVANTE PARA A AÇÃO.
- NÚMERO DE DIFÍCULDADE (ND): É O NÚMERO QUE VOCÊ PRECISA ALCANÇAR, DEFINIDO PELO MESTRE. SE O RESULTADO DO SEU DADO + MODIFICADOR FOR IGUAL OU MAIOR QUE O ND, VOCÊ TEM SUCESSO!

EXEMPLO: VOCÊ QUER ARROMBAR UMA PORTA DE MADEIRA (UMA TAREFA DE FORÇA). O MESTRE DECIDE QUE A DIFÍCULDADE (ND) É 15. VOCÊ ROLA UM D20 E SOMA SEU MODIFICADOR DE FORÇA. SE O TOTAL FOR 15 OU MAIS, A PORTA SE ESTILHAÇA!

TESTES DE PERÍCIA

AS PERÍCIAS REPRESENTAM SEU TREINAMENTO E TALENTO EM ÁREAS ESPECÍFICAS. QUANDO VOCÊ REALIZA UMA AÇÃO COBERTA POR UMA PERÍCIA NA QUAL É TREINADO, VOCÊ SOMA SEU MODIFICADOR DE ATRIBUTO CORRESPONDENTE E O BÔNUS DE +2 DA SUA ORIGEM.

TESTE DE PERÍCIA = D20 + MODIFICADOR DE ATRIBUTO (+2 SE FOR TREINADO)

A SEGUIR, A LISTA DE TODAS AS PERÍCIAS E O QUE ELAS FAZEM.

PERÍCIAS

ADESTRAMENTO (CARISMA)

USADA PARA INTERAGIR COM ANIMAIS, ACALMÁ-LOS, TREINÁ-LOS OU MONTÁ-LOS.

ATLETISMO (FORÇA)

USADA PARA ESCALAR, NADAR, SALTAR E REALIZAR OUTRAS PROEZAS DE FORÇA E AGILIDADE COMBINADAS.

ATUAÇÃO (CARISMA)

USADA PARA ENTRETENER UMA AUDIÊNCIA COM MÚSICA, DANÇA, TEATRO OU CONTAR HISTÓRIAS.

CONHECIMENTO (INTELIGÊNCIA)

USADA PARA SE LEMBRAR DE INFORMAÇÕES SOBRE HISTÓRIA, LENDAS, GEOGRAFIA E OUTROS ASSUNTOS ACADÉMICOS.

CURA (SABEDORIA)

USADA PARA TRATAR FERIMENTOS, DIAGNOSTICAR DOENÇAS E ESTABILIZAR ALIADOS MORRENDO.

DIPLOMACIA (CARISMA)

USADA PARA CONVENCER, NEGOCIAR, ACALMAR ÂNIMOS E CAUSAR UMA BOA IMPRESSÃO.

ENGANAÇÃO (CARISMA)

USADA PARA MENTIR, SE DISFARÇAR E LUDIBRIAR OS OUTROS.

FURTIVIDADE (DESTREZA)

USADA PARA SE MOVER EM SILENCIO E SE ESCONDER NAS SOMBRAS.

GUERRA (INTELIGÊNCIA)

USADA PARA ENTENDER TÁTICAS MILITARES, OPERAR MÁQUINAS DE CERCO E RECONHECER PATENTES.

INICIATIVA (DESTREZA)

USADA NO INÍCIO DE UM COMBATE PARA DETERMINAR A ORDEM DAS AÇÕES. NÃO É UM TESTE, MAS SIM SUA PERÍCIA PASSIVA.

INTIMIDAÇÃO (CARISMA)

USADA PARA ASSUSTAR, COAGIR E AMEAÇAR.

INTUIÇÃO (SABEDORIA)

USADA PARA PERCEBER AS VERDADEIRAS INTENÇÕES DE ALGUÉM, DETECTAR MENTIRAS E SENTIR QUE ALGO ESTÁ "ERRADO".

INVESTIGAÇÃO (INTELIGÊNCIA)

Usada para procurar pistas, encontrar objetos escondidos e analisar cenas de crime.

JOGATINA (CARISMA)

Usada para jogar jogos de azar e blefar.

LADINAGEM (DESTREZA)

Usada para abrir fechaduras, desarmar armadilhas e bater carteiras.

LUTA (FORÇA)

Usada para fazer ataques corpo a corpo com armas como espadas, machados e maças.

NOBREZA (INTELIGÊNCIA)

Usada para se lembrar de linhagens de famílias nobres, regras de etiqueta e brasões.

OFÍCIO (INTELIGÊNCIA)

Usada para criar e consertar itens. Você escolhe uma especialidade, como (Metalurgia), (Herbalismo) ou (Carpintaria).

PERCEPÇÃO (SABEDORIA)

Usada para notar detalhes no ambiente, ouvir barulhos sutis e avistar inimigos escondidos. É o seu "radar".

PONTARIA (DESTREZA)

USADA PARA FAZER ATAQUES À DISTÂNCIA COM ARMAS COMO ARCOS, BESTAS E FUNDAS.

REFLEXOS (DESTREZA)

USADA PARA DESVIAR DE PERIGOS DE ÁREA, COMO BOLAS DE FOGO, DESMORONAMENTOS OU ARMADILHAS DE SOPRO.

RELIGIÃO (SABEDORIA)

USADA PARA SE LEMBRAR DE INFORMAÇÕES SOBRE DEUSES, RITUAIS E CRIATURAS SAGRADAS OU AMALDIÇOADAS.

SOBREVIVÊNCIA (SABEDORIA)

USADA PARA RASTREAR, ENCONTRAR COMIDA E ÁGUA, E SE ORIENTAR EM TERRAS SELVAGENS.

VONTADE (SABEDORIA)

USADA PARA RESISTIR A EFEITOS QUE AFETAM SUA MENTE, COMO ILUSÕES, CONTROLE MENTAL OU MEDO.

COMBATE

MAIS CEDO OU MAIS TARDE, AS PALAVRAS FALHAM E AS ESPADAS SÃO SACADAS. O COMBATE EM AURORA É RÁPIDO, PERIGOSO E DIVIDIDO EM RODADAS.

INICIATIVA

QUANDO O COMBATE COMEÇA, TODOS ROLAM UM TESTE DE INICIATIVA ($D20 + SEU MODIFICADOR DE DESTREZA$). O MESTRE ANOTA OS RESULTADOS EM ORDEM, DO MAIOR PARA O MENOR. ESSA É A ORDEM EM QUE TODOS IRÃO AGIR EM CADA RODADA.

SEU TURNO

NA SUA VEZ DE AGIR, VOCÊ PODE REALIZAR:

- UMA AÇÃO PADRÃO: A SUA AÇÃO PRINCIPAL NA RODADA.
 - EXEMPLOS: ATACAR UM INIMIGO, USAR A MAIORIA DOS DONS, BEBER UMA POÇÃO.
- UMA AÇÃO DE MOVIMENTO: USADA PARA SE DESLOCAR.
 - EXEMPLOS: MOVER-SE ATÉ SEU DESLOCAMENTO, SACAR OU GUARDAR UMA ARMA, LEVANTAR-SE.
- UMA AÇÃO LIVRE: ALGO TÃO RÁPIDO QUE NÃO GASTA QUASE TEMPO.
 - EXEMPLOS: FALAR UMA FRASE CURTA, LARGAR UM ITEM NO CHÃO.

ATACAR

A AÇÃO MAIS COMUM EM COMBATE É ATACAR. EXISTEM DOIS TIPOS PRINCIPAIS DE ATAQUE:

- **ATAQUE CORPO A CORPO:** SE VOCÊ ESTÁ ADJACENTE A UM INIMIGO, PODE ATACÁ-LO COM UMA ARMA COMO UMA ESPADA OU UM MACHADO.
 - ROLAGEM DE ATAQUE: ID20 + MODIFICADOR DE LUTA VS. A DEFESA DO ALVO.
- **ATAQUE À DISTÂNCIA:** SE VOCÊ PODE VER UM INIMIGO, PODE ATACÁ-LO COM UMA ARMA COMO UM ARCO OU UMA BESTA.
 - ROLAGEM DE ATAQUE: ID20 + MODIFICADOR DE PONTARIA VS. A DEFESA DO ALVO.

