



# GAIA

O P R E L Ú D I O

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## A EQUIPE

- **Autor e Diretor de Projeto** – Willy A. Vieira

- **Desenvolvimento** – Willy A. Vieira, Pedro Henrique

Monteiro, Airton Terres, Guilherme R. L. Tamiosso e Davi Maciel Beninca.

- **Arte** – Angélica Juliani

- **Apoio Artístico** – Laura Mei Conte Lee

- **Diagramação** – Willy A. Vieira

## DISCORD OFICIAL

<https://discord.com/invite/J8FHUF8SCV>

## ESTE MATERIAL

Seja bem vindo(a) ao manual de *playtest* de **Gaia: O Prelúdio** desenvolvido pela **Auroria – Game Studio**.

Este manual traz todas as regras necessárias para você aprender com facilidade o sistema *Gaia*. Você aprenderá a criar o seu personagem, entender a sua ficha e como utilizá-la dentro e fora de combate, além de auxiliar na criação de criaturas.

Este manual será constantemente modificado pois se trata da versão de desenvolvimento do projeto, sofrendo balanceamento e revisão de regras mensalmente até o seu lançamento.

Este material não representa de forma alguma o material final de **Gaia: O Prelúdio**.

Este material é de uso exclusivo para apoiadores do **Catarse**. É proibido o compartilhamento, reprodução ou divulgação do material sem autorização. O material é protegido pela **Lei nº 9.610/1998** dos **Direitos Autorais do Brasil** e medidas judiciais podem ser tomadas caso seja identificado o uso indevido do material de *Gaia: O Prelúdio*.

*Os Direitos Autorais* deste material estão  
Protegidos pela **CBL** (Câmara Brasileira do Livro)



# SUMÁRIO

<b>O QUE É RPG?</b>	<b>4</b>	<b>DRUNAR</b>	<b>78</b>
OS PAPÉIS DOS JOGADORES	4	HUMANOS	79
A INTERPRETAÇÃO	4	<b>KRABESH</b>	82
CENAS	4	DELAHKS	83
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>	<b>5</b>	DRAENUNS	85
<b>criando um personagem</b>	<b>5</b>	KITARIS	86
<b>O SISTEMA</b>	<b>5</b>	OR'KRASH	87
PARÂMETROS E CONHECIMENTOS	6	<b>NARZEPION</b>	88
<b>criando sua ficha</b>	<b>8</b>	INARIS	89
LISTA DE IDIOMAS	8	SEIKOS	92
<b>EVOLUÇÃO E PONTOS DE APRENDIZADO</b>	<b>9</b>	YUANSUS	95
<b>OS CAMINHOS DE COMBATE</b>	<b>10</b>	ZAOKANS	98
AS PRINCIPAIS AÇÕES	11	<b>VERTONIE</b>	101
ENTENDENDO UMA HABILIDADE	11	ELEMENTAIS	102
<b>CAMINHOS BÁSICOS</b>	<b>12</b>	FORJADOS	104
O CAMINHO DO ANDARILHO	12	KHATS'ZAS	105
O CAMINHO DO DEVOTO	17	VENNÉLIS	106
O CAMINHO DO FEITICEIRO	22	<b>REGRAS DE COMBATE</b>	<b>107</b>
FEITIÇOS ARCANOS ADICIONAIS	27	COMBATE FÍSICO	108
O CAMINHO DO GUERREIRO	28	COMBATE MÁGICO	108
O CAMINHO DO LADINO	32	PONTOS DE VIDA E ENERGIA	109
O CAMINHO DO MONGE	36	COMPLEMENTOS	111
<b>CAMINHOS AVANÇADOS</b>	<b>41</b>	AMBIENTES	114
ANDARILHO	41	<b>COMÉRCIO E EQUIPAMENTOS</b>	<b>115</b>
O CAMINHO DO BARDO	41	ARMADURAS E ESCUDOS	119
DEVOTO	45	ARMAMENTOS	120
O CAMINHO DO AURAMANTE	45	<b>RELÍQUIAS DE AURORIA</b>	<b>123</b>
FEITICEIRO	48	EQUIPAMENTOS MÍSTICOS	127
O CAMINHO DO ARCANISTA	48	<b>O UNIVERSO DE GAIA: O PRELÚDIO</b>	<b>128</b>
GUERREIRO	51	O ÍNICO	128
O CAMINHO DO GUARDIÃO	51	OS ASPECTOS	128
LADINO	54	O VÉU	129
O CAMINHO DO SOMBRA	54	<b>O HOMUNCULARIUM</b>	<b>130</b>
<b>OS POVOS DE AURORIA</b>	<b>58</b>	REGRAS BÁSICAS	130
<b>AENOLIA</b>	<b>59</b>	criando um combate	132
ALRAUNES	60	OS LIVROS DO HOMUNCULARIUM	132
ELFOS	62	O LIVRO DOS SERES COMUNS	133
MINOTAUROS	63	O LIVRO DOS SERES FERAIS	135
NETUNES	64	O LIVRO DOS SERES NÃO-VIVOS	138
<b>DRAKAR</b>	<b>65</b>	O LIVRO DOS SERES DO VÉU	142
ANÖES	66	O LIVRO DOS SERES ELEMENTAIS	146
DAEVAS	69	O LIVRO DOS SERES ABISSAIS	152
URSARS	72	O LIVRO DOS SERES CELESTIAIS	157
VALDRAKS	75	<b>GLOSSÁRIO DE EFEITOS COMUNS</b>	<b>162</b>

## O QUE É RPG?

O **Role Playing-Game**, mais conhecido como **RPG**, é um jogo de interpretação de personagens onde histórias são contadas a partir da experiência dos jogadores junto a narrativa de um **Narrador**.

O **RPG** é guiado pela imaginação; imagine você e os seus amigos interpretando personagens que estão adentrando nas ruínas de uma cidade fantasma enquanto são perseguidos por criaturas selvagens; aventure-se e reaja aos desafios presentes nas cenas criadas pelo **Narrador**.

*Viva a sua história, aventure-se do seu jeito.*

## OS PAPÉIS DOS JOGADORES

**Gaia:** O **Prelúdio** foi moldado para um grupo de **4 a 6** jogadores, onde um destes jogadores será o **Narrador** da aventura a ser contada.

Jogadores que não serão o **Narrador** irão criar e controlar um **Personagem**, que será criado a partir das regras deste manual.

Enquanto o **Narrador** será aquele que irá controlar o mundo ao redor dos **Personagens**, como o diretor de uma peça, ele irá descrever locais, criaturas e todos os outros elementos que os **Personagens** irão encontrar durante a aventura.

O **Narrador** faz parte de tudo na aventura, responsável por criar combates e também as criaturas, solicitar testes para os jogadores enfrentarem os desafios do mundo (como pular um muro, escalar algo, por exemplo) além de interpretar os **PNJ** (*Personagens Não Jogáveis*) daquela campanha, como camponeses, guardas, reis e taverneiros, porque não? Toda cidade precisa de um!

## A INTERPRETAÇÃO

Basicamente o **RPG** é um teatro improvisado entre os jogadores e **Narrador**, onde o jogo inteiro se passa por diálogos entre os membros do grupo.

Primeiramente, o **Narrador** deve descrever a cena que os **Personagens** estão, como o local, o que eles veem, o que está acontecendo nessa região, ajudando-os a imaginar toda a cena em suas mentes.

Depois disso, os **Personagens** devem descrever o que irão fazer nessa cena, podendo fazer tudo o que imaginarem (que esteja dentro das regras e também que não atrapalhe a experiência dos outros jogadores).

O **Narrador** então descreve para os **Personagens** a consequência das suas ações naquela cena.

### A GRANDE NOITE

**Narrador:** Então, depois de beberem todas as jarras sobre a mesa, o que vocês fazem?

**Personagem:** Eu vou até o centro da taverna e desafio o Daeva maltrapido para uma disputa de quem bebe mais.

*“Ei, você aí, o grandão, você fala demais, que tal descobrimos quem bebe mais?”*

**Narrador:** O Daeva responde:

*“Você falou comigo?! Acha que vou recusar uma situação em que eu possa te humilhar, fracote?”*

**Narrador:** O Daeva vai fazer um teste de **Vigor** para ver se aguenta a bebida, você, **Personagem**, faça um também, quem possuir o maior resultado vence e é quem o bebe mais!

## CENAS

A alma de todo **RPG** é a interpretação e a imaginação, tudo que você fizer no mundo haverá uma consequência, seja ela boa ou ruim.

Você sempre estará livre para agir, realizando todo tipo de ação que desejar, apenas consulte o **Narrador** antes de tomar a ação, como por exemplo:

*“Narrador, quero investigar essa caixa de madeira estranha que está no canto da sala.”*

Então o **Narrador** irá lhe guiar com a cena, questionando o que você quer fazer ao chegar na caixa, acompanhando o exemplo a cima.

Lembre-se, todo tipo de ação pode ser feito fora de combate, como iniciar um diálogo com outro ser, utilizar uma habilidade que você possua, etc.

Mas claro, sempre se mantenha no seu **Personagem**, pois ao cria-lo, de uma atenção em como esse **Personagem** é no mundo, o seu alinhamento, a sua personalidade, no que ele acredita, pois tudo isso dará mais imersão para você e a sua campanha.

Trate o seu **Personagem** em primeira pessoa, como fosse você (ou o que você queria ser) naquela história, preste atenção no que está acontecendo no mundo e reaja de forma natural dentro do que esse **Personagem** acredita.

Viva o mundo, se aventure, encare perigos que podem colocar a sua vida em risco, expresse as suas emoções, viva esse **Personagem**.

## MATERIAIS NECESSÁRIOS

### DADOS

Estes itens são indispensáveis em **Gaia: O Prelúdio**. Idealmente você deve possuir um conjunto com seis tipos de dados: **d4, d6, d8, d10, d12 e d20**. Note que a sigla “d” é referente a um dado, e o número subsequente é o referente ao número de faces deste dado.

### FICHA

Você encontrará no final deste material um modelo de ficha para jogar **Gaia: O Prelúdio**.

## CRIANDO UM PERSONAGEM

Para jogar **Gaia: O Prelúdio** você deverá então criar a sua identidade dentro do jogo, criando o seu **Personagem**. A seguir você verá algumas etapas que podem auxiliar na criação deste ser.

### PASSO: 1 – IDEALIZAÇÃO

Tenha em mente quem é o seu **Personagem**, como ele se expressa com o mundo e as pessoas ao seu redor, idealizando também o estilo de combate deste **Personagem**, criando a sua própria identidade.

### PASSO: 2 – CAMINHOS DE COMBATE

Com a idealização deste **Personagem** em mente, iremos apresentar os **Caminhos de Combate**.

Mais conhecidos como **Caminhos**, são especializações de combate de um **Personagem**, contendo um conjunto de habilidades únicas que moldam o seu estilo de combate.

Você irá encontrar mais informações sobre **Caminhos** a partir da **Pág. 10**.

### PASSO: 3 – HABILIDADES DE LEGADO

Neste manual existem dezesseis *Povos* a serem escolhidos, que definem a sua aparência e concedem habilidades únicas ao seu **Personagem**.

Você irá encontrar mais informações sobre os **Legados** a partir da **Pág. 58**.

### PASSO: 4 – CRIAR A SUA FICHA

Agora que você já entende quem é seu **Personagem** dentro e fora de combate, e escolheu um dos *Povos* de Auroria para representá-lo visualmente, chegou a hora de anotar todas as informações importantes na sua ficha e definir seus **Parâmetros** e **Conhecimentos**. Falamos sobre eles no capítulo a seguir, **O Sistema**.

### O SISTEMA

Para resolução de ações e conflitos em **Gaia: O Prelúdio**, um **Personagem** poderá, a critério do **Narrador**, realizar a rolagem de **1d12**, definindo então o seu sucesso ou fracasso; chamamos isso de “teste”.

O **Narrador** define um valor específico de dificuldade para um teste, baseado na complexibilidade da ação daquele **Personagem**, por exemplo:

Caso um **Personagem** queira realizar uma certa ação específica, o **Narrador** deverá imaginar se esta ação é fácil ou difícil de ser executada, assim, determinando um valor específico de dificuldade para aquele teste.

Caso o **Personagem** role o **d12**, e tire um resultado de valor igual ou maior que a dificuldade solicitada pelo **Narrador** ele irá passar naquele teste, tendo um sucesso; caso contrário, ele falhará naquela ação.

Exemplos de níveis de dificuldade:

- **1 – 3**: Um teste **Fácil**.
- **4 – 6**: Um teste **Normal**.
- **7 – 9**: Um teste **Mediano**.
- **10 – 12**: Um teste **Difícil**.
- **13 – 15**: Um teste **Excepcional**.
- **16 – 18**: Um teste **Extraordinário**.

Caso uma habilidade exija um teste de dificuldade (**Dif.**), você irá ativar os seus efeitos caso obtenha um valor igual ou maior a dificuldade deste teste.

Certos testes definidos pelo **Narrador** podem ser direcionados para um tipo de ação específica, recebendo bonificações para isso, baseando-se no que chamamos de **Parâmetros** e **Conhecimentos**.

## DADOS DE DESTINO

Em **Gaia: O Prelúdio** utilizamos um certo tipo de teste que faz com que eventos aleatórios possa acontecer.

O **Narrador** a qualquer momento pode solicitar que você role um **Dado de Destino (1d12)** referente a uma ação que você tomou ou que o mundo tomou contra você, tendo o resultado tirado a sua consequência. Por exemplo:

*O personagem de um jogador está em uma taverna lotada, onde está difícil até de andar em seus corredores, então esse personagem decidi ir até o banheiro.*

*O Narrador então solicita um **Dado de Destino**; o jogador rola **1d12** e o seu resultado foi **1**.*

O **Narrador** descreve:

*“Então, ao levantar enquanto você conversava com o resto do grupo, você não prestou atenção, mas bateu no braço que a garçonete levava uma bandeja com diversos canecos de cerva. A taverna inteira fica em silêncio e todos olham pra você.”*

É possível criar diversas situações engraçadas e tensas com esse tipo de rolagem, seja criativo!

## A REGRA DE OURO

O seu **Narrador** é quem possui a alma do mundo, da campanha e de tudo ao seu redor, por isso, damos a liberdade do **Narrador** poder realizar qualquer tipo de ação extra fora desse livro de regras, como criar um *Legado* que não existe, uma habilidade que não existe, definir se você passou ou falhou em um teste mesmo atingindo ou não o resultado solicitado, ele possui o poder de definir como e o que acontece no decorrer da campanha, assim, sendo feito tudo a sua vontade.

## PARÂMETROS E CONHECIMENTOS

Estes dois fatores representam as características dentro e fora de combate de um **Personagem**.

Destruir uma porta com o seu machado, canalizar energia mística sobre um objeto mágico, ter um corpo e mente resistentes a efeitos místicos, por exemplo, utilizam os seus **Parâmetros** como base de testes.

Você também pode usar da sua sabedoria ou vivência para realizar testes fora de combate, como por exemplo, montar um acampamento, desativar uma armadilha, compreender um símbolo místico antigo, dessa forma, você utilizará os seus **Conhecimentos** como base de testes.

Sempre que você realizar um teste de **Parâmetro** ou **Conhecimento** você somará junto ao resultado do **d12** o seu valor total naquele **Parâmetro** ou **Conhecimento**.

**Parâmetros:** São os potencializadores das suas habilidades e capacidades de combate e ações físicas e mágicas.

- **Precisão**, a base do seu **Ataque Físico** com ataques e habilidades físicas. Você também utiliza o seu valor total de **Precisão** em testes de pontaria em geral, como arremessar um objeto, por exemplo.
- **Canalização**, a base do seu **Ataque Mágico** e potencialização de habilidades místicas. Você também utiliza o seu valor total de **Canalização** em testes de manipulação do Véu, como se concentrar em uma fonte mística, moldar energias mágicas, por exemplo.
- **Agilidade**, a base da sua velocidade com o corpo para esquivar de ataques e habilidades, também afetando a sua **Iniciativa (Pág. 107)** e a sua **Movimentação (Pág. 11)**. Você também utiliza o seu valor total de **Agilidade** em testes de velocidade, perseguições, salto à distância, atletismos, por exemplo.
- **Vigor**, a base da sua vitalidade e resistência física, aumentando os seus **Pontos de Vida (Pág. 8-9)**. Você também utiliza o seu valor total de **Vigor** em testes para resistir a força física imposta sobre você, realizar um grande esforço com o seu corpo, escassez alimentar, resistir a efeitos alcoólicos de bebidas ou efeitos negativos físicos, por exemplo.
- **Espírito**, a sua predisposição e resistência mágica para resistir a maioria das enfermidades místicas vindas de **Condições**, além de aprimorar a potência de certas habilidades auxiliadoras. Você também utiliza o seu valor total de **Espírito** em testes para lidar com os seres etéreos além da *Passagem*, como espíritos, por exemplo.