SE SUA ROLAGEM DE ATAQUE IGUALAR OU SUPERAR A DEFESA DO ALVO, VOCÊ ACERTA!

ACERTOS CRÍTICOS E FALHAS CRÍTICAS

- **ACERTO CRÍTICO (20 NATURAL):** SE VOCÊ ROLAR UM 20 NO SEU D20 DE ATAQUE, VOCÊ CONSEGUIU UM ACERTO CRÍTICO! VOCÊ ACERTA AUTOMATICAMENTE E ROLA O DOBRO DOS DADOS DE DANO.
- **FALHA CRÍTICA (1 NATURAL):** SE VOCÊ ROLAR UM 1 NO SEU D20 DE ATAQUE, VOCÊ COMETEU UMA FALHA CRÍTICA! VOCÊ ERRA AUTOMATICAMENTE E ALGO DE RUIM ACONTECE, A CRITÉRIO DO MESTRE. (SUA ARMA PODE ESCORREGAR, VOCÊ PODE TROPEÇAR, ETC.).

VIDA E MORTE

SEUS PONTOS DE VIDA (PV) REPRESENTAM SUA VITALIDADE. QUANDO ELES CHEGAM A 0 PV, VOCÊ NÃO MORRE INSTANTANEAMENTE. EM VEZ DISSO, VOCÊ CAI INCONSCIENTE E COMEÇA A "SANGRAR".

NO INÍCIO DE CADA UM DOS SEUS TURNOS, VOCÊ DEVE FAZER UM TESTE DE SAÚDE (D20) COM ND 17.

- SUCESSO: VOCÊ SE ESTABILIZA. VOCÊ CONTINUA INCONSCIENTE, MAS NÃO ESTÁ MAIS MORRENDO.
- FALHA: VOCÊ MARCA UMA FALHA. COM TRÊS FALHAS, SEU PERSONAGEM MORRE.

QUALQUER ALIADO PODE GASTAR UMA AÇÃO PARA FAZER UM TESTE DE CURA (ND 20) EM VOCÊ. SE ELE PASSAR, VOCÊ SE ESTABILIZA IMEDIATAMENTE. QUALQUER CURA QUE RESTAURE SEUS PV PARA 1 OU MAIS FAZ VOCÊ ACORDAR.

CONDIÇÕES

ÀS VEZES, UM ATAQUE OU PODER PODE DEIXAR SEU PERSONAGEM SOB UMA CONDIÇÃO. ELAS SÃO EFEITOS NEGATIVOS QUE TE ATRAPALHAM DE ALGUMA FORMA.

AS MAIS COMUNS SÃO:

- ATORDOADO: VOCÊ NÃO PODE REALIZAR AÇÕES.
- CAÍDO: VOCÊ ESTÁ DEITADO NO CHÃO. INIMIGOS ADJACENTES TÊM VANTAGEM PARA TE ATACAR.
- CEGO: VOCÊ NÃO PODE ENXERGAR. VOCÊ ERRA AUTOMATICAMENTE QUALQUER ATAQUE E TEM SUA DEFESA REDUZIDA.
- LENTO: SUA VELOCIDADE DE MOVIMENTO É CORTADA PELA METADE.

SISTEMA DE DONS

SEU DOM É A PARTE MAIS DEFINIDORA DO SEU PERSONAGEM. NÃO É UMA MAGIA QUE VOCÊ APRENDEU, É UMA PARTE DO SEU SER QUE DESPERTOU. ELE PODE SER CAPRICHOSO, ATERRORIZANTE OU SUBLIME, MAS É INEGAVELMENTE SEU.

ESTE CAPÍTULO EXPLICA COMO USAR E EVOLUIR SEU PODER. AQUI, A CRIATIVIDADE NÃO É APENAS ENCORAJADA, É NECESSÁRIA.

A NATUREZA DOS DONS

OS DONS NÃO SÃO FEITIÇOS COM NOMES ARCANOS E GESTOS COMPLEXOS. ELES SÃO MANIFESTAÇÕES DA SUA VONTADE E DO SEU CORPO. UM DESPERTO COM O DOM "FAÍSCA DE FOGO" NÃO RECITA PALAVRAS MÁGICAS; ELE SENTE O CALOR SE ACUMULANDO EM SUA MÃO E O LIBERA. ALGUÉM COM "ILUSÃO MENTAL" NÃO CONJURA UMA MAGIA; ELE PROJETA UM PENSAMENTO TÃO FORTE NA MENTE DE OUTRA PESSOA QUE ELE SE TORNA REAL PARA ELA.

PENSE NO SEU DOM COMO UM MÚSCULO. NO INÍCIO, ELE É FRACO E DIFÍCIL DE CONTROLAR. COM O TEMPO E A PRÁTICA, ELE SE TORNARÁ MAIS FORTE, MAIS PRECISO E CAPAZ DE FEITOS QUE VOCÊ NUNCA IMAGINOU.

USANDO OS DONS

MANIFESTAR SEU PODER EXIGE ESFORÇO E ENERGIA. ESSA ENERGIA É MEDIDA EM PONTOS DE DOM (PD). PENSE NELES COMO SUA RESERVA DE FÔLEGO SOBRENATURAL.

CALCULANDO SEUS PONTOS DE DOM

SUA FORÇA DE PERSONALIDADE E VONTADE SÃO O QUE CANALIZAM SEU PODER.

$$PD = \delta + (\text{SEU MODIFICADOR DE CARISMA} \times 2)$$

GASTANDO PONTOS DE DOM

A MAIORIA DAS EVOLUÇÕES DE DONS QUE VOCÊ APRENDERÁ CUSTARÁ 1 PD PARA SER ATIVADA. ALGUMAS HABILIDADES MAIS PODEROSAS, ESPECIALMENTE AS DE NÍVEL MAIS ALTO, PODEM TER UM CUSTO MAIOR, QUE ESTARÁ ESPECIFICADO EM SUA DESCRIÇÃO.

USAR UM DOM GERALMENTE REQUER UMA AÇÃO PADRÃO NO SEU TURNO.

RECUPERANDO PONTOS DE DOM

SUA ENERGIA SE RECUPERA COM DESCANSO. EXISTEM DUAS FORMAS DE RECUPERAR PD:

- **DESCANSO CURTO:** UMA NOITE DE SONO RUIM, TANTO COMO DORMIR NO CHÃO DA FLORESTA OU DORMIR 4 HORAS POR EXEMPLO VOCÊ RECUPERA UMA QUANTIDADE DE PD IGUAL AO SEU MODIFICADOR DE CARISMA (MÍNIMO 1).
- **DESCANSO COMPLETO:** UMA NOITE INTEIRA DE SONO (PELO MENOS 8 HORAS). AO FINAL DE UM DESCANSO COMPLETO, VOCÊ RECUPERA TODOS OS SEUS PONTOS DE DOM.

PROGRESSÃO E EVOLUÇÃO

SEU DOM INICIAL É APENAS UMA SEMENTE. A CADA NOVO NÍVEL DE PERSONAGEM, ESSA SEMENTE CRESCE, E VOCÊ ESCOLHE A DIREÇÃO DESSE CRESCIMENTO.

A PARTIR DO NÍVEL 1, E A CADA NOVO NÍVEL DE PERSONAGEM ATÉ O 10º, VOCÊ DESBLOQUEIA UM PONTO DE EVOLUÇÃO. VOCÊ PODE GASTAR ESSE PONTO PARA APRENDER UMA NOVA HABILIDADE (OU "EVOLUÇÃO") DA ÁRVORE DO SEU DOM.

As Três Linhas

CADA DOM POSSUI TRÊS CAMINHOS DE DESENVOLVIMENTO, CHAMADOS DE LINHAS:

- LINHA DE ATAQUE
- LINHA DE DEFESA
- LINHA DE EFEITOS

CADA LINHA TEM TRÊS EVOLUÇÕES, CLASSIFICADAS POR NÍVEL DE PODER (1, 2 E 3). EVOLUÇÕES DE NÍVEL 1 SÃO AS MAIS BÁSICAS, ENQUANTO AS DE NÍVEL 3 SÃO MANIFESTAÇÕES IMPRESSIONANTES DO SEU PODER.