- **Brutalidade**, a base da sua força bruta, aumentando os valores de todos os **Danos Físicos** causados por certos tipos de **Armamentos** e **Ataques Desarmados**. Você também utiliza o seu valor total de **Brutalidade** em um teste onde esteja impondo a sua força física para quebrar algo, levantar peso, por exemplo.

Este **Parâmetro** também influencia no seu valor máximo de **Unidade** (Pág. 112).

- **Destreza**, a base do controle fino, sutil e, sobretudo o quanto bem você consegue manejar o ambiente ao seu redor, aumentando os valores de todos os **Danos Físicos** causados por certos tipos de **Armamentos** e **Ataques Desarmados**. Você também utiliza o seu valor total de **Destreza** em testes de manejo com o corpo, acrobacias, trapacear em jogos, furtar objetos, por exemplo.
- **Arcanismo**, a base e potência do seu poder místico, aumentando os **Danos Mágicos** causados por você em certas habilidades. Você utiliza o seu valor total de **Arcanismo** em testes para detectar forças místicas vindas do Véu em um certo ambiente, rastrear traços mágicos, ter certa potência mística para interagir com algum dispositivo místico, por exemplo.

**Conhecimentos:** Representam a sua vivência como pessoa no mundo. Utilizados na maioria das vezes fora de combate. **Conhecimentos** são separados em três categorias.

## COGNITIVOS

- **Conhecimento Místico**, faz de você um estudioso das artes arcana e os segredos do Véu. Você utiliza o seu valor total de **Conhecimento Místico** em testes para reconhecer um tipo específico de força mística em um local, rituais, símbolos místicos, tradições, planos, etc.
- **Exploração**, faz de você um explorador do mundo selvagem, compreendendo certas criaturas e possuindo o conhecimento de utilizar diversos tipos de veículos caso necessário. Você utiliza o seu valor total de **Exploração** em testes para navegar veículos aquáticos, andar em um animal adestrado, saber se localizar em trilhas e estradas, localizar rastros, compreender a sua localização em um ambiente selvagem, etc.
- **História**, faz de você um estudioso dos acontecimentos do passado e do mundo que você vive. Você utiliza o seu valor total de **História** em testes para entender os acontecimentos de um certo local, sejam antigos ou atuais, possuindo informações do mundo, etc.
- **Religião**, faz de você um estudioso das divindades e práticas sagradas. Você utiliza o seu valor total de **Religião** em testes para conhecimento religioso dos deuses, dos seus templos e símbolos, costumes, grupos, etc.

## PRÁTICOS

- **Furtividade**, faz com que você tenha facilidade em se esconder dos menos preparados e realizar certas ações silenciosas. A **Furtividade** está ligada diretamente ao efeito **Furtivo** (Pág. 113) Você utiliza o seu valor total de **Furtividade** em testes para não fazer barulho, misturar entre a multidão, esconder um objeto, etc.
- **Percepção**, faz com queague os seus sentidos, fazendo com que você consiga observar e ouvir com mais facilidade. Você utiliza o seu valor total de **Percepção** em testes para ouvir uma conversa, tentar compreender um som distante, encontrar um indivíduo escondido, encontrar um objeto em um local, etc.
- **Performance**, a base da sua expressão artística, o quanto bem você realiza um talento único seu. Você utiliza o seu valor total de **Performance** em testes para entretenimento geral, como tocar um instrumento musical, dança, poesia, oratória, etc.
- **Tecnologia**, a base do seu conhecimento em lidar com diversos mecanismos tecnológicos. Você utiliza o seu valor total de **Tecnologia** em testes para lidar com mecanismos complexos, saber concertar ou construir algo, etc.

## SOCIAIS

- **Carisma**, a sua facilidade em se comunicar com qualquer ser, sabendo utilizar as palavras de uma forma gentil e até sedutora caso necessário. Você também utiliza o seu valor total de **Carisma** em testes para se relacionar de forma tranquila com outros seres, passando confiança, eloquência, etc.
- **Intimidação**, a facilidade com que suas palavras ou gestos intimidem outros seres. Você utiliza o seu valor total de **Intimidação** em testes para interagir com hostilidade ou de forma violenta com outros seres, sabendo executar formas de tortura com palavras e até físicas, etc.
- **Intuição**, um sexto sentido que você possui, conhecimento claro direto ou imediato da verdade sem o auxílio da lógica. Você utiliza o seu valor total de **Intuição** em testes para sentir a intensão de outros indivíduos ou tentar sentir levemente se algo poderia estar fora do normal.
- **Vontade**, é a base da sua resistência mental contra eventos sociais ou até mesmo situações fora do comum. Você utiliza o seu valor total de **Vontade** em testes para lidar contra intimidações ou persuasões em testes sociais e ter uma sanidade alta para se manter são em situações extremas, por exemplo.

O valor máximo em um mesmo **Parâmetro** ou **Conhecimento** na ficha de um **Personagem** é **6**, e o mínimo é zero.

Mesmo que você não possua nenhum ponto em um **Parâmetro** ou **Conhecimento**, não significa que você não possa utilizá-lo ou seja extremamente ineficaz naquele tipo de teste, significa apenas que você não se aperfeiçouu naquele tipo de teste.

*Ex: Vontade, não significa que um personagem com zero ponto de Vontade não possui uma força de vontade, só significa que ele não aprimorou aquilo dentro das suas características como personagem.*

## CRIANDO SUA FICHA

Certo, depois de definido o seu **Personagem** hora de criar a sua ficha com tudo que foi visto até agora, e mais um pouco.

- Distribua **7** pontos em seus **Parâmetros**, podendo distribuir apenas **2** pontos em um mesmo **Parâmetro**.
- Distribua **7** pontos em seus **Conhecimentos**, podendo distribuir apenas **2** pontos em um mesmo **Conhecimento**.
- Escolha e anote duas habilidades de **Caminhos Básicos**, podendo ser de **Caminhos** diferentes.
- Escolha um *Povo* e anote as suas **Habilidades de Legado**.
- Escolha um **Idioma** da lista de idiomas.
- Todo personagem inicialmente começa com **30 Pontos de Vida (PV)** e **5 Pontos de Energia (PE)**.

## RECURSOS ADICIONAIS

Todo **Personagem** recém criado começa com os seguintes itens básicos:

- 3x Rações de Viagem
- 1x Cantil
- 1x Saco de Dormir
- 1x Bolsa

Além de um valor de **120 Moedas de Prata (mp)** para adquirir os seus primeiros equipamentos.

Você irá encontrar mais informações sobre os **Equipamentos** a partir da **Pág. 115**.

**Dica:** Você não precisa utilizar todas as suas **Moedas de Prata** ao criar um personagem, pois a aventura será longa e com certeza você precisará de alguns trocados.

## LISTA DE IDIOMAS

Todo personagem recém criado inicia com dois **Idiomas** padrões do seu *Legado*, mas além destes, você poderá ter um **Idioma** adicional a escolha. Existem treze idiomas comuns, cada um mais falado em certas regiões de *Auroria*, o principal mundo de **Gaia: O Prelúdio**. Você sabe ler, falar e escrever todos os idiomas que possui.

- **Runnare:** Falado por antigos povos e usado em certos dialetos de **Drakar**.
- **Narzepiano:** Falado por antigos povos e usado em certos dialetos de **Narzepion**.
- **Krash'tar:** Falado por antigos povos e usado em certos dialetos de **Krabesh**.
- **Élfico:** Falado por antigos povos e usado em certos dialetos de **Aenolia**.
- **Verto:** Falado por antigos povos e usado em certos dialetos de **Véronie**.
- **Umbral:** Idioma comum do plano da noite, o **Domínio Sombrio**.
- **Ancestral:** Idioma da *Antiga Auroria*, falado por povos antes do ano zero do atual calendário Auriano.
- **Abissal:** Idioma falado pelos seres que residem nas profundezas do **Abismo**.
- **Celestial:** Idioma falado por seres e criaturas celestiais ou do plano de **Ofir**.
- **Místico:** O idioma místico, falado pelos infinitos seres que peregrinam pelo **Véu**.
- **Primae:** O idioma de toda forma racional do *Primal*, um dialeto criado pelos antigos druidas e seres da natureza.
- **Oceânico:** O idioma de *Nettum* e de outros seres marinhos.

## PV E PE INICIAIS

A sua vitalidade é atrelada ao seu total de **Pontos de Vida (PV)**, já a sua capacidade de continuar conjurando ou realizando habilidades vem dos seus **Pontos de Energia (PE)**.

O **Parâmetro Vigor** altera os **Pontos de Vida** iniciais de um **Personagem**, com base nos valores a seguir:

**0 Vigor: +2 Pontos de Vida Iniciais**

**1 Vigor: +1d4 + 2 (ou +4) Pontos de Vida Iniciais**

**2 Vigor: +1d6 + 3 (ou +6) Pontos de Vida Iniciais**

## EVOLUÇÃO E PONTOS DE APRENDIZADO

Em **Gaia: O Prelúdio** não existem *Pontos de Experiência* e *Níveis* como em outras mídias, fazendo com que todo poder de um **Personagem** seja com base no seu total de **Pontos de Aprendizado** adquiridos.

A cada grande evento, ou eventos menores (de **2** a **4** sessões de jogo, ou a critério do **Narrador**), o **Narrador** irá conceder **1 Ponto de Aprendizado (PdA)** ao grupo de **Personagens**, que faz com que todos evoluam e fiquem mais fortes.

Após receber um **Ponto de Aprendizado** você deverá escolher uma nova **Habilidade** de um **Caminho de Combate** (a escolha) e adquirirá para si, ou desbloquear um **Aprimoramento** de uma **Habilidade** que já possua, fortalecendo esta habilidade.

### Mas o que são **Aprimoramentos**?

Todas as habilidades de **Caminhos de Gaia: O Prelúdio** possuem três **Aprimoramentos** que aprimoram a própria habilidade, criando novos efeitos ou melhorando a execução daquela habilidade. Estes **Aprimoramentos** não possuem uma ordem para serem adquiridos, sendo livre a escolha ao desbloqueá-los.

Um mesmo **Aprimoramento** não pode ser adquirido mais que uma vez.

## AUMENTO DE PV E PE

Ao adquirir um **Ponto de Aprendizado (PdA)** um **Personagem** também fortalece o seu corpo, mente e Véu recebendo:

- **+1 Ponto de Energia** máximo.
- Um valor máximo adicional de **Pontos de Vida** referente ao seu total de pontos fixos de **Vigor**.

### 0 Vigor: +2 Pontos de Vida

**1 Vigor: +1d4 + 2 (ou +4) Pontos de Vida**

**2 Vigor: +1d6 + 3 (ou +6) Pontos de Vida**

**3 Vigor: +1d8 + 4 (ou +8) Pontos de Vida**

**4 Vigor: +1d10 + 5 (ou +10) Pontos de Vida**

**5 Vigor: +1d12 + 6 (ou +12) Pontos de Vida**

**6 Vigor: +1d20 + 10 (ou +20) Pontos de Vida**

Caso você aumente os seus pontos fixos de **Vigor**, ele já contará para a rolagem de **Pontos de Vida** ao receber aquele **Ponto de Aprendizado**.

## AUMENTO DE PARÂMETROS E CONHECIMENTOS

A cada **3 Pontos de Aprendizado (PdA)** adquiridos, um **Personagem** recebe um novo ponto fixo em um **Parâmetro** e em um **Conhecimento** a escolha do jogador(a).

## CLASSIFICAÇÃO DE EVOLUÇÃO

Para guiar novos jogadores ou até mesmo **Narradores** que procuram adaptar a sua campanha a um certo nível de progressão de personagens, classificamos certos pontos de evolução da seguinte forma:

- **Novato – 0 Pontos de Aprendizado** adquiridos:

Um personagem que acabou de iniciar a sua jornada, destravando recentemente as *Trancas do Véu* e recebendo os seus primeiros poderes.

**Recomendação:** Comece a sua jornada com esse tipo de personagem caso não esteja familiarizado com o sistema **Gaia: O Prelúdio**.

- **Aventureiro – 1 a 5 Pontos de Aprendizado** adquiridos:

Um personagem já familiar com a vida de aventuras e surpresas de *Auroria*, o potencial do seu Véu despertar e novas capacidades se revelam.

- **Veterano – 6 a 11 Pontos de Aprendizado** adquiridos:

Um personagem experiente em sua jornada, seu Véu, assim como suas habilidades, amadurece, possibilitando enfrentar desafios ainda maiores.

- **Campeão – 12 a 17 Pontos de Aprendizado** adquiridos:

Um personagem amplamente preparado para lidar com diversos tipos de aventuras, tendo várias de suas *Trancas do Véu* rompidas.

- **Herói – 18 a 23 Pontos de Aprendizado** adquiridos:

Um personagem acima da maioria, sendo mais do que apenas mais um aventureiro, o Véu flui livremente pelo seu ser, possibilitando ações indescritíveis.

- **Lenda – 24+ Pontos de Aprendizado** adquiridos:

Um personagem capaz de grandes feitos, superando os limites conhecidos para a maioria das pessoas, transbordando o Véu com se as suas *Trancas* nunca existissem, criando o seu nome na história com feitos únicos.

## OS CAMINHOS DE COMBATE

### CAMINHOS BÁSICOS

Como início da jornada de um personagem, as primeiras habilidades que você aprenderá virão dos **Caminhos Básicos**, **Caminhos** que moldaram a personalidade de combate do seu personagem.

Lembrando, a cada **Ponto de Aprendizado (PdA)** adquirido, você receberá imediatamente uma habilidade de **Caminho Básico** a escolha.

Inicialmente existem **6 Caminhos Básicos** acessíveis desde a criação de um personagem:

- **Andarilho.** Um aventureiro versátil que utiliza desde as forças primas antigas para se transformar ou controlar o campo de combate, como inspira os seus aliados e os protege das forças de *Auroria* enquanto caça e controla certos tipos de criaturas com mais facilidade.
- **Devoto.** Um seguidor dos passos divinos, aquele que traz a graça e a essência dos deuses de *Édona* ao combate, que manipula as energias do Véu com auras que protegem os seus aliados, como regenera a vitalidade dos mais prejudicados enquanto utiliza da luz e das trevas para punir os seus inimigos.
- **Feiticeiro.** Um maestro que rasga a realidade e molda a sua vontade as forças místicas do Véu, seja corroendo de dentro pra fora ou causando uma catástrofe contra os seus inimigos, reanimando ou conjurando criaturas, moldando as forças elementais ou até mesmo utilizando da força mística para se proteger, estes manipuladores arcanos são a essência do impossível.
- **Guerreiro.** Um combatente, o mestre de armas, um poderoso lutar que se adapta no campo de batalha e possui diversas técnicas com armamentos leves e pesados, além de resistir ao cansaço e lutar cada vez mais, seja defendendo aliados ou destruindo os seus inimigos.
- **Ladino.** Um especialista do subterfúgio, seja eliminando silenciosamente os seus inimigos com armamentos à distância ou armamentos leves, estes combatentes facilmente não são vistos em um combate, utilizando mesmo até de forças místicas para se infiltrar nas defesas inimigas ou enfraquece-las.
- **Monge.** Um discípulo das artes marciais antigas, aquele que trilha o caminho do *Fluxo* para fortalecer o seu corpo e mente, sendo um com o universo, utilizando mantras antigos que punem os seus inimigos enquanto os seus punhos falam mais alto, seja com técnicas rápidas ou pesadas, este combatente se adapta ao combate, podendo até mesmo despertar as suas trancas do Véu, liberando o seu verdadeiro poder.

### CAMINHOS AVANÇADOS

Com o decorrer da jornada de um personagem, este personagem irá se aperfeiçoar em combate, se especializando cada vez mais em um estilo único de combate, possibilitando até mesmo ter acesso aos **Caminhos Avançados**.

Estes **Caminhos** são especializações de **Caminhos Básicos** que fazem com que um personagem fique ainda mais único e poderoso, podendo combina-los como você bem entender, mas para acessá-los, você deverá possuir certos pré-requisitos:

- Um personagem precisa ter adquirido ao menos **6 PdA** para ter acesso aos **Caminhos Avançados**.
- Um personagem precisará de certas habilidades de **Caminhos Básicos** pré-estabelecidas para acessar um **Caminho Avançado**. Você encontrará esta informação no início de cada **Caminho Avançado**.

Habilidades e Aprimoramentos de **Caminhos Avançados** seguem o mesmo formato das habilidades de **Caminhos Básicos**, podendo adquiri-las imediatamente ao receber um **Ponto de Aprendizado** (caso tenha acesso).

Existem **5 Caminhos Avançados** para cada **Caminho Básicos**:

- **Andarilho.**

*Bardo, Caçador, Druida, Mestre das Feras, Xamã.*

- **Devoto.**

*Auramante, Avatar, Espiritualista, Oráculo do Ciclo, Sacerdote.*

- **Feiticeiro.**

*Arcanista, Convocador, Elementalista, Oculto, Regulador.*

- **Guerreiro.**

*Cavaleiro Místico, Duelista, Guardião, Soberano, Templário.*

- **Ladino.**

*Artífice, Assassino, Atirador, Ladrão Arcano, Sombra.*

- **Monge.**

*Discípulo de Ferro, Discípulo do Mantra, Discípulo Prismático, Discípulo da Ruína, Discípulo dos Templos Esquecidos.*

### MAESTRIA

A cada **5 Habilidades** ou **Aprimoramentos** adquiridos em um mesmo **Caminho Avançado**, um personagem receberá **1 ponto fixo** em um **Parâmetro** pré-definido por aquele **Caminho Avançado**.