A Regra da Progressão: Liberdade com Requisitos

VOCÊ TEM TOTAL LIBERDADE PARA ESCOLHER QUAL EVOLUÇÃO APRENDER, CONTANTO QUE CUMPRA SEU REQUISITO.

VOCÊ PODE MISTURAR E COMBINAR EVOLUÇÕES DE LINHAS DIFERENTES COMO QUISER, DESDE QUE SIGA A REGRA ACIMA.

ABAIXO COMEÇARÁ UMA LISTA DE TODOS OS DONS DOS JOGADORES, LEIA ATENTAMENTE!

ANCORAGEM TEMPORAL

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: SABEDORIA

LINHA DE ATAQUE: PERSEGUIÇÃO INEVITÁVEL

NÍVEL 1: ELO DE DOR

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ MARCA UM ALVO QUE PODE VER. POR UMA HORA, VOCÊ SEMPRE SABE A LOCALIZAÇÃO EXATA DELE. VOCÊ SÓ PODE TER UMA MARCA ATIVA POR VEZ.

NÍVEL 2: MARCA DO CAÇADOR

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PASSIVA

ENQUANTO SUA MARCA DO CAÇADOR ESTIVER ATIVA, SEMPRE QUE VOCÊ SOFRER DANO, O ALVO MARCADO SOFRE ID4 DE DANO PSÍQUICO DEVIDO AO ELO DE DOR.

NÍVEL 3: OBJETO BUMERANGUE

CUSTO: PASSIVO, AÇÃO: PASSIVA

AO ANCORAR UMA DE SUAS ARMAS DE ARREMESSO, ELA RETORNA MAGICAMENTE PARA SUA MÃO NO FINAL DO SEU TURNO APÓS SER LANÇADA.

ANCORAGEM TEMPORAL

LINHA DE DEFESA: PONTO FIXO

NÍVEL 1: ÂNCORA PESSOAL

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

POR UM MINUTO, VOCÊ SE ANCORA NO ESPAÇO-TEMPO. VOCÊ NÃO PODE SER EMPURRADO, DERRUBADO, MOVIDO OU TELETRANSPORTADO CONTRA SUA VONTADE.

NÍVEL 2: GUARDIÃO DO LOCAL

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ ANCORA UM OBJETO POR UMA HORA. AÇÕES PARA ABRI-LO OU QUEBRÁ-LO TÊM A DIFICULDADE AUMENTADA EM +10.

NÍVEL 3: SANTUÁRIO ANCORADO

CUSTO: 3 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ ANCORA UMA ÁREA DE 3M DE RAIO. POR 5 SEGUNDOS, O TEMPO PARA COMPLETAMENTE PARA QUALQUER CRIATURA OU OBJETO DENTRO DA ÁREA.

ANCORAGEM TEMPORAL

LINHA DE EFEITOS: NAVEGADOR DO MUNDO

NÍVEL 1: PRISÃO TEMPORAL

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

UM ALVO MARCADO POR VOCÊ DEVE FAZER UM TESTE DE VONTADE (ND 10 + SEU MOD. DE SAB). SE FALHAR, POR UM MINUTO, ELE NÃO PODE USAR MOVIMENTOS DE ALTA VELOCIDADE OU TELETRANSPORTE.

NÍVEL 2: MÚLTIPLAS ÂNCORAS

CUSTO: PASSIVO, AÇÃO: PASSIVA

AGORA CONSEGUE MANTER ATÉ CINCO ÂNCORAS ATIVAS EM OBJETOS.

NÍVEL 3: PUXÃO DE ÂNCORA

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ SE TELETRANSPORTA PARA A LOCALIZAÇÃO DE UM OBJETO QUE VOCÊ ANCOROU, NÃO IMPORTA A DISTÂNCIA.

DEVORAR PODER

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: CARISMA

LINHA DE ATAQUE: PREDADOR DE DONS

NÍVEL 1: CÓPIA FIEL

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: REAÇÃO

IMEDIATAMENTE APÓS TOCAR UMA PESSOA, VOCÊ PODE COPIAR O DOM DELA. VOCÊ PODE USAR ESSE PODER UMA VEZ NA PRÓXIMA HORA. O TESTE PARA O PODER COPIADO USA SEU MODIFICADOR DE CARISMA.

NÍVEL 2: MIMETISMO APRIMORADO

CUSTO: PASSIVO, AÇÃO: PASSIVA

PODERES COPIADOS POR VOCÊ SÃO MAIS POTENTES. SE CAUSAREM DANO, ADICIONE +1D6 DE DANO. SE TIVEREM DURAÇÃO, ADICIONE +1 RODADA.

NÍVEL 3: COMBO DE PODERES

CUSTO: PASSIVO, AÇÃO: PASSIVA

VOCÊ AGORA PODE ARMAZENAR ATÉ DOIS PODERES COPIADOS SIMULTANEAMENTE.

DEVORAR PODER

LINHA DE DEFESA: ADAPTADOR REATIVO

NÍVEL 1: ABSORÇÃO DEFENSIVA

CUSTO: PASSIVO, **AÇÃO:** PASSIVA

AO COPIAR UM PODER ELEMENTAL (FOGO, FRIO, ETC.), VOCÊ GANHA RESISTÊNCIA ÀQUELE TIPO DE DANO (RECEBE METADE DO DANO) PELA PRÓXIMA HORA.

NÍVEL 2: EXPELIR PODER

CUSTO: USO ÚNICO POR DIA, **AÇÃO:** REAÇÃO

QUANDO UM INIMIGO TE ATACA COM UM PODER, VOCÊ PODE TENTAR REPELI-LO DE VOLTA. O INIMIGO DEVE FAZER UM TESTE DE VONTADE (ND 10 + SEU MOD. DE CAR). SE FALHAR, ELE SE TORNA O ALVO DO PRÓPRIO PODER.

NÍVEL 3: NULIFICAR DOM

CUSTO: USO ÚNICO POR DIA, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ TOCA UM ALVO. ELE DEVE FAZER UM TESTE DE VONTADE (ND 10 + SEU MOD. DE CAR). SE FALHAR, VOCÊ ESCOLHE UM DOS DONS DELE, E ELE NÃO PODERÁ USAR AQUELE DOM POR 1 HORA.

DEVORAR PODER

LINHA DE EFEITOS: ENCICLOPÉDIA AMBULANTE

NÍVEL 1: RETENÇÃO PROLONGADA

CUSTO: PASSIVO, **AÇÃO:** PASSIVA

VOCÊ PODE MANTER UM PODER COPIADO POR ATÉ 24 HORAS ANTES QUE ELE SE DISSIPE.

NÍVEL 2: RESISTÊNCIA DE DOM

CUSTO: PASSIVO, **AÇÃO:** PASSIVA

AO USAR A RETENÇÃO PROLONGADA, VOCÊ TAMBÉM RECEBE +2 EM TODOS OS TESTES DE RESISTÊNCIA CONTRA O PODER QUE ESTÁ ARMAZENANDO.

NÍVEL 3: IMITAÇÃO DE HABILIDADE

CUSTO: 1 PD, **AÇÃO:** REAÇÃO

VOCÊ EXPANDE SEU MIMETISMO. AGORA VOCÊ PODE COPIAR UMA HABILIDADE NÃO-MÁGICA EXCEPCIONAL QUE ACABOU DE VER, COMO UM GOLPE DE MESTRE DE UM ESPADACHIM OU A MIRA PERFEITA DE UM ARQUEIRO, PARA USAR UMA ÚNICA VEZ.

CONTROLE DE SOMBRA

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: INTELIGÊNCIA

LINHA DE ATAQUE: TERRORS DO CREPÚSCULO

NÍVEL 1: VOZ FANTASMA

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: LIVRE

AO EMERGIR DE UMA SOMBRA, VOCÊ PODE FAZER SUA VOZ SOAR COMO SE VIESSE DE OUTRA SOMBRA PRÓXIMA. INIMIGOS QUE OUVIREM DEVEM FAZER UM TESTE DE INTUIÇÃO (ND 10 + SEU MOD. DE CAR) PARA NÃO SEREM ENGANADOS.