## UTILIZANDO UM CAMINHO DE COMBATE

Como visto anteriormente, ao receber **Pontos de Aprendizado** você poderá utilizá-los para adquirir **Habilidades** ou **Aprimoramentos** de **Caminhos**, estes que moldaram o estilo de luta do seu personagem; seja ele um combatente de lâminas, um auxiliador que utiliza forças místicas ou até mesmo um invocador do Véu. Toda habilidade dos **Caminhos de Combate** requer um tipo de **Ação** para ser realizada; a seguir você encontrará as principais ações dentro de um combate:

## AS PRINCIPAIS AÇÕES

### AÇÃO ATIVA

A **Ação Ativa** é a sua principal ação durante o seu turno.

Diversas habilidades utilizam esse tipo de ação para a sua execução. Você também pode atacar com o seu **Armamento** (caso possua) com uma **Ação Ativa**, realizando um **Ataque Físico** ([Pág. 108](#)). Você pode também realizar um teste de **Parâmetro** ou **Conhecimento** com esta ação.

Você só pode realizar uma **Ação Ativa** durante o seu **Turno**.

### AÇÃO RÁPIDA

A **Ação Rápida** é um tipo de ação presente em diversas habilidades, que pode ser realizada rapidamente durante o seu turno ou durante o turno de outro alvo. Caso dois alvos utilizem uma **Ação Rápida** em um mesmo turno, eles deverão realizar um embate de **Agilidade** para definir quem realizou esta ação primeiro. Alvos aliados não precisam realizar este teste.

Você só pode realizar uma **Ação Rápida** por **Rodada**. Você irá encontrar mais informações sobre os **Turnos e Rodadas** a partir da [Pág. 107](#).

### ENTENDENDO UMA HABILIDADE

A seguir você encontrará um exemplo de uma habilidade do **Caminho** desmembrada, e cada parte da sua estrutura explicada para você entender como ela funciona:

#### 1. REVITALIZAR

**2. 1 PE | 3. 1 Alvo | 4. Alcance: 8 Metros**

**5. Ação Ativa | 6. Conjuração**

**7.** Canalizando rapidamente as forças divinas de Édona, você lança, em direção a um alvo, uma energia que o revigora...

**8.** Você regenera **1d6 Ponto de Vida** do alvo desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1d6** para cada ponto de **Espírito**.

Além disso, caso o alvo desta regeneração esteja sendo afetado por **Sangramento**, este efeito é removido.

**9. Aprimoramentos**

### AÇÃO SIMPLES

A **Ação Simples** é uma ação menor realizada durante o seu turno. Diversas habilidades utilizam esse tipo de ação para a sua execução, mas você pode também utilizar essa ação para usar um item, passar um objeto a um alvo adjacente a você, equipar ou desequipar um **Armamento**, ter um diálogo longo, ajudar um alvo a se levantar, ou outros efeitos menores que podem ser autorizados pelo **Narrador**. Você pode também realizar um teste de **Parâmetro** ou **Conhecimento** com esta ação.

Você só pode realizar uma **Ação Simples** durante o seu **Turno**.

### MOVIMENTAÇÃO

Durante o seu turno, você pode utilizar uma ação de **Movimentação** para se movimentar em uma direção até **6 metros** de distância. Para cada **2** pontos de **Agilidade** você aumenta em **1 metro** este valor. Em um **Grid de Tabuleiro**, cada quadrado ou hexágono equivale a **1 metro**. Você pode passar por um espaço (ou quadrado/hexágono) que já possua um alvo aliado, mas não poderá passar por um espaço onde possua um alvo inimigo.

Você pode *quebrar* a sua ação de **Movimentação**, podendo andar **3 metros**, realizar uma ação e depois andar mais **3 Metros**, por exemplo. Vale ressaltar que nenhum ser pode ficar no mesmo espaço (ou quadrado em um **Grid**) que outro alvo no final da sua **Movimentação**.

1. O nome desta habilidade.
2. O valor de **Pontos de Energia (PE)** necessários para realizar esta habilidade.
3. O número de alvos que esta habilidade afeta ao ser realizada.
4. O alcance desta habilidade.
5. O tipo de ação desta habilidade.
6. A habilidade é descrita com uma habilidade mágica, assim, sendo uma **Conjuração**.
7. A descrição ao realizar esta habilidade.
8. O efeito em si desta habilidade.
9. Uma sessão que apresentará três **Aprimoramentos** que poderão ser adquiridos para ampliar os efeitos desta habilidade.

## CAMINHOS BÁSICOS

### O CAMINHO DO ANDARILHO

**Sugestão de Parâmetros:** Todos.

*“Eu não os entendo. Temos tantas possibilidades lá fora, um céu estrelado banhado pela benção das Três Luas, o cheiro fresco de Naharas, mas preferem vir aqui. Eles sabem que meu companheiro, Temorog, não pode entrar nesses lugares e mesmo assim insistem e ele vai ter que ficar nesses estábulos gélidos novamente.”*

*Querem bebidas? Eu posso fazer. Comida? Sei também! Abrigo? Vão mesmo duvidar se eu sei fazer o melhor abrigo dos seis continentes? Tudo bem, admito que aquela vez ao lado do Lago Sombrio de Drakar não foi a melhor das minhas ideias, mas eu queria mesmo estudar aquela criatura... Bom, estamos aqui vivos, não? Eu tenho as melhores ideias! Depois vão vir de joelhos pedindo para eu contar nossas histórias fantásticas por aí, com seus olhos brilhando acompanhando cada melodia da minha bela voz.*

*Mas tudo bem, espero que aqui tenha aquela água escura que Zathryd me deu uma vez, e amanhã espero lembrar de tudo para poder cantar de novo ‘Eu aviseeee’ enquanto retiro No’kan de dentro do barril. De novo.”*

- Pharfena, a Melodicista.



Primeiro de tudo, antes mais nada e depois não diga que não avisei; sempre carregue uma bolsa, é sério, você deve estar preparado para qualquer impasse, e acredite, enfrentamos muitos. Nós lidamos com tudo que o mundo conhecido oferece, desde a fauna e a flora, para garantir a sobrevivência, e por fim, uma cópia do *Homuncularium*, seja o *Livro das Feras*, *Elementais*, qualquer um, é necessário ter.

Nosso Véu é uma benção tramada pelas raízes da natureza e tingida pela benção dos seres primais, não há fera que resista ao nosso charme, e caso não consiga lidar, sempre é bom ter um ou cinco frascos na bolsa, prontos para colocá-las em seu devido lugar. Não gastamos esforços para entender o que somos, mas sim nossa conexão com o mundo.

Ainda curioso? Deixe-me mostrar minha bolsa; toxinas para todas a criaturas? Temos. Uma voz acompanhada de um alaúde? Temos. A força das *Calamidades* primais, nos agraciando com o Véu da natureza, unindo nossos corpos a dádiva primal e feral? Temos também! Se não foi o suficiente para entender as maravilhas do Caminho do Andarilho, então permita-me mostrar meu arsenal de encantamentos de combate e você se arrependerá de uma vez ter dito que só “construímos abrigos e caçamos o jantar”.

Nossas raízes com *Auroria* são inquebráveis, e nós do **Caminho do Andarilho** usamos tudo que ela tem a nos oferecer. Quando você chegar montado em uma criatura escamada cuspido fogo, não vão te chamar de “garoto ou garota da fogueira”.

Eles não vão sobreviver sem nós, pode ter certeza.

### Caminhos Avançados

- **Bardo.** O menestrel, a odalisca o contador de histórias de *Auroria* que utiliza o Véu junto ao seu instrumento.
- **Caçador.** Um especialista selvagem que caça e conhece a fundo todo o tipo de criatura de *Auroria*.
- **Druida.** Um conjurador primal que herdou os poderes antigos, lidando também com as luas, as *Guardiãs Primordiais*.
- **Mestre das Feras.** Um aventureiro que adquiriu a confiança e a força das criaturas da natureza.
- **Xamã.** Um acólito das forças *Primas* que herda o contato e os ensinamentos antigos.

## HABILIDADES OFENSIVAS

### CAÇADOR DE MONSTROS

Você aprendeu os segredos de certos tipos de criaturas de Auroria, tornando-se o seu maior predador.

Escolha um dos seguintes *Livros* do **Homuncularium** (**Pág. 130**):

- Livro dos Seres Ferais      Livro dos Seres do Véu
- Livro dos Seres Não-Vivos      Livro dos Seres Elementais

Sempre que você causar qualquer tipo de dano nos **Pontos de Vida** de uma criatura que possua **Características** do *Livro* escolhido nesta habilidade, aumente este dano em **+1d12**.

Além disso, você tem **Prioridade** em testes de **Parâmetro** contra criaturas do *Livro* escolhido nesta habilidade.

#### Aprimoramentos

- **Segredos de Auroria:** Você pode adicionar **Aptidão** (**Pág. 107**) a um teste de **Parâmetro** contra uma criatura de um dos *Livros* escolhidos nesta habilidade. Este efeito ocorre apenas uma vez por rodada.
- **Ampliar a Caçada:** Escolha um novo *Livro* do **Homuncularium** para receber o efeito desta habilidade. Este efeito ocorre apenas uma vez em uma criatura, mesmo que esta criatura possua **Características** de mais de um *Livro*.
- **Técnicas do Explorador:** Os seus danos não podem ser reduzidos ou ignorados por **Características** de criaturas do *Livro* escolhido nesta habilidade.

### CONVOCAR AS CALAMIDADES

**3 PE | Área 6x6 Metros | Alcance: 10 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração | Foco | Duração: 10 Minutos**

Seja a Terra, o Fogo ou os Ventos, eles ainda lhe ouvem, filho da Grande Mãe; que a fúria dos antigos espíritos lhe auxilie.

Você cria um dos efeitos a seguir em uma área em alcance:

- **Calamidade Sísmica:** O solo começa a tremer e é modificado levemente, transformando essa área em um **Terreno Difícil**.
- **Calamidade Vulcânica:** Do solo, pequenos fragmentos vulcânicos surgem exalando gases tóxicos, que causam **1d4 de Dano Mágico** de **Natureza** em todo alvo que adentrar nesta área ou que tenha iniciado o seu turno dentro dessa área. Este valor é aumentado em **+1d4** para cada ponto de **Espírito**.
- **Calamidade Trovejante:** Uma pequena tempestade mística se forma sob o local, fazendo com que todos os alvos dentro desta área tenham **Inaptidão** (**Pág. 107**) em testes de **Precisão, Canalização e Agilidade**.

Os efeitos desta habilidade afetam apenas alvos inimigos.

#### Aprimoramentos

- **Avatar Primordial:** Ao realizar esta habilidade você pode escolher duas **Calamidades** e realiza-las ao mesmo tempo, podendo escolher novas áreas em alcance.
- **Expandir as Forças Antigas:** Dobra a área desta habilidade.
- **Ligaçao Primal:** Reduz em **1** o custo de **PE** desta habilidade.

### ESPIRITO SELVAGEM

**2 PE**

**Ação Simples | Duração: 10 Minutos**

Você se entrega ao mundo feral, transformando levemente o seu corpo e ganhando novas características ferais.

Ao realizar esta habilidade você receberá uma **Característica Fácil** do *Livro dos Seres Ferais* (**Pág. 135**) a escolha.

**Características** do **Homuncularium** utilizam **Poder** como modificador dos seus efeitos. Por padrão você possui **1 ponto de Poder**.

Este valor é aumentado em **+1** para cada **2** pontos de **Espírito** que você possua.

#### Aprimoramentos

- **Aspecto Feral:** Ao utilizar esta habilidade você poderá receber uma **Característica** adicional.
- **Trilha Aberrante:** Você agora pode escolher também **Características Normais** do *Livro dos Seres Ferais* ao utilizar esta habilidade.
- **Ímpeto Primitivo:** Esta habilidade não consome a sua **Ação Simples** ao ser utilizada.

## HABILIDADES DEFENSIVAS

### ENFEITIÇAR

2 PE | 1 Alvo | Alcance: 6 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Condição | Foco | Duração: 1 Minuto

*Os seus olhos mudam de cor e fazem com que a mente de um ser desprevenido possa ser moldada a sua vontade.*

Ao aplicar esta **Condição**, você fará com que este alvo o considere um alvo aliado, sendo amigável com você, além de fazer com que este alvo não realize ações ofensivas que causem dano, **Efeitos Negativos** ou **Condições** contra você.

O alvo afetado por esta **Condição** poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 8** nos finais dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

Caso você, ou qualquer fonte ligada a você cause qualquer tipo de dano no alvo afetado por esta **Condição**, esta **Condição** é removida.

#### Aprimoramentos

- Poder da Mente:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Espírito** desta habilidade é aumentada em **2**.
- Mestre Enfeitiçador:** Aumenta em **1** o número de **Alvos** desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- Controlador da Mente:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.

### GRILHÕES PRIMAIS

2 PE | 1 Alvo | Alcance: 6 Metros

Ação Simples | Conjuração | Ataque Mágico

*Você toca o chão e clama pelas forças primitivas da natureza, que em seguida respondem com poderosas vinhas que tentam prender o seu alvo.*

Ao atingir um alvo com esta habilidade, você prenderá este alvo ao chão com vinhas místicas, fazendo com que este alvo não possa realizar ações de **Movimentação** e possua **Inaptidão** (Pág. 107) em testes de **Agilidade**.

Estas vinhas místicas possuem **3** pontos de **Durabilidade**. Caso as vinhas recebam qualquer tipo de dano, **1** ponto desta **Durabilidade** será removido, removendo-as por completo caso cheguem a zero pontos de **Durabilidade**.

O alvo afetado pelas vinhas poderá realizar um teste de **Vigor Dif. 8** nos finais dos seus turnos; caso tenha sucesso, se desprenderá por completo das vinhas místicas.

#### Aprimoramentos

- Campo Primal:** Aumenta em **1** o número de **Alvos** desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- Grilhões Ancestrais:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Vigor** desta habilidade é aumentada em **2**.
- Força dos Antigos:** Você tem **Aptidão** (Pág. 107) em **Canalização** ao realizar o **Ataque Mágico** desta habilidade.

### IMPROVISO MÍSTICO

2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros

Ação Rápida | Conjuração

*Com gestos improvisados você altera o Véu ao redor de um alvo.*

Ao realizar esta habilidade, aplique um dos **Efeitos Positivos** a seguir sob o alvo desta habilidade:

- **Barreira Mística:** Caso um alvo fosse receber um dano neste turno, antes da rolagem ou aplicação deste dano, você rapidamente cria uma barreira de energia sob este alvo, reduzindo em **1d8** este dano. Este valor é aumentado em **+1d8** para cada **2** pontos de **Espírito** que você possua.
- **Inspiração:** Caso um alvo falhe em um teste de **Parâmetro**, você fará com ele refaça este teste.

#### Aprimoramentos

- **Reforçar o Véu:** **Barreira Mística** tem o seu efeito aumentado a cada ponto de **Espírito**, ao invés de **2**.
- **Maestria Mística:** **Inspiração** também concede bônus de **+1** e **Prioridade** no novo teste de **Parâmetro**.
- **Fluxo Místico:** Reduz em **1** o custo de **PE** dessa habilidade.

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### COMUNHÃO LUNAR

2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Efeito Positivo | Duração: 1 Minuto

Você envolve um ser com uma das forças das Luas de Auroria, as Três Guardiãs Primordiais, que enviam ajuda ao seu pedido.

Ao aplicar este **Efeito Positivo**, você fará com que este alvo role **1d4** no início dos seus turnos, recebendo uma das seguintes bênçãos lunares:

- Equilíbrio de Xaec:** Até o início do seu próximo turno, todas as suas habilidades que possuam categorias de dado têm a sua categoria aumentada em **1**.  
*Ex: Caso uma habilidade realize um efeito com **1d8**, ao invés disso, ela realizará este efeito com **1d10**. Este efeito não transforma **1d12** em **1d20**.*
- Apego de Yeyt:** Até o início do seu próximo turno, você não pode receber **Inaptidão** em seus **Parâmetros**, ignorando-os caso possua algum ao receber este efeito.
- Furor de Zoth:** Até o início do seu próximo turno, você tem **Prioridade** em teste de **Precisão**, **Canalização** e **Agilidade**.
- Luas Cheias:** Você recebe todos os efeitos acima.

Os efeitos concedidos por **Comunhão Lunar** não acumulam.

### Aprimoramentos

- Lua Nova:** Um alvo com **Comunhão Lunar** agora rola **2d4** para definir os seus efeitos, escolhendo com qual dado permanecerá
- Lua Crescente:** Aumenta em **1** o número de **Alvos** desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1** para cada **3** pontos de **Espírito** que você possua.
- Lua Minguante:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.

## EXPLORADOR DE AURORIA

Você é um com a natureza, aprendendo diversos segredos que o auxiliam explorar cada vez mais Auroria.

Ao adquirir esta habilidade você receberá os seguintes efeitos:

- Você ignora efeitos aplicados por um **Terreno Difícil**.
- Você tem **Aptidão** (Pág. 107) em testes de **Exploração**.
- Você pode possuir um **Companheiro Feral**.

**Companheiro Feral:** Com uma **Ação Simples**, você pode tentar domar uma criatura de **Dificuldade Fácil** (Pág. 130) até **3 metros** de distância que possua ao menos uma **Característica** do Livro dos Seres Ferais, rolando **1d12** contra um teste de **Poder** desta criatura; caso tenha sucesso, está criatura se tornará sua **Criatura Aliada** (Pág. 112) do tipo **Companheiro Feral**, obedecendo aos seus comandos.

Os **PV**, **PE**, **Poder** e **Parâmetros** desta criatura usam o seu total de **PdA** para calcular a sua evolução. (Veja Criando uma Criatura, **Homuncularium**, Pág. 130). Esta criatura evolui com você.

Você pode manter apenas um **Companheiro Feral**.

### Aprimoramentos

- Viajante dos Reinos:** Escolha duas:
  - Você precisa apenas metade de comida e água para sobreviver.
  - Você adaptou a sua visão, recebendo **Infravisão** (Pág. 114).
  - Você recebe os efeitos de um **Repouso** de **8 horas** em um **Repouso de 4 horas** (Pág. 111).
- Amigo do Mundo Selvagem:** Ao invés de rolar **1d12** ao tentar domar uma criatura com esta habilidade, você irá **1d20**.
- Camaradas:** Ao realizar uma **Ação Ativa** ou **Ação Simples** ao conceder um turno a um **Companheiro Feral**, você poderá realizar um teste de **Dif. 12**; caso tenha sucesso, você não perderá a **Ação Ativa** ou **Ação Simples** utilizada.

---

## INSTIGAR O BANDO

---

X Alvos | Alcance: 4 Metros

Iniciativa | Efeito Positivo

---

*Você inspira os seus aliados com certos dizeres, e não é que eles ouviram dessa vez?*

Você aplica este **Efeito Positivo** a você, e a todos os alvos aliados que estejam em alcance, fazendo com que o próximo dano ou regeneração de **Pontos de Vida** destes alvos, vinda de um ataque ou habilidade, seja aumentado em um valor igual o seu total máximo de **Pontos de Energia**. Este **Efeito Positivo** é removido depois do seu efeito ser utilizado.

Este **Efeito Positivo** é ativado apenas em ações durante o turno de um alvo. Este **Efeito Positivo** permanece até o final do combate caso não seja utilizado.

---

### Aprimoramentos

---

- **Agitação:** Alvos afetados por esta habilidade tem bônus de +2 no resultado da sua **Iniciativa**.
- **Espírito Sagaz:** Alvos afetados por esta habilidade recebem **Prioridade** em todos os seus testes de **Parâmetro** até o final do combate.
- **Véu Instigado:** Alvos afetados por esta habilidade poderão refazer um teste de **Parâmetro** que tenham falhado para evitar um **Efeito Negativo** ou **Condição**. Este efeito ocorre apenas uma vez. Caso não utilizado, este efeito é removido o final de um combate.

---

## TRIBUTO DA NATUREZA

---

3 PE | Área 4x4 Metros | Alcance: 8 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

---

*Você cria em uma área um pequeno glifo de energia primal, que faz com que as forças antigas sejam invocadas.*

Sempre que um alvo aliado dentro da área desta habilidade causar qualquer tipo de dano a um alvo inimigo durante o seu turno, este alvo aliado regenerará **1d4 Pontos de Vida**.

O valor de **Pontos de Vida** regenerados é aumentado em **+1d4** para cada ponto de **Espírito** do conjurador desta habilidade.

A regeneração gerada pela área desta habilidade ocorre apenas uma vez por alvo, mesmo que este alvo seja afetado por esta mesma habilidade vindo de fontes diferentes, permanecendo a regeneração de maior valor.

---

### Aprimoramentos

---

- **Ondas Primaís:** Ao realizar esta habilidade você pode criar duas áreas com o mesmo efeito desta habilidade. Um alvo é afetado somente uma vez pelo efeito desta habilidade, mesmo que esteja em alcance dessas duas áreas.
- **Conjuração Rápida:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.
- **Canalização Pura:** Reduz em **1** o custo de **PE** desta habilidade.

## O CAMINHO DO DEVOTO

### **Sugestão de Parâmetros: Espírito e Canalização.**

*“Eu gosto de caminhadas, peregrinações, mas finalmente uma taverna para descansar, e cansaço de viagem é o que não falta. Espero que não tenha de dormir novamente com uma das três músicas do repertório de Pharfena. Que Aysla ajude-a...”*

*Pode parecer heresia, mas as vezes, gosto de imaginar que os deuses também tiveram momentos assim, na Torre dos Imortais, vinte e um irmãos e irmãs compartilhando o mesmo teto, a mesma cidade. Consigo ver Exatir e Anatael discutindo naquela mesa, Fif'nir pulando naquele lustre com uma maçã na boca e Kalgoras tentando acertá-la ou talvez Dahaki e Rakhantorr trocando conselhos naquele balcão. Esses pensamentos me fazem sentir mais próxima a eles, mesmo que eu nunca os conheça, de fato.”*

*“Vejo cada fragmento da criação em cada mortal que vaga por este mundo e aquece meu coração saber que todos temos aquele que nos observa e alenta. Eu os protejo, meu grupo, assim como eles me protegem, posso curar os enfermos e dar força aos que estão ao meu lado, e esse poder deve ter algum propósito, assim como todas as coisas que os deuses criaram.”*

*“Me perdi novamente em pensamentos, desde que sai em jornada para me aproximar mais dos deuses, tenho ficado cada vez mais intrigada com a minha Centelha, e o melhor a fazer neste momento talvez seja impedir Cobalthus de se perder dentro dele mesmo... Que a Centelha de Édona nos proteja!”*

- Rhinoa, a Centelha da Resistência.

Talvez algumas pessoas não entendam o poder dos deuses e acreditam que eles abandonaram Auroria, mas nós do **Caminho do Devoto** servimos como suas vozes no plano mortal. Possuímos a dadiva da cura e da proteção, mas também do infortúnio e destruição e alguns dons no meio do caminho. Não existe bondade ou maldade nos deuses, apenas o propósito, e estamos aqui para servir como emissários desta vontade.

Sob o desígnio da *Ordem*, da *Balança* ou do *Caos*, ou todos juntos, nosso Véu é abençoados e purificado diante de suas vontades e evocamos a dádiva da *Centelha* àqueles que consideramos dignos, mantendo a vida daqueles que mais queremos proteger, ou deixando-os aos fios do destino.

Alguns de nós buscam o caminho do auxílio ao próximo, contato direto com o mais antigo *Primal*, o vínculo profundo entre o Véu de cada um, a imponência da presença nos campos de batalha ou até se tornar a encarnação divina de um deus em Auroria.

Não importa o caminho, sua vontade vai ser respeitada, pois sua voz não é mais apenas sua, mas sim uma só com o *Ato da Criação*, e caso discordem, eles possuem vinte e uma opções para crer, e nós mostraremos o caminho correto.

Somos os *Arautos da Centelha*, a palavra necessária para guiar as almas que perderam o rumo.

Percorrer o **Caminho do Devoto** é abraçar o desígnio divino que foi confiado a meros mortais, tomando para si o vínculo sagrado que sussurra nos ouvidos a divina salvação. Eles precisam de nossa benção pois sem nós, não haverá um amanhã.

### **Caminhos Avançados**

- **Avatar.** Um representante de Édona que traz consigo as bênçãos e a fúria dos deuses antigos.
- **Auramante.** Um maestro das Auras, trazendo o peso da sua verdade sobre o campo de batalha.
- **Espiritualista.** Manipuladores das essências e que lidam com os espíritos dos seus aliados e inimigos.
- **Oráculo do Ciclo.** Em comunhão com a vida e a morte estes conjuradores utilizam do poder *Celestial* e *Abissal* para determinarem o futuro de todos ao seu redor.
- **Sacerdote.** O especialista em restaurar a vida e a energia dos seus aliados em combate.

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### AURA DA DETERMINAÇÃO

1 PE | Alcance: 4 Metros

Ação Simples | Conjuração | Aura

Com gestos rápidos você começa a canalizar um poder místico, que logo faz com que você exale uma energia que potencializa os seus aliados.

Você, e todos alvos aliados enquanto no alcance desta **Aura** podem refazer um teste de **Parâmetro** que tenham realizado. Este efeito ocorre apenas uma vez por alvo em uma rodada.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você terá que gastar **1 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

#### Aprimoramentos

- **Exalar Determinação:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Arauto da Determinação:** Você pode realizar esta habilidade como uma habilidade de **Iniciativa**. Quando realizada dessa forma, ela não custará **PE** para ser realizada. O seu custo de **PE** no início dos seus turnos ainda é mantido.
- **Controlador Místico:** Reduz em **2** a dificuldade (**Dif.**) do teste de **Canalização** desta habilidade.

### AURA DA GRANDEZA

1 PE | Alcance: 4 Metros

Ação Simples | Conjuração | Aura

Com gestos rápidos você começa a canalizar um poder místico, que logo é faz com que você exale uma energia que potencializa os seus aliados.

Você, e todos alvos aliados enquanto no alcance desta **Aura** podem adicionar um dado a mais em suas habilidades que possuam valores com base em até a categoria **d12**. Este efeito ocorre apenas uma vez por alvo em uma rodada. *Ex: Caso uma habilidade realize um efeito com **2d8**, ao invés disso, ela realizará este efeito com **3d8**.*

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você terá que gastar **1 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

#### Aprimoramentos

- **Exalar Grandeza:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Arauto da Grandeza:** Você pode realizar esta habilidade como uma habilidade de **Iniciativa**. Quando realizada dessa forma, ela não custará **PE** para ser realizada. O seu custo de **PE** no início dos seus turnos ainda é mantido.
- **Controlar as Linhas do Véu:** Reduz em **2** a dificuldade (**Dif.**) do teste de **Canalização** desta habilidade.

### CENTELHA DA BALANÇA

2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Efeito Positivo | Foco

Duração: 1 Minuto

Você cria uma pequena mandala mística com um dos símbolos divinos de Édona sobre um alvo, fazendo com que este alvo receba uma centelha do poder dos deuses.

Você aplica sob o alvo desta habilidade um dos **Efeitos Positivos** abaixo:

#### ↪ Graça de Dahaki

No final de um turno que você tenha causado qualquer tipo de dano em um alvo, você também causará, neste mesmo alvo, **1d8** de **Dano Imaterial**. Este valor é aumentado em **+1d8** para cada **3** pontos de **Espírito** do alvo que aplicou este **Efeito Positivo**.

#### ↪ Graça de Setsuya

Todas as suas habilidades não podem ser interrompidas ou anuladas por qualquer outro tipo de efeito ou habilidade.

#### ↪ Graça de Exatir

No final de um turno que você tenha causado qualquer tipo de dano em um alvo, você irá regenerar **1d12 Pontos de Vida**. Este valor é aumentado em **+1d12** para cada **3** pontos de **Espírito** do alvo que aplicou este **Efeito Positivo**.

#### ↪ Graça de Fif'nir

Uma vez por rodada, antes de você realizar um teste de **Parâmetro**, você poderá aplicar **Aptidão** (Pág. 107) neste teste.

#### ↪ Graça de Nívila

No final de um turno que você tenha causado qualquer tipo de dano em um alvo, você causará **1** de dano nos **Pontos de Energia** deste alvo. Este valor é aumentado em **+1** para cada **3** pontos de **Espírito** do alvo que aplicou este **Efeito Positivo**.

#### ↪ Graça de Pris'ma

Sempre que você receber um **Dano Mágico** nos seus **Pontos de Vida**, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, metade deste dano será causado também no alvo que lhe causou este dano. O dano que você causa com este efeito é considerado **Imaterial**.

### ◦ Graça de Rakhantorr

Escolha uma habilidade que você possua: Você terá acesso a um **Aprimoramento** desta habilidade que ainda não tenha adquirido enquanto com este **Efeito Positivo**.

No início dos seus turnos, você poderá transferir o **Efeito Positivo** aplicado por esta habilidade a um novo alvo até **8 metros** do alvo atual com este **Efeito Positivo**, podendo escolher um novo **Efeito Positivo** gerado por esta habilidade, substituindo o atual.

A duração deste **Efeito Positivo** não é reiniciada quando aplicada em um novo alvo.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Avatar da Balança:** Você pode utilizar uma **Ação Rápida** para trocar o **Efeito Positivo** aplicado por esta habilidade.
- **Receptáculo da Balança:** Ao aplicar um **Efeito Positivo** desta habilidade em um alvo que não seja você, você também receberá este mesmo **Efeito Positivo**.
- **Duplicar as Divindades da Balança:** Ao realizar esta habilidade, você aplica até dois **Efeitos Positivos** ao mesmo tempo em um mesmo alvo.

---

### CENTELHA DO CAOS

---

**2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração | Efeito Positivo | Foco**

**Duração: 1 Minuto**

Você cria uma pequena mandala mística com um dos símbolos divinos de Édona sobre um alvo, fazendo com que este alvo receba uma centelha do poder dos deuses.

Você aplica sob o alvo desta habilidade um dos **Efeitos Positivos** abaixo:

### ◦ Graça de Aether

A diferença para você causar um **Dano Crítico** é reduzida em **1**. (Este efeito acumula com outros efeitos ou propriedades de armamentos).

### ◦ Graça de Athranamad

Sempre que você receber qualquer tipo de dano de um alvo inimigo ou causar qualquer tipo de dano em um alvo inimigo, enquanto com este **Efeito Positivo**, todo o dano causado por você é aumentado em **+1**. Este efeito acumula.

### ◦ Graça de Kalgoras

Sempre que você receber um **Efeito Negativo** ou **Condição**, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você fará com que este mesmo **Efeito Negativo** ou **Condição** também seja causado no alvo que gerou esta ação.

### ◦ Graça de Grunreak

Ao utilizar uma **Ação Ativa** que não seja uma **Conjuração**, você poderá realizar um teste de **Dif. 12**; caso tenha sucesso, você poderá realizar uma nova **Ação Ativa** que não seja uma **Conjuração** neste turno. A dificuldade (Dif.) desse teste é reduzida em **1** para cada **3** pontos de **Espírito** do alvo que aplicou este **Efeito Positivo**.

### ◦ Graça de Kyria

Ao utilizar uma **Ação Ativa** que seja uma **Conjuração**, você poderá realizar um teste de **Dif. 12**; caso tenha sucesso, você poderá realizar uma nova **Ação Ativa** que seja uma **Conjuração** neste turno. A dificuldade (Dif.) desse teste é reduzida em **1** para cada **3** pontos de **Espírito** do alvo que aplicou este **Efeito Positivo**.

### ◦ Graça de Verkau

Sempre que você receber um **Dano Físico** nos seus **Pontos de Vida**, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, metade deste dano será causado também no alvo que lhe causou este dano. O dano que você causa com este efeito é considerado **Imaterial**.

### ◦ Graça de Zalunea

Escolha um elemento entre **Fogo**, **Água**, **Vento**, **Terra**, **Trovão** ou **Gelo**: Você recebe uma energia caótica mística deste elemento, que envolve o seu corpo, fazendo com que no final do seu turno, todo o alvo até **2 metros** de você receba **1d4** de **Dano Mágico** do elemento escolhido. Este valor é aumentado em **+1d4** para cada **2** pontos de **Espírito** do alvo que aplicou este **Efeito Positivo**.

No início dos seus turnos, você poderá transferir o **Efeito Positivo** aplicado por esta habilidade a um novo alvo até **8 metros** do alvo atual com este **Efeito Positivo**, podendo escolher um novo **Efeito Positivo** gerado por esta habilidade, substituindo o atual.

A duração deste **Efeito Positivo** não é reiniciada quando aplicada em um novo alvo.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Avatar do Caos:** Você pode utilizar uma **Ação Rápida** para trocar o **Efeito Positivo** aplicado por esta habilidade.
- **Receptáculo do Caos:** Ao aplicar um **Efeito Positivo** desta habilidade em um alvo que não seja você, você também receberá este mesmo **Efeito Positivo**.
- **Duplicar as Divindades do Caos:** Ao realizar esta habilidade, você aplica até dois **Efeitos Positivos** ao mesmo tempo em um mesmo alvo.

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## CENTELHA DA ORDEM

**2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração | Efeito Positivo | Foco**

**Duração: 1 Minuto**

Você cria uma pequena mandala mística com um dos símbolos divinos de Édona sobre um alvo, fazendo com que este alvo receba uma centelha do poder dos deuses.