NÍVEL 2: MIRAGEM SOMBRIA

CUSTO: PASSIVO, AÇÃO: PASSIVA

SEMPRE QUE VOCÊ USA O SALTO DE SOMBRA, UMA CÓPIA ILUSÓRIA E SILENCIOSA SUA FICA PARA TRÁS NA SOMBRA DE ORIGEM, SE DESFAZENDO APÓS 1 RODADA.

NÍVEL 3: ATAQUE DAS PROFUNDEZAS

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ PODE ESTENDER SEUS BRAÇOS ATRAVÉS DE UMA SOMBRA PARA FAZER UM ATAQUE CORPO A CORPO CONTRA UM ALVO ADJACENTE A ELA. O ATAQUE CAUSA O DANO NORMAL DA SUA ARMA + ID8 DE DANO NECRÓTICO.

CONTROLE DE SOMBRA

LINHA DE DEFESA: REFÚGIO OBSCURO

NÍVEL 1: OCULTAÇÃO PERFEITA

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ ENTRA EM UMA SOMBRA E FICA COMPLETAMENTE INVISÍVEL E INAUDÍVEL ATÉ SE MOVER, ATACAR OU USAR OUTRO PODER.

NÍVEL 2: TROCA DE LUGAR

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: LIVRE

UMA VEZ POR TURNO, VOCÊ PODE TROCAR DE LUGAR INSTANTANEAMENTE COM A SUA PRÓPRIA SOMBRA.

NÍVEL 3: PORTAL SOMBRIOS

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ CRIA UM PORTAL ENTRE DUAS SOMBRAS QUE PODE VER, COM ATÉ 15M DE DISTÂNCIA ENTRE ELAS. O PORTAL DURA 1 MINUTO E PODE SER USADO POR VOCÊ E SEUS ALIADOS.

CONTROLE DE SOMBRA

LINHA DE EFEITOS: MESTRE DAS ILUSÕES

NÍVEL 1: ALTERAR SOMBRA

CUSTO: PASSIVO, AÇÃO: LIVRE

VOCÊ PODE ALTERAR A FORMA E O TAMANHO DA SUA PRÓPRIA SOMBRA À VONTADE, FAZENDO-A PARECER MAIOR, MENOR, E ATÉ FAZENDO SAIR DA SUPERFÍCIE OU COM UMA FORMA AMEAÇADORA.

NÍVEL 2: ANIMAR SOMBRA

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ DÁ UMA FORMA HUMANOIDE A UMA SOMBRA DE UM OBJETO E A ANIMA POR 1 MINUTO. ELA NÃO PODE ATACAR, MAS PODE SE MOVER E INTERAGIR COM OBJETOS PARA CRIAR UMA DISTRAÇÃO.

NÍVEL 3: DOMÍNIO DA ESCURIDÃO

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ EXPANDE UMA SOMBRA EXISTENTE PARA CRIAR UMA ÁREA DE 6M DE RAIO DE ESCURIDÃO MÁGICA POR 1 MINUTO. A ESCURIDÃO BLOQUEIA A VISÃO NORMAL E A VISÃO NO ESCURO.

FAÍSCA DE FOGO

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: DESTREZA
LINHA DE ATAQUE: INCENDIÁRIO

NÍVEL 1: JATO DE FAGULHAS

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ LANÇA UM CONE DE 5M DE FAGULHAS. CRIATURAS NA ÁREA DEVEM FAZER UM TESTE DE REFLEXOS (ND 10 + SEU MOD. DE INT). SE FALHAREM, FICAM CEGAS POR 1 RODADA. MATERIAIS INFLAMÁVEIS NA ÁREA PEGAM FOGO.

NÍVEL 2: BOLA DE FOGO

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ ARREMENSA UMA ESFERA DE FOGO QUE EXPLODE EM UM PONTO A ATÉ 30M. A EXPLOSÃO TEM 6M DE RAIO E CAUSA 3D6 DE DANO DE FOGO. UM TESTE DE REFLEXOS (ND 10 + SEU MOD. DE INT) REDUZ O DANO À METADE.

NÍVEL 3: CHICOTE ÍGNEO

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ CRIA UM CHICOTE DE FOGO COM 5M DE ALCANCE QUE DURA 1 MINUTO. VOCÊ PODE USÁ-LO PARA ATACAR (CAUSA 2D6 DE DANO DE FOGO) OU PARA TENTAR DESARMAR OU DERRUBAR UM INIMIGO.

FAÍSCA DE FOGO

LINHA DE DEFESA: ESCUDO DE CALOR

NÍVEL 1: AURA QUENTE

CUSTO: PASSIVO, **AÇÃO:** PASSIVA

SUA PELE EMANA CALOR. **QUALQUER CRIATURA QUE TOCAR VOCÊ** SOFRE ID4 DE DANO DE FOGO (CASO VOCÊ QUEIRA EMANAR CALOR).

NÍVEL 2: EXPLOSÃO CONTROLADA

CUSTO: 1 PD, **AÇÃO:** MOVIMENTO

VOCÊ CRIA UMA EXPLOSÃO CONTROLADA A SEUS PÉS PARA SE IMPULSIONAR. VOCÊ PODE SE MOVER 15M EM **QUALQUER DIREÇÃO**, INCLUINDO PARA O ALTO, SEM PROVOCAR ATAQUES DE OPORTUNIDADE.

NÍVEL 3: CORPO EM CHAMAS

CUSTO: 3 PD, **AÇÃO:** PADRÃO

POR 1 MINUTO, VOCÊ SE ENVOLVE COMPLETAMENTE EM CHAMAS. VOCÊ GANHA IMUNIDADE A DANO DE FOGO, EMITE LUZ E **QUALQUER CRIATURA QUE TE ATAQUE** CORPO A CORPO OU TE TOQUE SOFRE ID12 DE DANO DE FOGO E **QUEM ESTIVER EM ATÉ 3 METROS** SOFRE ID4 DE DANO DE FOGO.

FAÍSCA DE FOGO

LINHA DE EFEITOS: ARTESÃO DO FOGO

NÍVEL 1: MOLDAR FOGO

CUSTO: PASSIVO, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ PODE CONTROLAR CHAMAS EXISTENTES EM UM RAIO DE 9M, ALTERANDO SUA COR, INTENSIDADE E FORMA PARA CRIAR IMAGENS SIMPLES, SINAIS OU DOBRAR O TAMANHO DE UMA FOGUEIRA.

NÍVEL 2: SOLDA DE FOGO

CUSTO: 1 PD, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ GERA UM CALOR INTENSO E FOCADO PARA SOLDAR DUAS PEÇAS DE METAL, CONSERTAR UM ITEM QUEBRADO OU CAUTERIZAR UM FERIMENTO (ESTABILIZANDO UM PERSONAGEM MORRENDO).

NÍVEL 3: DRENAR CALOR

CUSTO: 2 PD, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ ABSORVE O CALOR EM UMA ÁREA DE 9M DE RAIO. CHAMAS NÃO-MÁGICAS SÃO EXTINTAS E CRIATURAS NA ÁREA DEVEM FAZER UM TESTE DE SAÚDE (ND 10 + SEU MOD. DE INT) OU SOFRERÃO 1D8 DE DANO DE FRIO.

CONTROLE GRAVITACIONAL

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: INTELIGÊNCIA

LINHA DE ATAQUE: Poço de Gravidade

NÍVEL 1: PESO MORTO

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ AUMENTA O PESO DA ARMA OU ESCUDO DE UM ALVO. ELE DEVE FAZER UM TESTE DE FORÇA (ND 10 + SEU MOD. DE INT). SE FALHAR, ELE TEM -2 EM ATAQUES COM AQUELA ARMA OU NA DEFESA DAQUELE ESCUDO PELA CENA.

NÍVEL 2: ESMAGAMENTO GRAVITACIONAL

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ CRIA UM PONTO DE GRAVIDADE INTENSA EM UM LOCAL A ATÉ 15M. TODAS AS CRIATURAS EM UM RAIO DE 6M DEVEM FAZER UM TESTE DE FORÇA (ND 10 + SEU MOD. DE INT) OU SERÃO PUXADAS 3M EM DIREÇÃO AO CENTRO E DERRUBADAS.