Você aplica sob o alvo desta habilidade um dos **Efeitos Positivos** abaixo:

### ◦ Graça de Anatael

Sempre que você receber um **Dano Mágico** nos seus **Pontos de Vida**, você poderá realizar um teste de **Dif. 8**; caso tenha sucesso, você irá ignorar metade deste dano.

### ◦ Graça de Aysla

Sempre que você realizar uma habilidade que custe **PE** você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você reduzirá pela metade o custo de **PE** desta habilidade. Uma habilidade nunca poderá custar menos que **1 PE**.

### ◦ Graça de Glimmera

Sempre que você tiver os seus **Pontos de Vida** regenerados de qualquer forma, aumente esta regeneração em um valor igual a metade do total máximo de **Pontos de Energia** do alvo que aplicou este **Efeito Positivo**.

### ◦ Graça de Yachai

Ao utilizar uma **Ação Simples** ou **Ação Rápida** você poderá realizar um teste de **Dif. 12**; caso tenha sucesso, você poderá realizar uma nova **Ação Simples** ou **Ação Rápida** neste turno. A dificuldade (**Dif.**) desse teste é reduzida em **1** para cada **3** pontos de **Espírito** do alvo que aplicou este **Efeito Positivo**.

### ◦ Graça de Koyona

Sempre que você realizar um teste de **Parâmetro** para resistir a um **Efeito Negativo** ou **Condição**, você terá **Aptidão** (Pág. 107) neste teste.

### ◦ Graça de Norduk

Sempre que você receber um **Dano Físico** nos seus **Pontos de Vida**, você poderá realizar um teste de **Dif. 8**; caso tenha sucesso, você irá ignorar metade deste dano.

### ◦ Graça de Laofeng

Sempre que você realizar um teste utilizando um **Parâmetro**, você terá **Prioridade** neste teste. Além disso, os seus **Parâmetros** não podem receber **Inaptidão** (Pág. 107) e você possui **Infravisão Mística** (Pág. 114).

No início dos seus turnos, você poderá transferir o **Efeito Positivo** aplicado por esta habilidade a um novo alvo até **8 metros** do alvo atual com este **Efeito Positivo**, podendo escolher um novo **Efeito Positivo** gerado por esta habilidade, substituindo o atual. A duração deste **Efeito Positivo** não é reiniciada quando aplicada em um novo alvo.

## Aprimoramentos

- **Avatar da Ordem:** Você pode utilizar uma **Ação Rápida** para trocar o **Efeito Positivo** aplicado por esta habilidade.
- **Receptáculo da Ordem:** Ao aplicar um **Efeito Positivo** desta habilidade em um alvo que não seja você, você também receberá este mesmo **Efeito Positivo**.
- **Duplicar as Divindades da Ordem:** Ao realizar esta habilidade, você aplica até dois **Efeitos Positivos** ao mesmo tempo em um mesmo alvo.

## ELO ESPIRITAL

**2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração | Efeito Positivo | Duração: 1 Minuto**

*Você condensa o seu Véu fazendo-o com que ele se conecte temporariamente a outro ser.*

Ao aplicar este **Efeito Positivo**, você fará com que este alvo tenha todos os seus danos aumentados em um valor igual o seu total de pontos de **Espírito**. Além disso, sempre que o alvo do **Elo Espiritual** fosse realizar um teste de **Espírito**, você poderá realizar este teste no seu lugar.

Você não pode ser alvo desta habilidade quando conjurada por você.

## Aprimoramentos

- **Condensar o Véu:** O aumento de dano concedido pelo **Elo Espiritual** agora é igual ao dobro do seu total de pontos de **Espírito**.
- **Ampliar Conexão:** Aumenta em **1** o número de **Alvos** desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1** para cada **3** pontos de **Espírito** que você possua.
- **Maestria Com o Limbo:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.

## CONSAGRAR

**1 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração**

*Você envia energias purificadoras ao alvo desta habilidade, fazendo que o seu Véu seja livre de enfermos místicos.*

Remova uma **Condição** do alvo desta habilidade.

## Aprimoramentos

- **Estender Consagração:** Ao remover uma **Condição** com esta habilidade, este alvo será imune a próxima **Condição** que receber em até **1 minuto**.
- **Ensinaimentos do Templo Dourado:** Aumenta em **1** o número de **Alvos** desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Decreto Maior:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**

## FORTALECER A VIDA

3 PE | X Alvos | Alcance: 4 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Uma energia mística é conjurada a partir de você, que passa rapidamente sobre os alvos desta habilidade, os revestindo com uma energia prateada.

A partir de vocês, todos os alvos aliados em alcance desta habilidade recebem **1d4 Pontos de Vida Temporários**. Este valor é aumentado em **+1d4** para cada ponto de **Espírito**.

Estes **PVT** permanecem sobre o alvo por **1 minuto** ou até serem removidos por completo.

**PVT, Pág. 110.**

### Aprimoramentos

- **Árbitro Divino:** Você pode realizar esta habilidade como uma habilidade de **Iniciativa**. Quando realizada desta forma, ela não custará **PE** para ser realizada.
- **Decreto Fortalecedor:** Dobra o alcance desta habilidade.
- **Maestria Sacra:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d6**.

## OSCILAÇÃO CREPUSCULAR

2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Com gestos ao ar você cria duas mandalas místicas, onde uma delas se ascende e conjura uma força poderosa sobre o alvo desta habilidade.

Ao realizar esta habilidade escolha uma das **Conjurações** abaixo:

- **Impacto Celestial:** Você realiza um **Ataque Mágico** contra o alvo desta habilidade; caso tenha sucesso, você causará o seu total máximo de **Pontos de Energia** como **Dano Mágico** de **Luz** neste alvo.

Um alvo que tenha recebido este dano será afetado também por **Tributo** por **1 minuto**.

Um alvo afetado por esta **Condição** poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Tributo:** Enquanto com esta **Condição**, sempre que você gastar **Pontos de Energia**, o conjurador desta **Condição** poderá realizar um teste de **Dif. 8**; caso tenha sucesso, ele recuperará **1 Pontos de Energia** de um alvo aliado até **8 metros**.

- **Impacto Abissal:** Você realiza um **Ataque Mágico** contra o alvo desta habilidade; caso tenha sucesso, você causará o seu total máximo de **Pontos de Energia** como **Dano Mágico** de **Trevas** neste alvo.

Um alvo que tenha recebido este dano será afetado também por **Exaurido** por **1 minuto**.

Um alvo afetado por esta **Condição** poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Exaurido:** Enquanto com esta **Condição**, este alvo terá todos os seus **Parâmetros** fixos e **Poder** (caso possua) reduzidos em **1**.

### Aprimoramentos

- **Presente Celestial:** **Tributo** agora recupera **2 PE** de um alvo aliado, ao invés de **1 PE**.
- **Presente Abissal:** A dificuldade (**Dif.**) do teste de **Espírito** de **Exaurido** é aumentada em **2**.
- **Força do Crepúsculo:** Os danos causados por esta habilidade não podem ser reduzidos por efeitos ou habilidades.

## REVITALIZAR

1 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Canalizando rapidamente as forças divinas de Édona, você lança, em direção a um alvo, uma energia que o revigora, fecha os ferimentos e traz novamente a vida exaurida do seu corpo.

Você regenera **1d6 Ponto de Vida** do alvo desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1d6** para cada ponto de **Espírito**.

Além disso, caso o alvo desta regeneração esteja sendo afetado por **Sangramento**, este efeito é removido.

### Aprimoramentos

- **Divina Unção:** Durante o seu turno, ao realizar uma habilidade que regenere **PV**, você poderá rolar **1d20**; caso o resultado seja **20**, você irá dobrar o valor desta regeneração. Para cada ponto fixo de **Canalização**, você aumenta em **1** o resultado desta rolagem.
- **Curandeiro:** Aumenta em **1** o número de **Alvos** desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1** para cada 3 pontos de **Canalização** que você possua. A regeneração de **Pontos de Vida** nestes alvos adicionais é igual a metade do valor regenerado no alvo principal desta habilidade.
- **Toque Vital:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d8**.

## O CAMINHO DO FEITICEIRO

### Sugestão de Parâmetros: Arcanismo e Canalização.

*“Eu olho para as pessoas e penso se elas sabem o que habita em nosso Véu; as infinitas possibilidades que nem deuses ou Aurorianos podem compreender por completo. A vida parece tão rasa quando olhamos para o infinito e ele olha para nós, sorrindo, abraçando nossa existência.*

*Estou aqui, neste lugar, com todos aqueles que confio e mesmo assim a vida é cinza. Mais um copo chega à mesa, mas se for a minha vontade, posso transformá-lo em uma coroa ou esfera corrompida sedenta por destruição. Mas não vou, não agora, não é hora.*

*Rhonoa mantém minha mente no lugar, mas foi o Véu que me sussurrou o sentido da minha existência, e saber que o mundo pode se dobrar de acordo com a minha vontade, conduzindo as cordas da realidade, torna cada gole dessa cerveja um sopro de vida. Existem aqueles que temem nossa existência, nos caçando em cada canto do mundo, mas apenas por não entenderem que o Véu é o que nos dá vida, e eu apenas moldo-a através da minha vontade. Sou pequeno diante das infinitas possibilidades. Talvez eu devesse conversar mais com No’kan, ele não entende meu dom, mas talvez seja o mais próximo de compreender.*

*Depois de me perder de novo em pensamentos, agora seria uma boa hora de perguntar se querem mais uma cerveja? Zathryd está quieta demais, ou seja, sóbria demais e não sabemos quando será a próxima vez que estaremos assim, despreocupados, esperando o Véu clamar para ser controlado.”*

- Cobalthus, o Tecelão da Realidade.

Provavelmente você é tolo ou um gênio por buscar poder no **Caminho do Feiticeiro**, mas não o julgo, nosso caminho é tentador. Enquanto alguns se contentam com as “dádivas” que nos deram, nós agarramos as rédeas do infinito, canalizando meticulosamente o nosso Véu para moldar a realidade.

O Véu não é estranho, florido ou sombrio, nós damos as cores e formas que nossas vontades desejam, em busca da constante evolução criamos algo que possamos chamar de nosso, do controle da essência dos planos até a alteração daquilo que nos rodeia. Alguns podem temer o Véu, mas nós o abraçamos como um velho amigo.

A complexidade da feitiçaria é tão abrangente quanto perigosa, os planos da existência não são limitadores para nós, os elementos, a morte, o tempo e a vida são apenas formas que o Véu emerge para a realidade, e nós temos o controle sobre elas. Podemos dar forma as criaturas do Véu, tomar os elementos como extensão da nossa vontade, controlar o destino e as pessoas, aceitar o *Abismo* e suas forças ou estudar as manifestações do mais puro Véu, tudo depende do quanto você quer sacrificar para conquistar aquilo que deseja.

Seja uma planta ou um deus, tudo está sob a imponência do Véu, e a ele damos nossa vida e futuro para alcançar as realizações da feitiçaria, e nós estaremos no comando. É necessário alguém para guiá-los na infinidade de possibilidades, e vão suplicar para ter um de nós entre eles.

### Caminhos Avançados

- **Arcanista.** Um evocador da força pura do Véu, que o utiliza para potencializar as suas forças místicas.
- **Convocador.** Um convocador místico que招oca criaturas que o auxiliam em combate.
- **Elementalista.** Um conjurador das forças do Véu *Elemental*, que combina elementos para efeitos únicos.
- **Oculto.** Um feiticeiro que abraça o *Abismo* e manipula os corpos dos seres não-vivos, além de criar pactos e abraçar as forças sombrias.
- **Regulador.** Um manipulador das forças das *Portas* e das *Cordas*, que altera a realidade de outros seres.

## HABILIDADE ADICIONAL

### FEITIÇOS ARCANOS

Ação Simples | Conjuração

Ao adquirir uma habilidade do **Caminho do Feiticeiro**, você receberá também esta habilidade adicional.

Você sabe criar pequenos efeitos místicos com esta habilidade, por exemplo:

- Ascender ou apagar uma tocha, vela ou fogueira.
- Abrir ou fechar uma porta ou janela destrancada.
- Modificar a sua voz, ou até mesmo faz com que ela ressoe por **1 minuto**.
- Alterar a cor dos seus olhos ou cabelos por **10 minutos**.
- Criar uma pequena ilusão de um efeito sensorial como sons ou odores ou item inofensivo que caiba na sua mão por **1 minuto**. Você pode manter apenas um destes efeitos por vez, desfazendo o anterior quando um novo for conjurado.
- Criar um pequeno símbolo em um objeto ou superfície por **1 hora**. Você pode manter apenas um símbolo por vez, desfazendo o anterior quando um novo for conjurado.
- Mover um objeto de até **20kg** em alcance para até **6 metros** de distância. Este valor é aumentado em **+20kg** para cada ponto de **Arcanismo**.

Você pode realizar diversos outros efeitos vindos da sua criatividade, sendo estes autorizados pelo **Narrador** com um custo de **PE**, **PV** ou até mesmo **Exaustão**.

Além disso, você tem acesso a habilidade **Rajada de Energia**:

### RAJADA DE ENERGIA

**1 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros**

Ação Ativa | Conjuração | Ataque Mágico

Canalizando a força pura do Véu em suas mãos, você rapidamente dispara uma rajada mística em direção de um alvo.

Ao atingir um alvo com esta habilidade, você causará **1d8** de **Dano Mágico Neutro** neste alvo. Este valor é aumentado em **+1d8** para cada ponto de **Arcanismo**.

## HABILIDADES OFENSIVAS

### ABRIR AS PORTAS

**3 PE**

Ação Ativa | Conjuração | Duração: 1 Hora

Você rasga o Véu a sua frente, trazendo do caos uma criatura extraplanar que obedecerá aos seus comandos.

Você invoca ao seu lado uma **Criatura Aliada** (Pág. 112) irracional do tipo **Aspecto do Véu** (Criatura de **Dificuldade Normal**, Pág. 130).

Role **3d10**: As **Características** que está criatura possui serão com base nestas rolagens. Caso você repita o resultado, role novamente o **d10**.

Resultado	Característica
1	Armadura Natural
2	Armadura Mística
3	Contra Ataque
4	Resistência Incomum
5	Voar
6	Absorver Energia
7	Atravessar os Planos
8	Supremacia Arcana
9	Perfurar o Véu
10	Ligações Místicas

Esta criatura possui também a ação de **Ataque Mágico** (**Homuncularium**, Pág. 131).

Os **PV**, **PE**, **Poder** e **Parâmetros** desta criatura usam o seu total de **PdA** para calcular a sua evolução (Pág. 130).

Caso está criatura chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida** ela é desconvocada e nunca mais poderá ser invocada novamente.

Você pode desconvocar esta criatura a qualquer momento. No final da duração desta habilidade, essa criatura é desconvocada para sempre, retornando para o Véu.

Esta habilidade não pode ser adquirida pela **Característica Desafiador de Aurora** (Pág. 134). Você pode manter apenas um **Aspecto do Véu** por vez.

### APRIMORAMENTOS

- **Iniciado em Convocações:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.
- **Fechar as Portas:** Aumenta em **1 hora** a duração desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1 hora** para cada ponto de **Canalização**.
- **Mãos do Mestre:** Você agora não precisa mais rolar os dados de **Características** desta criatura, escolhendo as três **Características** desta criatura.

## ESFERA ESPIRAL SOBERANA

3 PE | Área 4x4x4 Metros | Alcance: 10 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Você canaliza em suas mãos um poder arcano bruto, que logo é moldado em uma grande esfera de energia destrutiva.

Todos os alvos dentro da área desta habilidade recebem **1d10** de **Dano Mágico Neutro**. Este valor é aumentado em **+1d10** para cada ponto de **Arcanismo**.

Alvos em alcance desta conjuração podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 8**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta habilidade.

### Aprimoramentos

- Perfurar os Céus:** Ao realizar essa habilidade você poderá rolar **1d20**; caso o resultado seja **20**, você irá dobrar o dano total dessa habilidade. Para cada ponto fixo de **Canalização**, você aumenta em **1** o resultado desta rolagem.
- Destruição Arcana:** A dificuldade (**Dif.**) do teste de **Agilidade** desta habilidade é aumentada em **2**.
- Conjuração Favorita do Rei Caído:** Dobra a área desta habilidade.

## ESPECTROS

2 PE | 1 Alvo | Alcance: 6 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Foco | Duração: 10 Minutos

Canalizando forças ocultas sob um cadáver, você o traz de volta a vida de forma corrompida, com partes do seu corpo tomadas por uma energia sombria.

Você corrompe e reanima o corpo de uma criatura morta, tornando-a um **Espectro**, um ser sem consciência e sem lembranças. Esta habilidade funciona apenas em alvos que possuam um valor de **PdA** menor ou igual ao seu e em criaturas do **Homuncularium** de **Dificuldade Fácil** ou **Normal** (Pág. 130).

Ao ser reanimada, esta criatura possuirá metade do seu valor total máximo de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia**. Os seus **Parâmetros** e **Poder\*** permanecem o mesmo.

Além disso, está criatura permanece com todas as suas **Habilidades de Legado**, **Habilidade de Caminhos** e **Características\***.

(\*Caso esta seja uma criatura do **Homuncularium**)

Um **Espectro** é considerado uma **Criatura Aliada** (Pág. 112) do tipo **Espectro**. Caso um **Espectro** chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida** ou a duração desta habilidade se encerre, ele se tornará uma pilha de pó, desaparecendo.

O turno e ações de um **Espectro** são controladas por você. Você pode manter apenas um **Espectro** por vez.

### Aprimoramentos

- Moldar a Carne:** Os seus **Espectros** agora possuem o valor total máximo de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia** de quando estavam vivos.
- Controle da Não-Vida:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples** ou **Ação Rápida**.
- Artes do Abismo:** Caso um **Espectro** chegue a zero, ou menos **PV**, ele não irá desaparecer, podendo ser reanimado novamente. Este efeito ocorre apenas uma vez por **Espectro**.

## FRAGMENTO SOMBRI

1 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Condição | Duração: 1 Minuto

Um símbolo profano lentamente começa a surgir no corpo de um alvo, fazendo-o ruir de dentro para fora.

Ao aplicar esta **Condição**, você fará com que sempre que este alvo sofrer qualquer tipo de dano, ele também receberá **1d6** de **Dano Mágico Profano** adicional. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno, por alvo.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

Para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua, você aumenta em **1** o número de alvos dessa habilidade.

### Aprimoramentos

- Forças do Abismo:** A dificuldade (**Dif.**) do teste de **Espírito** desta habilidade é aumentada em **2**.
- Entropia:** Caso um alvo com esta **Condição** morra, você recuperará **1d12 Pontos de Vida**. Este valor é aumentado em **+1d12** para cada **3** pontos de **Arcanismo** que você possua.
- Lampejo Sombrio:** Essa habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.

## MOLDAR ELEMENTO

2 PE

### Ação Simples | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

Você envolve o seu próprio Véu com as forças elementais, modificando a sua essência.

Escolha um elemento: **Fogo**, **Água**, **Vento**, **Terra**, **Trovão** ou **Gelo**.

Pela duração desta habilidade, sempre que você causar um **Dano Mágico Neutro**, você poderá fazer com que este **Dano Mágico** seja do elemento escolhido.

Além disso, sempre que você causar um **Dano Mágico** elemental em um alvo, você aplicará neste mesmo alvo uma **Condição** a seguir com base neste elemento:

- **Fogo:** Todo **Dano Mágico** causado a este alvo é aumentado em **+1d8**.
- **Água:** Este alvo perde todos os efeitos de **Aptidão (Pág. 107)** e **Prioridade (Pág. 107)** em seus testes, não podendo ser afetados por estes efeitos novamente.
- **Vento:** Escolha um:
  - Este alvo não poderá realizar **Ações Simples**.
  - Este alvo não poderá realizar **Ações Rápidas**.
- **Terra:** Todo **Dano Físico** causado a este alvo é aumentado em **+1d8**.
- **Trovão:** Este alvo perde **1 PE** no início dos seus turnos.
- **Gelo:** Este alvo recebe **Lentidão** enquanto com esta **Condição**, além de não poder mais manter **Focos**.

Um alvo afetado por uma destas **Condições** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos, caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

Caso não removidas desta forma, estas **Condições** permanecem em um alvo por **1 minuto**.

Somente uma das **Condições** geradas por esta habilidade pode afetar um mesmo alvo, caso outra **Condição** seja aplicada, a anterior é removida.

#### Aprimoramentos

- **Sagacidade Elemental:** Essa habilidade não conta no seu limite de **Ações Simples** em um mesmo turno.
- **Iniciado Elemental:** No início dos seus turnos você poderá trocar o elemento escolhido nessa habilidade sem custo de ação e **PE**.
- **Transmutar o Véu:** Ao realizar esta habilidade, e até o final da sua duração, você recebe **Resistência Elemental** a um elemento a escolha. Este efeito é considerado um **Efeito Positivo**.

## HABILIDADES DEFENSIVAS

### ARMADURA ARCANA

2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros

### Ação Simples | Conjuração | Efeito Positivo | Foco

Duração: 10 Minutos

Desenhando ao ar símbolos místicos você cria uma barreira mística quase imperceptível, fazendo com que o alvo dessa habilidade seja protegido pelas forças do Véu.

Ao aplicar este **Efeito Positivo**, você fará com que este alvo reduza pela metade os próximos **2** danos que fosse receber. Após o segundo dano, este efeito é removido caso ainda possua duração.

#### Aprimoramentos

- **Compreender a Conjuração:** Esta habilidade não é mais considerada uma habilidade de **Foco**.
- **Reforçar:** Aumenta em **2** o número de danos totais que este **Efeito Positivo** pode reduzir.
- **Concentrar Canalização:** Reduz para **1** o custo de **PE** desta habilidade.

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### ESVANECER O VÉU

2 PE | Alcance: 6 Metros

### Ação Ativa | Conjuração

Você canaliza sobre um local, direcionando uma forte onda mística nessa área, desfazendo diversos efeitos místicos.

A partir de você, toda **Conjuração** que afete uma área, **Efeito Positivo**, ilusão, alteração física, transformação, **Foco**, **Aura** e qualquer outro efeito místico em alcance desta habilidade é desfeito.

#### Aprimoramentos

- **Campo de Neutralidade:** O efeito gerado por esta habilidade agora não afeta alvos aliados.
- **Torcer A Fenda:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.
- **Estender Conjuração:** Dobra o alcance desta habilidade.

---

## FAMILIAR

---

### Conjuração

---

Existe um espírito do Véu que está vinculado a você.

Ao adquirir esta habilidade você deverá vincular o seu **Familiar** a um **Catalisador Místico** (Pág. 120), fazendo com que este espírito do Véu seja preservado neste equipamento, podendo ser convocado por você ao plano atual depois de um ritual **10 minutos**. Esta criatura é considerada um *Extraplanar*. Somente você pode convocar este **Familiar**. Você pode desconvocar o seu **Familiar** a qualquer momento, sem custo de ação. O seu **Familiar** possui um turno completo, sendo controlado por você no final do seu turno. Este espírito do Véu possui a forma de uma criatura mística da fauna de *Auroria*, podendo ser um pequeno felídeo, canídeo, réptil, ave ou qualquer outro ser místico de pequeno porte autorizado pelo **Narrador**.

O seu **Familiar** sempre será fiel a você, aceitando todas as suas ordens, mas caso necessário, tomará as suas próprias ações. Um **Familiar** é considerado uma criatura racional, possuindo também todos os **Idiomas** que você possui. Você pode se comunicar com o seu **Familiar** por **Telepatia** (Pág. 27) sem o gastos de **Pontos de Energia**.

Com uma **Ação Simples** você pode ouvir, falar e enxergar pelo seu **Familiar** por **1 minuto**, independente a distância. Além disso, caso você esteja até **4 metros** do seu **Familiar**, você poderá realizar as suas **Conjurações** a partir dele, ainda utilizando os seus **Parâmetros**.

Um **Familiar** possui **20 Pontos de Vida**, **6 metros** nas suas ações de **Movimentação** e **1** ponto em todos os **Conhecimentos**. Além disso, ao adquirir esta habilidade escolha uma **Característica** para o seu **Familiar**; entre **Anfíbio**, **Sentidos Aprimorados** e **Voar** (Pág. 113).

Caso o seu **Familiar** chegue a zero ou menos **Pontos de Vida** ele será desconvidado, podendo ser convocado novamente pelo seu **Catalisador Místico**.

Somente um **Familiar** pode ser mantido por vez.

---

### Aprimoramentos

---

- **Aumentar Família:** Com uma **Ação Simples** você pode fazer com que o seu **Familiar** conjure um pequeno portal místico, que pode ser utilizado para armazenar qualquer tipo de objeto inorgânico. Esta dimensão particular armazena um número infinito de objetos.
- **Aprimorar Familiar:** O seu **Familiar** agora possui **+1** em seus **Conhecimentos** e as três **Características** disponíveis em sua ficha.
- **Alcance Místico:** Aumente em **+4 metros** o alcance para você realizar as suas **Conjurações** pelo seu **Familiar**.

---

## FEITIÇARIA

---

### Conjuração

---

Você desperta cada vez mais, abrindo as portas arcana que estão trancadas dentro de você.

Você aprimora os seus **Feitiços Arcanos** recebendo as seguintes novas **Conjurações**:

- **Controlar o Véu:** Você pode gastar **2 PE** junto a uma **Conjuração** realizada por você, para fazer com que alvos aliados não recebam **Danos Mágicos** ou **Condições** vindas desta **Conjuração**.
- **Alteração Física:** Com uma **Ação Simples** e **2 PE** você cria uma ilusão sobre você, alterando a sua forma ou aparência do seu corpo, desde que estas não sejam duas vezes maiores ou menores que a sua forma original. Este efeito permanece por **1 hora**, podendo ser desfeito a qualquer momento. Esta é uma habilidade de **Foco**.
- **Velocidade Mística:** Como habilidade de **Iniciativa**, você rola **1d4**. O resultado desta rolagem é adicionado ao seu resultado de **Iniciativa** e a todos os alvos aliados até **6 metros**. Este efeito é considerado um **Efeito Positivo**.

Além disso, você recebe **3 Feitiços Arcanos Adicionais** (Pág. 27) a escolha.

---

### Aprimoramentos

---

- **Aprimorar Feitiçaria:** Reduz em **1** o custo de **PE** de **Controlar o Véu** e **Alteração Física**. Além disso você recebe **3** novos **Feitiços Arcanos Adicionais**.
- **Forças Místicas: Rajada de Energia** passa a não custar mais **PE**. Além disso você recebe **3** novos **Feitiços Arcanos Adicionais**.
- **Conjuração Favorita:** Escolha uma **Conjuração** que você possua: Esta **Conjuração** não pode ser interrompida ou anulada por qualquer tipo de efeito ou habilidade.

---

## MANIPULAR A FENDA

---

**2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros**

**Ação Rápida | Conjuração**

Você distorce o Véu a sua volta, manipulando o destino de um alvo.

Você aumenta ou reduz em **1** o resultado de um teste de **Parâmetro**. Um alvo só pode ser afetado por esta habilidade uma vez por turno, mesmo de fontes diferentes.

---

### Aprimoramentos

---

- **Complexibilidade de Alakor:** Esta habilidade pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- **Manipular o Destino:** Aumenta ou reduz em **1** o efeito gerado por esta habilidade.
- **Dobra Mística:** Reduz em **1** o custo de **PE** desta habilidade.

## FEITIÇOS ARCANOS ADICIONAIS

### ABSORVER IDIOMA

1 PE

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Você passa a compreender um **Idioma** sendo falado pelo alvo dessa habilidade, podendo também falar esse mesmo **Idioma**.

### DIVINAÇÃO

1 PE

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Você se liga as linhas do Véu, podendo enxergar um ambiente de **10x10x10 metros** que já tenha visto antes.

### LEVITAR

1 PE | X Alvos | 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Você e mais um total de alvos igual o seu total de pontos de **Canalização** começam a levitar a **30 centímetros** da superfície atual, podendo se movimentar normalmente enquanto levitando.

### MOLDAR

1 PE

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Você toca e modifica a forma física de um objeto não mágico inanimado, desde que essa modificação não seja duas vezes maior ou menor que o tamanho original do objeto.

Caso você queira utilizar este efeito em objetos maiores que **1 metro** o **Narrador** poderá exigir testes de **Arcanismo** e gastos de **PE** adicionais. Este efeito é considerado um custo variável.

Além disso, você pode utilizar esta habilidade para consertar um pequeno objeto que você tocar, contanto que a parte danificada não seja maior que **30 centímetros**. Este efeito de reparo é permanente, ou até ser quebrado novamente.

## O BANQUETE MÍSTICO

1 PE | Ação Simples | Conjuração

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Você toca um punhado de plantas e as transforma em **1d12** frutas aleatórias encontradas por toda Auroria. Estas frutas possuem propriedades místicas, fazendo com que ao comer, um ser se satisfaça e não precise se alimentar por **12 horas**. Este efeito não acumula. Caso não consumida em **1 hora**, esta fruta se desfaz e apodrece misticamente.

## ORBE DE LUZ

1 PE

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Uma orbe de luz mística permanece ao seu lado, iluminando toda escuridão e **Escuridão Mística** a até **4 metros** de você. Com uma **Ação Simples** você pode mover esta orbe até um local até **6 metros**. Você só pode manter uma orbe por vez.

## SEGREDOS DE NISTRAGARD

1 PE | X Alvos | 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Você e mais um total de alvos igual o seu total de pontos de **Canalização** recebem **Aptidão** (Pág. 107) em todos os seus testes de **Conhecimentos**.

## TELEPATIA

1 PE | X Alvos | 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Você e mais um total de alvos igual o seu total de pontos de **Canalização** + **1** podem se comunicar mentalmente um com os outros, livremente, não consumindo nenhum tipo de ação. Caso você se afaste mais de **10 metros** de um alvo desta habilidade, este efeito será removido deste alvo.

## VISÃO VERDADEIRA

1 PE

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Você desenha um símbolo ao ar, realizando um Feitiço Arcano.

Você passa a enxergar sem teste algum até o final da duração desta habilidade, qualquer ser ou objeto invisível, ilusório ou a verdadeira forma de um ser caso este possua a sua aparência alterada.

## O CAMINHO DO GUERREIRO

**Sugestão de Parâmetros:** Precisão, Brutalidade/Destreza e Vigor.

*“Eu olho para a mesa, cadeiras, canecas, e aqueles que estão a mesa, sentados nas cadeiras e erguendo as canecas, e vejo em seus sorrisos a minha conquista. A vida é simples.”*

*Cada inimigo derrotado, cada luta em que fiz serem vencedores, vejo que minha determinação sobrepujou a de meus adversários. Muitos lutam por honra, glória, dever ou dívida, mas eu luto para que estas canecas sempre estejam cheias sendo bebidas por aqueles que são importantes para mim. Este é o caminho que escolhi percorrer e no fim de cada dia vejo o quanto tudo isso valeu a pena.*

*Tudo que tive que sacrificar, ser incansável pois tinha um longo caminho a frente, ser forte para derrubar meus obstáculos, ser resistente para aguentar os golpes do mundo, e agora aqui, colhendo os frutos de todo o meu sacrifício.*

*Treinar tanto ao ponto de duvidar da minha capacidade, sempre em minha mente que devo ser o melhor e garantir que vejam em mim um bastião inquebrável que todos podem confiar e depositar suas esperanças. Coloque uma arma em minhas mãos e vou derrubar todos os oponentes. Coloque um escudo em minha mão e vou proteger todos os aliados. Coloque a fúria em meu coração e devastarei deuses e exércitos. Matar é fácil, mas todo guerreiro carrega o fardo de saber que todos aqueles derrotados merecem as honrarias da glória de uma morte justa e farei questão disto para todos aqueles que se colocarem em nosso caminho.*

*Como disse, a vida é simples.*

*Já está ficando tarde, amanhã o sol estará no céu novamente e uma nova jornada começará. Para onde? Não sei, deixaremos os ventos soparem e a trilha se formar a cada passo dado. Como disse, a vida é simples, basta não morrer.”*

- No'kan, O Campeão de Varmark.

O peso que carrego não são apenas minhas armas quebradas, minha armadura desgastada, meu escudo tombado, meu corpo destruído. Carrego comigo minha vontade inquebrável, meu dever intacto, minha alma em constante renovação.

O **Caminho do Guerreiro** é uma trilha de corpos e despedidas, sacrifícios e uma busca. Tantos caíram ao meu lado, outros tantos mantiveram firmes com o fio da esperança sufocando minha garganta. Mas no fim de uma batalha, tudo isso soa como pequenos desejos clamando por um futuro. E nós triunfamos.

O incompreensível Véu nos fortalece, servindo tanto de espada quanto escudo, e precisamos apenas disso para sobrepujar os perigos. Diretos, sem caminhos fáceis, sem atalhos. Diretos ao ponto tornando a glória e a conquista formas que o destino recompensa os merecedores. Travando uma interminável guerra contra todos, e principalmente, contra nós mesmos, em um mundo que demanda tanto daqueles armados com apenas seus sonhos.

Cada Trilha da Lâmina no **Caminho do Guerreiro** busca estes ideais, seja devastando seus inimigos ou protegendo os aliados. O treinamento é árduo, mas a recompensa é doce. Pensam que somos ignorantes diante das forças que moldam o mundo, mas estudamos os poderes não datados como os Cavaleiros de Kyria ou os suprimimos como Templários de Anatael. Pode levar o tempo necessário, o campo de batalha é nossa casa e temos folego para aguentar qualquer provação, com a vontade mais resistente que o próprio aço, o **Caminho do Guerreiro** marcha rumo a vitória.