NÍVEL 3: SINGULARIDADE

CUSTO: 3 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ FOCA A GRAVIDADE EM UM ÚNICO ALVO. ELE DEVE FAZER UM TESTE DE FORÇA (ND 10 + SEU MOD. DE INT). SE FALHAR, FICA PRESO AO CHÃO (CONDICÃO ATORDOADO E CAÍDO) POR 1 MINUTO. ELE PODE TENTAR O TESTE NOVAMENTE NO FINAL DE CADA UM DE SEUS TURNOS.

CONTROLE GRAVITACIONAL

LINHA DE DEFESA: REPULSOR

NÍVEL 1: DESVIO GRAVITACIONAL

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: REAÇÃO (PREPARADA)

QUANDO UM ATAQUE DE ARMA (CORPO A CORPO OU À DISTÂNCIA) TE ACERTA, VOCÊ PODE USAR SUA REAÇÃO PARA CRIAR UM CAMPO GRAVITACIONAL E FORÇAR O INIMIGO A ROLAR O ATAQUE NOVAMENTE COM -2 DE PENALIDADE.

NÍVEL 2: VOO CONTROLADO

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ REVERTE SUA PRÓPRIA GRAVIDADE, GANHANDO A CAPACIDADE DE VOAR COM SUA VELOCIDADE DE MOVIMENTO NORMAL POR 10 MINUTOS.

NÍVEL 3: ÓRBITA DE DETRITOS

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ LEVITA PEDRAS, GALHOS E OUTROS DETRITOS AO SEU REDOR, CRIANDO UM ESCUDO TURBILHONANTE POR 1 MINUTO. O ESCUDO TE CONCEDE +2 DE DEFESA E CAUSA 1D6 DE DANO A QUALQUER CRIATURA QUE TE ATAQUE CORPO A CORPO.

CONTROLE GRAVITACIONAL

LINHA DE EFEITOS: DOBRA-ESPAÇO

NÍVEL 1: CAMINHAR NAS PAREDES

CUSTO: 1 PD, **AÇÃO:** PADRÃO

POR 10 MINUTOS, VOCÊ PODE ALTERAR SUA ORIENTAÇÃO GRAVITACIONAL PARA CAMINHAR EM PAREDES E TETOS COMO SE FOSSEM O CHÃO.

NÍVEL 2: REPULSÃO/ATRAÇÃO DE MASSA

CUSTO: 1 PD, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ ESCOLHE DOIS OBJETOS OU CRIATURAS. POR 1 MINUTO, ELES SÃO FORTEMENTE REPELIDOS OU ATRAÍDOS UM PELO OUTRO. ALVOS QUE NÃO QUEIRAM SER MOVIDOS PODEM FAZER UM TESTE DE FORÇA (ND 10 + SEU MOD. DE INT).

NÍVEL 3: DISTORÇÃO TEMPORAL

CUSTO: 3 PD, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ CRIA UMA BOLHA DE 3M DE RAIO DE GRAVIDADE INTENSA POR 1 MINUTO. CRIATURAS QUE ENTRAREM OU COMEÇAREM SEU TURNO NA ÁREA TÊM SUA VELOCIDADE REDUZIDA À METADE E SÓ PODEM REALIZAR UMA AÇÃO PADRÃO OU UMA AÇÃO DE MOVIMENTO, NÃO AMBAS.

MANIPULAR LUZ

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: SABEDORIA
LINHA DE ATAQUE: LANÇA DO SOL

NÍVEL 1: FLASH CEGANTE

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ CRIA UM CLARÃO DE LUZ. TODAS AS CRIATURAS EM UM RAIO DE 6M DEVEM FAZER UM TESTE DE SAÚDE (ND 10 + SEU MOD. DE SAB) OU FICARÃO CEGAS POR 1 RODADA.

NÍVEL 2: RAIOS DE LUZ SÓLIDA

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ DISPARA UM FEIXE DE LUZ CONCENTRADA EM UM ALVO A ATÉ 30M. FAÇA UM ATAQUE DE PONTARIA USANDO SEU MODIFICADOR DE SABEDORIA. SE ACERTAR, CAUSA 3D8 DE DANO RADIANTE.

NÍVEL 3: LÂMINA DE FÓTONS

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ CRIA UMA ESPADA FEITA DE LUZ PURA POR 1 MINUTO. ELA FUNCIONA COMO UMA ESPADA LONGA, MAS USA SEU MODIFICADOR DE SABEDORIA PARA ATACAR E CAUSAR DANO, E SEU DANO É RADIANTE.

MANIPULAR LUZ

LINHA DE DEFESA: VÉU LUMINOSO

NÍVEL 1: DESLOCAMENTO VISUAL

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

POR 1 MINUTO, VOCÊ DOBRA A LUZ AO SEU REDOR. QUALQUER ATAQUE CONTRA VOCÊ TEM 20% DE CHANCE DE ERRAR COMPLETAMENTE.

NÍVEL 2: ESCUDO DE LUZ SÓLIDA

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: REAÇÃO

QUANDO FOR ATINGIDO POR UM ATAQUE, VOCÊ PODE USAR SUA REAÇÃO PARA CRIAR UM ESCUDO DE LUZ QUE TE CONCEDE +5 DE DEFESA CONTRA AQUELE ATAQUE.

NÍVEL 3: INVISIBILIDADE

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ SE TORNA COMPLETAMENTE INVISÍVEL POR ATÉ 10 MINUTOS. A INVISIBILIDADE ACABA SE VOCÊ ATACAR OU USAR UM PODER.

MANIPULAR LUZ

LINHA DE EFEITOS: ILUSIONISTA DA LUZ

NÍVEL 1: ILUMINAÇÃO CONTROLADA

CUSTO: PASSIVO, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ CRIA ATÉ QUATRO GLOBOS DE LUZ QUE FLUTUAM E SE MOVEM SOB SEU COMANDO, ILUMINANDO UMA ÁREA COMO TOCHAS. ELES DURAM ATÉ SEREM DISPENSADOS.

NÍVEL 2: HOLOGRAMA

CUSTO: 1 PD, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ CRIA UMA IMAGEM SILENCIOSA E COLORIDA DE UM OBJETO OU CRIATURA POR 1 MINUTO. A ILUSÃO PARECE REAL, MAS NÃO TEM SUBSTÂNCIA.

NÍVEL 3: MENSAGEM DE LUZ

CUSTO: 1 PD, **AÇÃO:** PADRÃO

VOCÊ ENVIA UMA MENSAGEM ATRAVÉS DE UM FEIXE DE LUZ PARA UM ALVO QUE POSSA VER. A MENSAGEM APARECE COMO TEXTO LUMINOSO NO AR PARA O RECEPTOR E SÓ PODE SER VISTA POR ELE.

ToQUE RESTAURADOR

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: SABEDORIA

LINHA DE ATAQUE: ToQUE CORRUPTOR

NÍVEL 1: ToQUE DRENANTE

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

FAÇA UM ATAQUE DE LUTA USANDO SEU MODIFICADOR DE SABEDORIA. SE ACERTAR, VOCÊ CAUSA 2D8 DE DANO NECRÓTICO QUE IGNORA ARMADURA.

NÍVEL 2: ACELERAR ENTROPIA

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ TOCA UM OBJETO INANIMADO NÃO-MÁGICO (UMA PORTA, UMA CORDA, UMA ARMA). ELE ENVELHECE ANOS EM SEGUNDOS, APODRECENDO OU ENFERRUJANDO ATÉ SE TORNAR INÚTIL.

NÍVEL 3: SOBRECARGA VITAL

CUSTO: 3 PD, AÇÃO: PADRÃO

FAÇA UM ATAQUE DE LUTA USANDO SEU MODIFICADOR DE SABEDORIA. SE ACERTAR, VOCÊ INUNDA O ALVO COM ENERGIA VITAL CAÓTICA, CAUSANDO 4D10 DE DANO NECRÓTICO. O ALVO DEVE FAZER UM TESTE DE SAÚDE (ND 10 + SEU MOD. DE SAB) OU FICARÁ EXAUSTO POR 1 MINUTO.

Toque Restaurador

LINHA DE DEFESA: GUARDIÃO DA VIDA

NÍVEL 1: PURIFICAR

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

COM UM TOQUE, VOCÊ PODE ANULAR INSTANTANEAMENTE UM VENENO OU UMA DOENÇA DE UM ALIADO.

NÍVEL 2: VIGOR EMPRESTADO

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ TOCA UM ALIADO E LHE CONCEDE 2D6 + SEU MODIFICADOR DE SABEDORIA EM PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS, QUE DURAM POR 10 MINUTOS.

NÍVEL 3: AURA DE REGENERAÇÃO

CUSTO: 3 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ EMANA UMA AURA DE 9M DE RAIO POR 1 MINUTO. NO INÍCIO DO SEU TURNO, VOCÊ E TODOS OS ALIADOS DENTRO DA AURA RECUPERAM UMA QUANTIDADE DE PV IGUAL AO SEU MODIFICADOR DE SABEDORIA.

Toque Restaurador

LINHA DE EFEITOS: CURANDEIRO MESTRE

NÍVEL 1: CURA

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ TOCA UMA CRIATURA E A CURA EM $2D8 +$ SEU MODIFICADOR DE SABEDORIA PONTOS DE VIDA.

NÍVEL 2: ESTABILIZAÇÃO REMOTA

CUSTO: PASSIVO, AÇÃO: LIVRE

UMA VEZ POR TURNO, VOCÊ PODE ESTABILIZAR UM ALIADO QUE ESTEJA MORRENDO A ATÉ 9M DE DISTÂNCIA, SEM PRECISAR TOCÁ-LO.

NÍVEL 3: RESTAURAÇÃO COMPLETA

CUSTO: 5 PD, AÇÃO: RITUAL (10 MINUTOS)

VOCÊ REALIZA UM RITUAL DEMORADO PARA CURAR FERIMENTOS CATASTRÓFICOS.

VOCÊ PODE REGENERAR UM MEMBRO PERDIDO, CURAR UMA DOENÇA PERMANENTE OU REMOVER UMA MALDIÇÃO DE UM ALVO.

TROCA DE POSIÇÃO

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: DESTREZA
LINHA DE ATAQUE: ESTRATEGISTA DO CAOS

NÍVEL 1: TROCA AMBIENTAL

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ TROCA DE LUGAR COM UM OBJETO DE TAMANHO SIMILAR A ATÉ 9M. SE O OBJETO FOR COLOCADO EM UM LOCAL PERIGOSO (COMO NO AR, ACIMA DE UM INIMIGO), ELE PODE CAUSAR DANO.

NÍVEL 2: TROCA TÁTICA

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ TROCA DE LUGAR COM UM ALIADO OU INIMIGO A ATÉ 15M. UM INIMIGO TROCADO DEVE FAZER UM TESTE DE VONTADE (ND 10 + SEU MOD. DE INT) OU PERDERÁ SUA PRÓXIMA AÇÃO DE MOVIMENTO, CONFUSO.

NÍVEL 3: TROCA EM CASCATA

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ REALIZA UMA TROCA TÁTICA. IMEDIATAMENTE APÓS, PODE REALIZAR UMA SEGUNDA TROCA ENVOLVENDO UMA DAS CRIATURAS OU OBJETOS DA PRIMEIRA TROCA, SEM CUSTO DE AÇÃO ADICIONAL.

TROCA DE POSIÇÃO

LINHA DE DEFESA: GUARDIÃO SACRIFICIAL

NÍVEL 1: CONFUSÃO DE OBJETOS

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ PODE USAR SUA REAÇÃO PARA TROCAR A ARMA DA MÃO DE UM INIMIGO PELA ARMA DE OUTRO INIMIGO QUE VOCÊ POSSA VER, POTENCIALMENTE ARRUINANDO O ATAQUE E DEIXANDO-OS CONFUSOS.

NÍVEL 2: TROCA DE AMEAÇA

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ TROCA A POSIÇÃO DE DOIS INIMIGOS ENTRE SI, A ATÉ 15M. ELES DEVEM FAZER UM TESTE DE VONTADE (ND 10 + SEU MOD. DE INT) OU FICARÃO DESORIENTADOS E CONCEDERÃO VANTAGEM AO PRÓXIMO ATAQUE CONTRA ELES.

NÍVEL 3: TROCA NEGATIVA

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: REAÇÃO

QUANDO UM PROJÉTIL (FLECHA, RAIO, ETC.) PASSA A 3M DE VOCÊ, VOCÊ PODE USAR SUA REAÇÃO PARA TROCAR O PROJÉTIL DE LUGAR COM UM OBJETO PEQUENO PRÓXIMO, FAZENDO COM QUE O OBJETO SEJA ATINGIDO EM VEZ DO ALVO ORIGINAL.

TROCA DE POSIÇÃO

LINHA DE EFEITOS: TRAPACEIRO DO ESPAÇO

NÍVEL 1: ALCANCE ESTENDIDO

CUSTO: PASSIVO, AÇÃO: PASSIVA

O ALCANCE DE TODAS AS SUAS HABILIDADES DE TROCA É DOBRADO.

NÍVEL 2: TROCA COM OBJETO PEQUENO

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ PODE TROCAR DE LUGAR COM UM OBJETO PEQUENO QUE ARREMESSOU. ISSO PERMITE QUE VOCÊ SE TELETRANSPORTE PARA O LOCAL ONDE O OBJETO ATERRISSOU.

NÍVEL 3: ATRAVESSAR BARREIRA

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ PODE TROCAR DE LUGAR COM UM OBJETO OU CRIATURA QUE CONSIGA VER ATRAVÉS DE UMA BARREIRA (UMA JANELA DE VIDRO, GRADES DE UMA CELA, UM CAMPO DE FORÇA TRANSLÚCIDO).

ILUSÃO MENTAL

ATRIBUTO PARA PONTOS DE DOM: CARISMA

LINHA DE ATAQUE: FANTASMA MALIGNO

NÍVEL 1: IMAGEM ATERRADORA

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ FORÇA UM ALVO A VER SEU PIOR MEDO. ELE DEVE FAZER UM TESTE DE VONTADE (ND 10 + SEU MOD. DE CAR). SE FALHAR, FICA AMEDRONTADO POR 1 MINUTO E DEVE USAR SUA AÇÃO PARA SE AFASTAR DE VOCÊ.

NÍVEL 2: ADAGA MENTAL

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ ATACA A MENTE DE UM ALVO A ATÉ 15M, CAUSANDO 2D10 DE DANO PSÍQUICO.

NÍVEL 3: EXÉRCITO ILUSÓRIO

CUSTO: 3 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ CRIA ATÉ CINCO CÓPIAS ILUSÓRIAS DE SI MESMO POR 1 MINUTO. ELAS IMITAM SUAS AÇÕES. CADA VEZ QUE VOCÊ É ATACADO, HÁ UMA CHANCE DE O ATAQUE ATINGIR UMA ILUSÃO, QUE SE DISSIPAR.

ILUSÃO MENTAL

LINHA DE DEFESA: MESTRE DO DISFARCE

NÍVEL 1: INVISIBILIDADE PESSOAL

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ SE TORNA INVISÍVEL PARA UM ALVO POR 1 MINUTO. A INVISIBILIDADE ACABA SE VOCÊ ATACAR OU USAR UM PODER.

NÍVEL 2: DESLOCAMENTO

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

Por 1 minuto, você projeta uma imagem sua ligeiramente fora de sincronia. Qualquer ataque contra você tem 50% de chance de errar.

NÍVEL 3: CENÁRIO FALSO

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

Você altera a percepção de uma área de 9m de raio por 10 minutos. Você pode criar a ilusão de uma parede, esconder uma porta ou fazer o chão parecer um fosso.

ILUSÃO MENTAL

LINHA DE EFEITOS: MANIPULADOR SUTIL

NÍVEL 1: DISFARCE ILUSÓRIO

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ SE COBRE COM UMA ILUSÃO QUE MUDA SUA APARÊNCIA, ROUPAS E VOZ POR ATÉ 1 HORA.

NÍVEL 2: SOM ILUSÓRIO

CUSTO: 1 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ PODE CRIAR QUALQUER SOM QUE JÁ TENHA OUVIDO EM UM PONTO A ATÉ 30M. O SOM PODE SER UM SUSSURRO, UM Grito, PASSOS, ETC., E DURA POR 1 MINUTO.