### Caminhos Avançados

- **Cavaleiro Místico.** Um combatente físico que utiliza o Véu ao seu favor para se fortalecer.
- **Duelista.** Um guerreiro que utiliza dois armamentos leves corpo a corpo em múltiplos ataques ágeis.
- **Guardião.** Um protetor, o defensor que aprendeu técnicas com o seu escudo que protegem a todos.
- **Soberano.** Um destruidor, um guerreiro que utiliza armamentos pesados e técnicas devastadoras.
- **Templário.** Um combatente que pune e incapacita drasticamente Conjuradores e criaturas do Véu.

## HABILIDADES OFENSIVAS

### CALOR DA BATALHA

Iniciativa | Duração: 1 Minuto

Você se enfurece ao iniciar um combate, se tornando uma máquina imparável.

Ao utilizar esta habilidade você recebe os seguintes efeitos:

- Você recebe um valor **Pontos de Vida Temporários** equivalente o seu total máximo de **Pontos de Energia**.
- Todo **Dano Físico** que você causar com um **Armamento Pesado** é aumentado em um valor igual a metade do seu total de **Pontos de Energia**.
- Todo **Ataque Físico** que você realizar com um **Armamento Leve** receberá bônus de **+1 de Precisão**.

Caso durante o seu turno você não realize nenhum **Ataque Físico** contra um alvo, você perde os efeitos desta habilidade.

Você não pode utilizar habilidades de **Foco** enquanto com o efeito desta habilidade. Caso esteja com um efeito de **Foco** ao utilizá-la este efeito é removido.

Após o término da duração desta habilidade você perde quaisquer **Ponto de Vida Temporários** recebidos por esta habilidade.

#### Aprimoramentos

- **Adrenalina:** Dobra o seu total **Pontos de Vida Temporários** recebidos por esta habilidade.
- **Manter o Foco:** Você agora pode utilizar habilidades de **Foco** enquanto com o efeito desta habilidade, não perdendo também o **Foco** de uma habilidade ao utilizar esta habilidade.
- **Raiva Controlada:** Você agora não perde os efeitos desta habilidade mesmo que deixe de realizar um **Ataque Físico** durante o seu turno.

## DESTROÇAR

2 PE | 1 Alvo | Alcance do Armamento

Ação Ativa | Somente com Armamentos Leves ou Pesados

Avançando brutalmente contra um alvo, você tenta atingi-lo com um poderoso ataque com o seu armamento.

Você realiza um **Ataque Físico** contra um alvo, fazendo com que um dos seus **Armamentos** neste ataque tenha o seu **Dano Físico** aumentado em:

- **+1d8** caso seja um **Armamento Leve**.
- **+1d12** caso seja um **Armamento Pesado**.

Estes danos são aumentados em **+1d8 (Leve)** ou **+1d12 (Pesado)** para cada **3** pontos de **Brutalidade** que você possua.

#### Aprimoramentos

- **Mestre da Guerra:** Ao realizar esta habilidade, você poderá realizar um teste de **Dif. 12**; caso tenha sucesso, você não gastará a sua **Ação Ativa** nesta ação.
- **Impacto Destruutivo:** Você pode rolar novamente os dados de dano adicionais concedido por esta habilidade, ficando com o seu novo valor. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.
- **Sem Parar:** Reduz em **1** o custo de **PE** dessa habilidade.

## ENSINAMENTOS DO CONCLAVE

Você se adaptou para enfrentar aqueles que utilizam do poder que um dia quase destruiu Auroria; o Véu, os conjuradores, eles devem ser expurgados.

Sempre que você realizar um **Ataque Físico** contra uma criatura *Extraplanar*, ou a um alvo que tenha realizado uma **Conjuração** na última rodada, você receberá **Aptidão (Pág. 107)** nesta ação.

#### Aprimoramentos

- **Dogma do Sagrado-Comandante:** Sempre que você for alvo de uma habilidade do tipo **Conjuração** que o force a um teste de **Agilidade** ou **Bloqueio**, você terá **Aptidão (Pág. 107)** neste teste.
- **Benção da Arconte:** Sempre que você for alvo de uma habilidade do tipo **Conjuração** que o force a um teste de **Espírito**, você terá **Aptidão (Pág. 107)** neste teste.
- **O Propósito:** Sempre que você causar um **Dano Físico** a uma criatura *Extraplanar*, ou a um alvo que tenha realizado uma **Conjuração** na última rodada, você aumentará este dano em **+1d12**. Este dano é aumentado em **+1d12** para cada **3** pontos de **Espírito** que você possua.

## EXTRAIR O MAU

2 PE

### Ação Rápida

Você pune o Véu de um alvo, expurgando ainda mais aqueles que estejam ligados a forças místicas.

Ao causar **Dano Físico** a um alvo, você poderá utilizar esta habilidade para forçar este mesmo alvo a um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, este alvo perde **1 PE**.

Caso este alvo seja criatura *Extraplanar* ou um alvo que tenha realizado uma **Conjuração** na última rodada, este alvo terá **Inaptidão** (Pág. 107) no teste de **Espírito**.

Além disso, caso este alvo seja uma criatura *Extraplanar* ou um alvo que tenha realizado uma **Conjuração** na última rodada, você poderá escolher um dos seguintes efeitos:

- ☐ Regenerar **1 PE** de um alvo até **4 metros**.
- ☐ Remover uma **Condição** de um alvo até **4 metros**.

### Aprimoramentos

- **Servir o Propósito:** Esta habilidade pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- **Cortar Pela Raiz:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Espírito** desta habilidade é aumentada em **2**.
- **Zelo Inquebrável:** Reduz em **1** o custo de **PE** dessa habilidade.

## LIGAÇÃO COM O VÉU

2 PE

### Ação Simples | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

Você abraçou parte do Véu, criando um estilo híbrido de combate, fazendo com que rapidamente os seus armamentos possuam um revestimento místico.

Você energiza um dos seus **Armamentos**, fazendo com que este **Armamento** cause **1d8** de **Dano Mágico Neutro** extra sempre que atingir um alvo.

### Aprimoramentos

- **Aprendiz do Templo Cinzento:** Esta habilidade não é mais considerada uma habilidade de **Foco**.
- **Arsenal Místico:** Ao realizar essa habilidade, você aplica o seu efeito em até dois **Armamentos** ao mesmo tempo.
- **Fonte Mística:** O dano desta habilidade é aumentado em **+1d8** para cada **2** pontos de **Arcanismo**.

## PERITO EM ARMAMENTOS LEVES

### Somente com Armamentos Leves

Você priorizou a velocidade e um estilo de combate com dois armamentos em seus treinamentos.

Ao adquirir esta habilidade você receberá os seguintes efeitos enquanto utilizando um **Armamento Leve**:

- ☐ Você não é mais afetado pela regra de **Empunhadura Dupla** ao utilizar dois **Armamentos Leves**.
- ☐ Sempre que você atingir um alvo com um dos seus **Armamentos Leves** durante o seu turno, você poderá gastar a sua **Ação Simples** e **1 PE** para realizar único golpe extra contra este mesmo alvo.

### Aprimoramentos

- **Mestre da Arena:** Você tem **Aptidão** (Pág. 107) no teste de **Precisão** do golpe extra desta habilidade.
- **Espólios do Combate:** Sempre que você causar um **Dano Crítico** com um **Armamento Leve**, você recuperará **1 PE**.
- **Velocidade Aprimorada:** Sempre que você atingir um alvo com um **Armamento Leve**, você receberá **1 Metro** de **Movimentação** adicional até o final do turno deste ataque.

## PERITO EM ARMAMENTOS PESADOS

### Somente com Armamentos Pesados

Você priorizou a força e um estilo de combate com armamentos pesados em seus treinamentos.

Ao adquirir esta habilidade você receberá as seguintes técnicas enquanto utilizando um **Armamento Pesado**:

- ☐ **Golpes Descomunais:** Caso você tenha atingido um alvo com um **Armamento Pesado**, e o **Resultado Natural** deste **Ataque Físico** (**Precisão**) tenha sido **11** ou mais, você aplicará **Atordoado** neste alvo.
- ☐ **Ciclone de Aço:** Você pode utilizar a sua **Ação Ativa** e **2 PE** para girar um **Armamento Pesado** equipado, tentando atingir um **Ataque Físico** em cada alvo adjacente a você. Você utiliza um único teste de **Precisão** contra os alvos desta habilidade.

### Aprimoramentos

- **Poder Titânico:** O **Resultado Natural** necessário para o efeito de **Golpes Descomunais** passa a ser **10** ou mais, ao invés de **11**.
- **Controle Devastador:** Ao realizar **Ciclone de Aço**, você poderá realizar um teste de **Dif. 12**; caso tenha sucesso, você não gastará a sua **Ação Ativa** nesta ação.
- **Ciclone Controlado:** Remove o custo de **PE** de **Ciclone de Aço**.

## REVIDAR

2 PE

### Ação Rápida | Somente com Armamentos Leves ou Pesados

*Como resposta, você ataca rapidamente um alvo que lhe atacou.*

No final de um turno onde um alvo inimigo o tenha visado com um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico**, caso este alvo esteja em alcance do seu **Armamento**, você poderá realizar um **Ataque Físico** contra este mesmo alvo.

#### Aprimoramentos

- **Sem Escapatória:** Caso o alvo desta habilidade esteja distante, antes de realizar esta habilidade, você poderá utilizar o seu total de metros de **Movimentação** para se deslocar em direção deste alvo.
- **Vendeta:** Essa habilidade não conta no seu limite de **Ações Rápidas** em uma mesma rodada. Esta habilidade só pode ser realizada uma vez por turno.
- **Incansável:** Você pode realizar um teste de **Dif. 10** para evitar o gasto de **PE** desta habilidade.

## HABILIDADES DEFENSIVAS

### DESCANSO

#### Ação Simples

*Você descansa brevemente, revigorando o seu corpo e se preparando para continuar o seu combate.*

Você recupera **1d6 Pontos de Vida** e **1 Ponto de Energia**.

O valor de **Pontos de Vida** regenerados por esta habilidade é aumentado em **+1d6** para cada ponto de **Vigor**.

Esta habilidade só pode ser utilizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111).

#### Aprimoramentos

- **Folego Extra:** Esta habilidade agora pode ser utilizada uma vez adicional antes de um **Repouso**. Para cada **3** pontos de **Vigor**, aumente em **1** o uso desta habilidade antes de um **Repouso**.
- **Retornar ao Combate:** O valor de **Pontos de Energia** regenerados por esta habilidade é aumentado em **+1** para cada **3** pontos de **Vigor**.
- **Técnica de Renegação:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d10**.

## VANGUARDA

*Você priorizou a resistência e um estilo de combate com escudos e armaduras em seus treinamentos.*

Ao adquirir esta habilidade você receberá os seguintes efeitos:

- Você não recebe **Inaptidão** (Pág. 107) em **Destreza** e **Furtividade** vindas de **Armaduras**.
- **Proteger:** Quando um alvo até **2 metros** de você for visado por uma **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico**, você poderá usar a sua **Ação Rápida** e **1 PE** para ficar à frente deste alvo, sendo alvo o desta ação, testando contra ela. Esta habilidade só pode ser utilizada com **Escudos**.

#### Aprimoramentos

- **Escudeiro:** **Proteger** pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- **Postura Defensiva:** Você pode utilizar **Proteger** mesmo que não esteja utilizando um **Escudo**.
- **Perito em Bloqueio:** Você tem **Prioridade** em testes de **Bloqueio**.

## O CAMINHO DO LADINO

**Sugestão de Parâmetros:** *Precisão, Agilidade e Destreza/Brutalidade.*

*"Mais uma vez nessa situação em que encontro um grupo em uma taverna, assim como encontro em todas as tavernas. Hoje acho que o nome de um deles é Jo'an, algo do tipo. Não importa.*

*Cobalthus está fazendo aquela cara de novo, perdido. Deva pegar mais uma caneca? Enfim, eu sempreuento a história, Pharfena exalta nossas conquistas de mentira, eles ficam impressionados e me ofereço para pagar a rodada, alguns estranharam, outros aceitam, outros ainda ficam perdidos e não acreditando na 'boa ação', mas no fim, todos se perdem entre conversas e copos.*

*Antes de nos despedir, sempre ofereço uma última rodada, por minha conta. Eles não entendem. Já vão indo? Que pena... Eles também nunca entendem quando vão pagar a conta e encontram um grande nada em seus bolsos. Mais um tolo, mais um ouro.*

*Pharfena? Rhinoa? Cobalthus? No'kan? Como sempre foram na frente sem mim. O que será desta vez? Salvar feiticeiros dos Templários? Caçar algum Caminhante do Véu? Cair 'sem querer' em uma ruína antiga? Mais uma aventura começa, e minha lâmina está nervosa.*

*Ei! Esperem por mim!*

*- Zathryd, a Neblina.*

Muitos acreditam que o **Caminho do Ladino** é apenas roubo, assassinato, operações de cunho duvidoso, maestria em tornar deplorável a vida dos outros por fazer pouco-caso de uma simples adaga. É, talvez eles estejam certos. Somos versados na astúcia e enquanto alguns moldam o seu Véu para fazerem feitos espalhafatosos, nós usamos o nosso como o manto da noite e das sombras, calculando cada oportunidade para saborear a doce vitória. Se soubessem quantos pessoas, e quem são essas pessoas, que já acolhi sob minha tutela, para ensinar as nossas artes, talvez os Aurorianos mudariam sua visão sobre a realidade. Sobre nós ou sobre suas vidinhas patéticas e sem emoção.

Possuímos diversas abordagens, pois nesse *Caminho*, a versatilidade e astúcia são obrigatórias; podemos nos tornar um com as sombras, preparar o terreno com várias surpresinhas, executar nossos alvos antes do pensarem em piscar os olhos, talvez de uma distância estratégica ou apenas tomar aquilo que queremos. Escolha suas armas.

Somos a lâmina necessária, mas não cortejada, que dança com a morte em noites de neblina. Trilhar o **Caminho do Ladino** é árduo, mas sem nós, qualquer trabalho é fadado ao fracasso.

### Caminhos Avançados

- **Artíficie.** Utilizando Componentes como recurso para condensar o Véu, você cria dispositivos únicos que beneficiam o seu estilo de combate.
- **Assassino.** Um ser ágil e mortal, com técnicas poderosas que podem aniquilar os seus inimigos mesmo antes deles perceberem.
- **Atirador.** Um especialista com armamentos à distância, trazendo o melhor proveito e técnicas com estes equipamentos.
- **Ladrão Arcano.** Ao invés de utilizar a força e o combate direto, esse aventureiro cheio de truques prefere *pegar emprestado* as habilidades e outros recursos dos seus oponentes.
- **Sombra.** Quando o Véu da Noite chama, você responde utilizando habilidades furtivas que incapacitam os seus oponentes com conjurações sombrias.

## HABILIDADES OFENSIVAS

### ARMADILHAS BÁSICAS

Você sabe criar certos aparatos que podem atrapalhar de diversas formas os seus inimigos.

Você deve utilizar um **Conjunto de Componentes** (Pág. 117) para criar uma das **Armadilhas Básicas** abaixo.

Você utiliza uma **Ação Ativa** ou **Ação Simples** para instalar uma das armadilhas a seguir em uma superfície sólida vazia adjacente a você.

Uma armadilha se ativa caso um alvo passe por cima dela ou você ative com uma **Ação Rápida**. Ao ser ativada, uma armadilha não pode ser mais utilizada.

Um alvo pode desativar uma dessas armadilhas ao passar em um teste de **Tecnologia Dif. 8**; numa falha, ela será ativada.

Você pode desmontar uma **Armadilha Básica** que você criou ao custo de uma **Ação Simples**.

#### ☐ Armadilha Estilhaçante

Quando ativada, esta armadilha lança fragmentos metálicos em direção de todos os alvos até **2 metros**, causando **3d8** de **Dano Físico**.

Alvos em alcance desta armadilha podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 8**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta armadilha.

#### ☐ Armadilha Grudenta

Quando ativada, esta armadilha lança um líquido viscoso em uma área de **2x2 metros** a sua volta, impedindo qualquer ação de **Movimentação** vigente. O local com este líquido agora é considerado um **Terreno Difícil**. Este efeito permanece sob o local por **10 minutos**.

#### ☐ Armadilha Atordoante

Quando ativada, esta armadilha explode, forçando a todos os alvos até **2 metros** a um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, um alvo ficará **Atordoado**.

#### Aprimoramentos

- **Mecanismo Surpresa:** Ao criar uma **Armadilha Básica** ela terá dois efeitos diferentes a escolha.
- **Aperfeiçoar:** O alcance dos efeitos de todas as suas **Armadilhas Básicas** é dobrado.
- **Aprimorar Armadilhas:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Agilidade** e **Vigor** das suas **Armadilhas Básicas** é aumentada em **2**.

## LADINAGEM

Você treinou arduamente para saber utilizar de melhor forma estes armamentos.