NÍVEL 3: SUGESTÃO PLANTADA

CUSTO: 2 PD, AÇÃO: PADRÃO

VOCÊ SUSSURRA UMA SUGESTÃO NA MENTE DE UM ALVO. SE ELE FALHAR EM UM TESTE DE VONTADE (ND 10 + SEU MOD. DE CAR), ELE SEGUIRÁ O CURSO DE AÇÃO SUGERIDO (CONTANTO QUE NÃO SEJA OBVIAMENTE SUICIDA OU ABSURDO).

EQUIPAMENTO E TESOUROS

EM AURORA, UM AVENTUREIRO É TÃO BOM QUANTO O EQUIPAMENTO QUE CARREGA. UMA CORDA RESISTENTE PODE SER A DIFERENÇA ENTRE A VIDA E A MORTE EM UM PENHASCO, E O FIO DE UMA BOA ESPADA É O ARGUMENTO FINAL EM MUITAS DISCUSSÕES.

ESTE CAPÍTULO LISTA AS ARMAS, ARMADURAS E FERRAMENTAS QUE O DINHEIRO PODE COMPRAR. USE-O PARA EQUIPAR SEU PERSONAGEM NO INÍCIO DA AVENTURA E PARA GASTAR AS RIQUEZAS QUE VOCÊ ACUMULARÁ EM SUAS JORNADAS.

O SISTEMA MONETÁRIO DE SOLARA

A ECONOMIA DOS REINOS É BASEADA EM TRÊS MOEDAS PRINCIPAIS, CUNHADAS EM METAIS DIFERENTES.

- **MOEDA DE OURO (MO)**: A MOEDA DOS NOBRES E DOS GRANDES MERCADORES. RARA E VALIOSA.
- **MOEDA DE PRATA (MP)**: A MOEDA DO DIA A DIA. USADA PARA PAGAR POR REFEIÇÕES, ESTADIAS E SERVIÇOS.
- **MOEDA DE COBRE (MC)**: A MOEDA DO POVO. COMPRA UM PÃO, UMA MAÇÃ OU UMA CANECA DE CERVEJA BARATA.

TAXAS DE CÂMBIO:

- 1 MOEDA DE OURO = 10 MOEDAS DE PRATA
- 1 MOEDA DE PRATA = 10 MOEDAS DE COBRE

ARMAS

SUA ARMA É SUA COMPANHEIRA MAIS FIEL. ESCOLHA COM SABEDORIA.

ARMAS SIMPLES | PREÇO | DANO | PROPRIEDADES

ADAGA | 2 MO | ID4 | LEVE, ARREMESSO (6M)

CLAVA | 1 MP | ID6 | -

LANÇA | 1 MO | ID6 | VERSÁTIL (ID8), ARREMESSO (6M)

MAÇA LEVE | 5 MO | ID6 | LEVE

BORDÃO | 2 MP | ID6 | VERSÁTIL (ID8), DUAS MÃOS

ARMAS MARCIAIS | PREÇO | DANO | PROPRIEDADES

ESPADA CURTA | 10 MO | ID6 | LEVE, ÁGIL

ESPADA LONGA | 15 MO | ID8 | VERSÁTIL (ID10)

MACHADO DE BATALHA | 10 MO | ID8 | VERSÁTIL (ID10)

MARTELO DE GUERRA | 15 MO | ID8 | VERSÁTIL (ID10)

RAPIEIRA | 25 MO | ID8 | ÁGIL

MONTANTE (ESPADA GRANDE) | 50 MO | 2D6 | PESADA, DUAS MÃOS

ARMAS À DISTÂNCIA | PREÇO | DANO | PROPRIEDADES

ARCO CURTO | 25 MO | ID6 | DISTÂNCIA (24M), DUAS MÃOS

ARCO LONGO | 75 MO | ID8 | DISTÂNCIA (45M), PESADA

BESTA LEVE | 35 MO | ID8 | DISTÂNCIA (24M), RECARGA

PROPRIEDADES DAS ARMAS

- **ÁGIL:** VOCÊ PODE USAR SEU MODIFICADOR DE DESTREZA EM VEZ DE FORÇA PARA OS ATAQUES.
- **ARREMESSO:** VOCÊ PODE ARREMESSAR A ARMA. O NÚMERO ENTRE PARÊNTESSES É O ALCANCE EM METROS.
- **DISTÂNCIA:** A ARMA É USADA PARA ATAQUES À DISTÂNCIA. O NÚMERO É O ALCANCE EFETIVO.
- **DUAS MÃOS:** A ARMA PRECISA SER USADA COM AS DUAS MÃOS.
- **LEVE:** UMA ARMA PEQUENA E FÁCIL DE MANUSEAR, IDEAL PARA USAR EM SUA MÃO INÁBIL.
- **PESADA:** UMA ARMA GRANDE QUE PODE SER DESAJEITADA PARA CRIATURAS MENORES.
- **RECARGA:** A ARMA EXIGE UMA AÇÃO DE MOVIMENTO PARA SER RECARREGADA APÓS UM DISPARO.
- **VERSÁTIL:** A ARMA PODE SER USADA COM UMA MÃO (CAUSANDO O DANO NORMAL) OU COM AS DUAS (CAUSANDO O DANO ENTRE PARÊNTESSES).

ARMADURAS

ITEM | TIPO | PREÇO | BÔNUS | PENALIDADE

ARMADURA LEVE

ACOLCHOADA | LEVE | 5 MO | +1 | -

COURO | LEVE | 10 MO | +2 | -

ARMADURA MÉDIAS

COURO BATIDO | MÉDIA | 50 MO | +3 | -1 FURT.

COTA DE MALHA | MÉDIA | 75 MO | +4 | -2 FURT.

ARMADURA PESADAS

PLACAS PARCIAL | PESADA | 250 MO | +5 | -3 FURT.

PLACAS COMPLETA | PESADA | 1.500 MO | +6 | -4 FURT.

ESCUDOS

ESCUDO LEVE | ESCUDO | 9 MO | +1 | -

ESCUDO PESADO | ESCUDO | 20 MO | +2 | -

ITENS DE AVENTURA

A VIDA DE UM AVENTUREIRO É IMPREVISÍVEL. ESTAR PREPARADO É METADE DA BATALHA.

ITEM | MO/MP/MC

MOCHILA | 2 MO

SACO DE DORMIR | 1 MO

KIT REFEIÇÃO (1 DIA) | 5 MP

CORDA CÂNHAMO (15 M) | 1 MO

TOCHA (UNID.) | 1 MC

PEDERNEIRA E AÇO | 5 MP

ODRE DE ÁGUA | 2 MP

KIT CURANDEIRO (5 USOS) | 5 MO

PÉ DE CABRA | 2 MO

VELA | 1 MC

FERRAMENTAS DE LADRÃO | 25 MO

KIT DE ESCRITA | 10 MO

DIÁRIO EM BRANCO | 5 MO

GARRAFA DE VINHO (BARATO) | 2 MP

EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

ESTES ITENS NÃO SÃO MÁGICOS. ELES NÃO BRILHAM, NÃO FALAM E NÃO CONTÊM ESPÍRITOS. SÃO O AUGE DA HABILIDADE MORTAL, FORJADOS COM MATERIAIS RAROS E TÉCNICAS SECRETAS QUE POUcos ARTESÃOS DOMINAM. ENCONTRAR UM DELES É ENCONTRAR UMA PEÇA DE HISTÓRIA, UMA FERRAMENTA PERFEITA QUE PODE DAR A UM AVENTUREIRO A VANTAGEM NECESSÁRIA PARA SOBREVIVER.

ARMAS

- LÂMINA DE AÇO DOBRADO: UMA ESPADA (LONGA OU CURTA) FORJADA COM UMA TÉCNICA DE DOBRAR O METAL CENTENAS DE VEZES. SUA BORDA É ASSUSTADORAMENTE AFIADA E RESISTENTE.
 - EFEITO: AUMENTA A MARGEM DE ACERTO CRÍTICO EM 1. (Ex: SE O NORMAL É 20, COM ESTA ARMA PASSA A SER 19-20).
- MARTELO QUEBRA-ESCUDOS: A CABEÇA DESTE MARTELO DE GUERRA É FEITA DE UM MINÉRIO DENSO E PROJETADA PARA TRANSFERIR O MÁXIMO DE FORÇA DE IMPACTO.
 - EFEITO: CAUSA DANO DOBRADO CONTRA OBJETOS INANIMADOS, COMO ESCUDOS, PORTAS E PAREDES.

- **ADAGA DA SERPENTE:** ESTA ADAGA POSSUI UM CANAL FINO E OCO AO LONGO DA LÂMINA, CONECTADO A UM PEQUENO RESERVATÓRIO NO CABO.
 - **EFEITO:** PODE ARMAZENAR UMA DOSE DE VENENO. NO PRIMEIRO ACERTO BEM-SUCEDIDO, O VENENO É APLICADO AUTOMATICAMENTE SEM A NECESSIDADE DE UMA AÇÃO PARA ENVENENAR A LÂMINA.
- **BESTA DE REPETIÇÃO:** UMA OBRA-PRIMA DA ENGENHARIA, ESTA BESTA LEVE POSSUI UM MECANISMO DE RECARGA ALIMENTADO POR UM PENTE DE VIROTES.
 - **EFEITO:** REMOVE A PROPRIEDADE RECARGA, PERMITINDO QUE VOCÊ DISPARE A CADA TURNO COM UMA AÇÃO PADRÃO, CONTANTO QUE TENHA VIROTES NO PENTE (CAPACIDADE PARA 5 VIROTES).
- **FLECHAS FARPADAS (CONJUNTO DE 6):** AS PONTAS DESTAS FLECHAS SÃO PROJETADAS PARA RASGAR A CARNE AO SEREM REMOVIDAS.
 - **EFEITO:** UM ALVO ATINGIDO POR ESTA FLECHA SOFRE UM PEQUENO DANO CONTÍNUO (SANGRAMENTO) A CADA TURNO ATÉ QUE GASTE UMA AÇÃO PARA REMOVÉ-LA (O QUE CAUSA DANO ADICIONAL).

ARMADURAS E ESCUDOS

- ARMADURA DE PLACAS ARTICULADA: CADA PLACA DESTA ARMADURA FOI MOLDADA PARA SE ENCAIXAR PERFEITAMENTE COM A OUTRA, USANDO JUNTAS ENGENHOSAS QUE PERMITEM UMA LIBERDADE DE MOVIMENTO IMPENSÁVEL PARA UMA ARMADURA DE METAL.
 - EFEITO: A PENALIDADE EM TESTES DE FURTIVIDADE DESTA ARMADURA É REDUZIDA EM 2.
- ESCUDO ARIETE: UM ESCUDO PESADO REFORÇADO COM UMA SALIÊNCIA DE AÇO NO CENTRO. ELE É PESADO E ROBUSTO, FEITO TANTO PARA DEFENDER QUANTO PARA ATACAR.
 - EFEITO: VOCÊ PODE USAR ESTE ESCUDO PARA ATACAR COMO UMA AÇÃO PADRÃO, CAUSANDO ID6 DE DANO DE IMPACTO. ELE É CONSIDERADO UMA ARMA MARCIAL.
- MANTO DO CAÇADOR: UM MANTO FEITO DE LÃ E COURO TRATADOS COM PIGMENTOS NATURAIS, COM UM PADRÃO QUE QUEBRA A SILHUETA HUMANA.
 - EFEITO: CONCEDE +2 EM TESTES DE FURTIVIDADE EM AMBIENTES NATURAIS (FLORESTAS, MONTANHAS, ETC.).

ITENS E FERRAMENTAS

- **ARPÉU MECÂNICO:** UM GANCHO DE ESCALADA CONECTADO A UM CARRETEL COM UMA MOLA DE ALTA TENSÃO.
 - **EFEITO:** A CORDA TEM 30 METROS EM VEZ DE 15. COM UMA AÇÃO PADRÃO, VOCÊ PODE ACIONAR O MECANISMO PARA RETRAIR A CORDA, SUBINDO 10 METROS RAPIDAMENTE.
- **LANTERNA DE VIDRO REFINADO:** A ESTRUTURA DESTA LANTERNA A ÓLEO É PROJETADA PARA PROTEGER A CHAMA DO VENTO, E SEU VIDRO É FEITO POR ANÕES, POLIDO PARA AMPLIFICAR A LUZ.
 - **EFEITO:** ILUMINA O DOBRO DA ÁREA DE UMA TOCHA NORMAL E A CHAMA NÃO SE APAGA COM VENTO FORTE (APENAS COM UMA VENTANIA OU IMERSÃO).
- **KIT DE FERRAMENTAS DE MESTRE-LADRÃO:** UM ESTOJO DE COURO CONTENDO UMA VARIEDADE DE GAZUAS, TENSORES E SONDAS FEITAS DE AÇO FLEXÍVEL E PRECISO.
 - **EFEITO:** CONCEDE +2 EM TESTES DE LADINAGEM PARA ABRIR FECHADURAS E DESARMAR ARMADILHAS.

CONSUMÍVEIS ALQUÍMICOS

- **CATAPLASMA DE RAIZ-DE-SANGUE:** UMA PASTA ESPESSA E VERMELHA FEITA DE UMA RAIZ RARA QUE CRESCE EM SOLO RICO EM FERRO.
- **EFEITO:** QUANDO APLICADO, ESTE CATAPLASMA NÃO APENAS ESTABILIZA UM PERSONAGEM MORRENDO, MAS TAMBÉM O CURA EM ID_4 PONTOS DE VIDA.
- **ÓLEO DE VISÃO CLARA:** UM ÓLEO MENTOLADO QUE, QUANDO APLICADO SOB OS OLHOS, AGUÇA OS SENTIDOS E A PERCEPÇÃO.
- **EFEITO:** CONCEDE +2 EM TESTES DE PERCEPÇÃO E INVESTIGAÇÃO POR UMA HORA.
- **COLA DE ALQUIMISTA:** UM FRASCO DE UM LÍQUIDO ESPESSO E PEGAJOSO QUE SE SOLIDIFICA RAPIDAMENTE EM CONTATO COM O AR.
- **EFEITO:** VOCÊ PODE ARREMESSÁ-LO PARA CRIAR UMA PEQUENA ÁREA DE TERRENO DIFÍCIL QUE PODE PRENDER OS PÉS DE UM INIMIGO, EXIGINDO UM TESTE DE FORÇA PARA SE LIBERTAR.

CONCLUSÃO

VOCÊ CHEGOU AO FIM DESTE GUIA, MAS A SUA JORNADA ESTÁ APENAS COMEÇANDO. VOCÊ CRIOU UM PERSONAGEM, ENTENDEU AS REGRAS DO MUNDO E VISLUMBROU O PODER QUE AGORA CORRE EM SUAS VEIAS.

O LIVRO TERMINA AQUI, MAS A HISTÓRIA NÃO.

A HISTÓRIA DE SOLARA NÃO ESTÁ ESCRITA NESTAS PÁGINAS. ELA SERÁ ESCRITA À MESA, COM SEUS AMIGOS, ATRAVÉS DAS SUAS ESCOLHAS, SEUS TRIUNFOS E SUAS FALHAS. ELA SERÁ FORJADA NO CALOR DE UMA BATALHA DESESPERADA, SUSSURRADA EM UMA NEGOCIAÇÃO TENSA EM UM SALÃO REAL E DESCOBERTA EM RUÍNAS ESQUECIDAS QUE GUARDAM OS PRIMEIROS SEGREDOS DA AURORA.

LEMBRE-SE DO QUE DIFERENCIA ESTE MUNDO: O PODER NÃO É UMA FERRAMENTA, É UMA PARTE DE VOCÊ. ELE PODE SER SUA MAIOR FORÇA E SUA MAIOR FRAQUEZA. COMO VOCÊ VAI LIDAR COM ELE? VAI ESCONDÉ-LO DO MUNDO, TEMENDO O QUE OS OUTROS FARÃO SE DESCOBRIREM? VAI USÁ-LO PARA PROTEGER OS INOCENTES, TORNANDO-SE UM FAROL DE ESPERANÇA EM UMA ERA DE MEDO? OU VAI ABRAÇAR O CAOS, VENDO SEU DOM COMO UM DIREITO DIVINO PARA TOMAR O QUE QUISER?

NÃO HÁ RESPOSTAS CERTAS. HÁ APENAS AS SUAS RESPOSTAS.