Ao adquirir esta habilidade você receberá os seguintes efeitos:

- ☐ Você não é mais afetado pela regra de **Empunhadura Dupla** ao utilizar dois **Armamentos Leves**.
- ☐ Você pode utilizar uma **Ação Ativa** ou **Ação Simples** para receber uma ação de **Movimentação** adicional durante o seu turno.
- ☐ Você tem **Aptidão** (Pág. 107) em testes de **Tecnologia** para destrancar armadilhas e trancas não mágicas.

#### Aprimoramentos

- **Sem Escapatória:** Caso um alvo utilize uma ação de **Movimentação** que o faria sair do alcance do seu **Armamento**, antes desta **Movimentação**, você poderá realizar um **Ataque Físico** contra este alvo. Esta ação é considerada uma **Ação Rápida**.
- **Finta:** Ao realizar um **Ataque Físico** com dois **Armamentos Leves** equipados, o segundo ataque dessa ação terá bônus de +2 de **Precisão**.
- **Destrancar o Véu:** Você aplica a mesma **Aptidão** (Pág. 107) concedida por esta habilidade em armadilhas e trancas mágicas.

## MAESTRIA ASSASSINA

Você surpreende os alvos dos seus ataques, e quando desprevenidos, você aproveita e atinge os seus pontos cegos.

Sempre que você causar um **Dano Físico** enquanto sob o efeito **Furtivo**, este dano será aumentado em **+1d4**. Este valor é aumentado em **+1d4** para cada **2** pontos de **Destreza**.

*Furtivo, Pág. 112.*

#### Aprimoramentos

- **Instinto Assassino:** Sempre que você causar um **Dano Crítico**, você adicionará o dano concedido por esta habilidade.
- **Sabedoria Mortal:** O efeito desta habilidade é aumentado a cada ponto de **Destreza**, ao invés de **2**.
- **Sagacidade Mortal:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d6**.

## MIRAR

**1 PE | 1 Alvo | Alcance do Armamento**

### Ação Ativa | Somente com Armamentos à Distância

Você mira precisamente com o seu armamento tentando atingir um ponto específico do seu alvo.

Você mira e realiza um **Ataque Físico** contra um alvo; caso tenha sucesso, você acertará um ponto específico deste alvo. Role **1d4** para definir o local acertado:

1. Você acerta a parte inferior do alvo, forçando este alvo a um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, você aplicará **Caído** neste alvo.
2. Você acerta a parte superior, forçando este alvo a um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, este alvo terá **Inaptidão** no seu próximo teste de **Precisão** ou **Canalização**.
3. Você acerta um ponto vital do alvo, forçando este alvo a um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, este alvo é afetado por **Sangramento**.
4. Você mira perfeitamente, podendo escolher um dos efeitos acima.

Além disso, o seu **Armamento** recebe a **Propriedade Perfurar** (Pág. 121) neste **Ataque Físico**.

### Aprimoramentos

- **Mestre Atirador:** As dificuldades (Dif.) dos testes de **Vigor** desta habilidade são aumentadas em **2**.
- **Mira Aprimorada:** Você pode rolar novamente o **1d4** ficando com o seu novo valor. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.
- **Gatilho Rápido:** Ao utilizar dois **Armamentos** no **Ataque Físico** desta habilidade, você irá rolar **1d4** para cada ataque bem sucedido.

## PERITO EM ARMAMENTOS À DISTÂNCIA

### Somente com Armamentos à Distância

*Você treinou arduamente para saber utilizar de melhor forma estes armamentos.*

Ao adquirir esta habilidade, você receberá os seguintes efeitos enquanto utilizando um **Armamento À Distância**:

- Você não é mais afetado pela regra de **Empunhadura Dupla** ao utilizar dois **Armamentos** de uma mão à distância.
- Você pode recarregar uma **Besta Pequena** sem custo de ação durante o seu turno.
- Você pode recarregar uma **Besta Grande** com uma **Ação Simples**.

- Você pode recarregar um **Tambor** de um **Revólver** ou **Mosquete** com uma **Ação Ativa**.
- Ao realizar um **Ataque Físico** com um **Arco**, você poderá realizar um teste de **Destreza Dif. 12**; caso tenha sucesso, você irá disparar um projétil extra em um alvo em alcance realizando um novo **Ataque Físico** com o seu **Arco**. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

### Aprimoramentos

- **Técnica dos Caçadores Prateados:** Os seus **Ataques Físicos** com **Bestas Pequenas** e **Revólveres** ignoram **Aptidões** em testes de **Agilidade** e **Bloqueio**.
- **Impacto Certeiro:** Os seus **Ataques Físicos** com **Bestas Grandes** e **Mosquetes** causam **Lentidão** em alvos atingidos.
- **Técnica dos Sentinelas do Horizonte:** Você tem **Aptidão** (Pág. 107) no teste de **Destreza** desta habilidade.

## SINERGIA

**2 PE**

*Você tem certos truques na manga que podem lhe auxiliar em um combate.*

Esta habilidade pode ser utilizada com dois tipos de ações diferentes:

### Ação Simples (escolha um efeito)

- Ao causar um **Dano Físico** a um alvo, você poderá forçar este alvo a um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, até o final do próximo turno deste alvo ele não poderá utilizar **Ações Simples**.
- Ao causar um **Dano Físico** a um alvo, você o distrai, fazendo com que o próximo teste de **Precisão** ou **Canalização** deste alvo possua **Inaptidão** (Pág. 107).

### Ação Rápida (escolha um efeito)

- Você confia nos seus reflexos, recebendo metade do seu total de pontos de **Destreza** como bônus em um teste de **Agilidade** vigente.
- Ao receber dano, você recebe metade da sua ação de **Movimentação** para ser utilizada neste turno.

### Aprimoramentos

- **Treinamento das Ruas:** Esta habilidade não conta no seu limite de **Ações Simples** em uma mesma rodada. Esta habilidade só pode ser realizada uma vez por turno.
- **Aproveitar a Situação:** Esta habilidade não conta no seu limite de **Ações Rápidas** em uma mesma rodada. Esta habilidade só pode ser realizada uma vez por turno.
- **Técnica Aperfeiçoada:** Reduz em **1** o custo de **PE** desta habilidade

## HABILIDADES DEFENSIVAS

### EMBOSCADA

#### Iniciativa

Você analisa um combate preste a ocorrer, tendo sabedoria e escolhendo a melhor forma de agir.

Ao realizar essa habilidade, você utiliza um dos seguintes efeitos:

- ☐ Antes de iniciar o combate, você poderá realizar um teste de **Furtividade** para ficar **Furtivo** (se possível) caso não esteja sob este efeito.
- ☐ Caso você esteja **Furtivo** ao iniciar o combate, você poderá realizar uma ação de **Movimentação** antes da rolagem de **Iniciativa**.

*Furtivo, Pág. 112.*

#### Aprimoramentos

- **Arte do Subterfúgio:** Ao iniciar um combate enquanto **Furtivo**, você poderá realizar uma **Ação Simples** antes do primeiro alvo na ordem de **Iniciativa**.
- **Oportunista:** Você tem bônus de +1 em todos os seus testes de **Parâmetro** na primeira rodada em um combate.
- **Pensamento Rápido:** Você pode utilizar esta habilidade junto a outra habilidade de **Iniciativa**.

### MALANDRAGEM

*Sejam as ruas, as estradas, você aprendeu em algum lugar a se virar melhor.*

Ao adquirir esta habilidade você receberá os seguintes efeitos:

- ☐ Ao passar em um teste de **Agilidade** para evitar um dano que afete uma área, você ignorará por completo este dano.
- ☐ Você ignora efeitos aplicados por um **Terreno Difícil**.

#### Aprimoramentos

- **Ajuste Rápido:** Você tem **Prioridade** em testes de **Precisão**.
- **Improvistar:** Você tem **Prioridade** em testes de **Agilidade**.
- **Adaptação das Ruas:** Você não pode ter as suas ações de **Movimentação** reduzidas por efeitos ou habilidades.

## OCULTAR

Você sabe utilizar melhor as sombras ou até mesmo pontos cegos dos seus inimigos, melhorando a sua habilidade furtiva.

Ao adquirir esta habilidade você receberá os seguintes efeitos:

- ☐ Você tem **Aptidão** (Pág. 107) em testes de **Furtividade**.
- ☐ Você não faz barulho e não deixa pegadas enquanto **Furtivo**, além de receber bônus de +1 em todos os seus testes de **Precisão** enquanto **Furtivo**.

*Furtivo, Pág. 112.*

#### Aprimoramentos

- **Ocultado:** Alvos tem **Inaptidão** (Pág. 107) em testes de **Percepção** para localizá-lo.
- **Ímpeto das Sombras:** Aumenta em 1 o bônus de **Precisão** concedido por esta habilidade.
- **Golpe Sombrio:** A diferença para você causar um **Dano Crítico** é reduzida em 1. (Este efeito acumula com outros efeitos ou propriedades de armamentos).

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### MARCA SOMBRIA

**2 PE | 1 Alvo | Alcance: 8 Metros**

**Ação Simples | Conjuração | Condição | Duração: 1 Minuto**

Você cria um símbolo místico esfumaçado sobre um alvo, deixando o Véu deste ser vulnerável.

Ao aplicar esta **Condição**, sempre que você fosse causar qualquer tipo de dano nos **Pontos de Vida** neste alvo, você irá ignorar qualquer **Efeito Positivo**, **Habilidade de Caminho** ou **Característica** que previna, ignore ou reduza este dano, atingindo diretamente os **Pontos de Vida** deste alvo.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif.** 8 no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

#### Aprimoramentos

- **Truques de Nistragard:** Enquanto com esta **Condição**, sempre que este alvo realizar um teste de **Agilidade** ou **Bloqueio**, ele deverá rolar **1d10** ao invés de **1d12**.
- **Força da Treva:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Espírito** é aumentada em 2.
- **Signo Sombrio:** Reduz em 1 o custo de **PE** desta habilidade.

## O CAMINHO DO MONGE

**Sugestão de Parâmetros:** Agilidade, Precisão, Brutalidade/Destreza/Espírito.

*“Taverna do Corvo....Taverna do Corvo... Deve ser esta aqui, ao menos é a única taverna da cidade. Eles deviam ter me esperado quando pedi três dias, deviam entender que fiquei tão concentrada no meu treinamento, no cultivo da minha força, que me desliguei completamente do mundo lá fora. Meu estilo não é impulsivo como o de No’kan ou inconstante como de Cobalthus, exige tempo, disciplina e sacrifício! Não dá pra confiar em armas ou apetrechos brilhantes, meus punhos são tudo que preciso. Talvez eu deva ensinar Zathryd a se virar caso perca suas adagas, mais uma vez, e cada vez que penso nessas coisas sinto que não sobreviveriam sem a minha sabedoria.*

*Antes tudo era mais simples, se aventurar por aí, descobrir coisas novas, mas os últimos tempos estão conturbados, sinto que isso também está me afetando e influenciando o fluxo do mundo com criaturas atacando cidades, estradas bloqueadas... E é por isso que devo superar os meus limites, quebrar as trancas do meu Véu, tornar o meu corpo mais forte que o aço, para quem sabe um dia eu possa me orgulhar de ter tornado o mundo um lugar melhor.*

*‘Moça, poderia encher o meu cantil?’ é o que eu poderia pedir a taverneira, ‘Por acaso um grupo de baderneiros passou por aqui?’ é o que eu poderia perguntar, mas eu os conheço bem neste breve intervalo de tempo em nossas vidas, saberia dizer exatamente o que aconteceu apenas olhando aqui de fora para a bagunça que está lá dentro. Ouvi dizer que na próxima cidade existe outra taverna, e sei que vão parar por lá. “Vamos, Asha’ya, pare de reclamar!” é o que eles falariam pra mim neste exato momento se os cabeças-ocas tivessem me esperado!*

*O caminho possui muitos desafios, juntos podemos combater até os deuses, mas nesse momento, só queria beber uma boa bebida contemplando o horizonte ao lado deles... “*

-Asha’ya, o Mantra da Convicção.

Livre-se de todas essas porcarias brilhantes que eles balançam por aí para tentar chegar na fração de poder que nossos punhos representam, o principal erro deles é confiar em algo que não seja eles mesmos. Somos um arsenal, somos um exército, somos a própria definição de equilíbrio e você não vai precisar de mais nada além do constante treinamento de seu corpo e mente, tornando-os mais fortes que o próprio aço.

O Caminho do Monge exige dedicação, nada vem de graça, o fluxo de nossa essência é infundido pela potência de nossas almas permitindo nossos punhos perfurarem o céu. Renove sua vontade a cada segundo como as estações mantendo-se integral diante de qualquer intempérie pois só você pode decidir a hora de desistir, mesmo que essa nunca seja uma opção. Absorva a eminência de seu poder, compreenda-o, cultive dentro de si a mais pura vontade de ser o resultado contínuo de seus esforços mais dignos, moldando o seu Véu em equilíbrio com sua mente, seu corpo, a mundo, unificando tudo em si, contemplando o vasto horizonte de possibilidades que através de seus punhos se tornam verdades inquebráveis.

Seu treinamento será árduo, meu pupilo, mas ofereço escolhas para se tornam o melhor de si mesmo, aprendendo as técnicas dos templos perdidos, absorvendo os ensinamentos do manuseio perfeito do corpo suportando os impensáveis desafios com uma sólida base de ferro, livrando-se de tudo que é desnecessário para romper os limites, inflamando seu espírito para agraciar o mundo com seus mantras de salvação. Percorrer o Caminho do Monge é obter o seu lugar no mundo pela disciplina e elevação espiritual. Nossa maior qualidade? Nunca estamos desarmados.

### Caminhos Avançados

- **Discípulo de Ferro.** O discípulo que fortaleceu o seu corpo para resistir a tudo e fazer com que um único golpe resulte em sua vitória.
- **Discípulo do Mantra.** O discípulo marcial que fortaleceu a sua mente e aprimorou o seu espírito, sabendo utilizar mantras antigos que mudam o rumo de um combate.
- **Discípulo Prismático.** O discípulo que abraçou os elementos, se tornando um mestre além das estações.
- **Discípulo da Ruína.** O discípulo que desvendou os segredos do Véu, trilhando o árduo caminho dos Portões Inteiros.
- **Discípulo dos Templos Esquecidos.** O discípulo marcial que aprimorou as suas técnicas de postura, sendo versátil em todas as situações.

## HABILIDADE ADICIONAL

### DISCÍPULO DO CORPO E MENTE

Ao adquirir uma habilidade do **Caminho do Monge**, você receberá também esta habilidade adicional.

Você possui um novo recurso chamado **Fluxo**, que representa a sua conexão com o corpo e a mente.

Este recurso está presente em quase todas as habilidades do **Caminho do Monge** e suas evoluções, sendo obrigatório o seu uso nestas habilidades. Caso você esteja equipado com um **Armamento** ou **Armadura** ao realizar uma habilidade de **Fluxo**, o custo de pontos de **Fluxo** desta habilidade será dobrado.

O seu valor total de pontos de **Fluxo** é equivalente à metade do seu total máximo de **Pontos de Energia + 1**. Você recupera todos os seus pontos de **Fluxo** ao realizar um **Repouso** (Pág. 111).

Além disso, todos os seus **Ataques Desarmados** passam a causar **1d4** de **Dano Físico** ao invés do dano padrão de um **Ataque Desarmado** (Pág. 122).

Este valor é aumentado em **+1d4** para cada ponto de **Brutalidade** ou **Destreza** (a escolha) que você possua.

## HABILIDADES OFENSIVAS

### AS CINCO FORMAS

#### Ação Simples | 1 Fluxo

Você assume uma posição de combate única, que aprimora a sua forma de lutar.

Você entra em uma postura de combate. Você pode manter apenas uma das **Posturas** abaixo por vez; caso entre em uma nova **Postura** a anterior é desfeita: As **Posturas** são:

- ↪ **Postura do Dragão:** Você recebe bônus de **+1** em testes de **Espírito**, além de fazer com que os seus **Ataques Desarmados** atinjam alvos até **4 metros**. Quando utilizados desta forma, os seus **Ataques Desarmados** passam a causar **Danos Mágicos Neutros** ao invés de **Danos Físicos**.
- ↪ **Postura da Garça:** Os seus **Ataques Desarmados** possuem as **Propriedades** (Pág. 121) *Perfurar* e *Prioridade*.
- ↪ **Postura do Macaco:** Você recebe bônus de **+1** em testes de **Agilidade**, além de poder usar uma ação de **Movimentação** extra fora do seu turno. Esta ação extra só pode ser realizada no final de um turno e somente uma vez por rodada. Esta ação extra não é concedida caso você esteja equipado com uma **Armadura** ou **Escudo**.
- ↪ **Postura da Tartaruga:** Você recebe bônus de **+1** em testes de **Bloqueio**, além de receber um valor de **Pontos de Vida Temporários** equivalente ao seu total de pontos de **Fluxo** a cada início de turno seu enquanto com esta **Postura**. Estes **Pontos de Vida Temporários** acumulam com outros **Pontos de Vida Temporários**. O **Bloqueio** recebido por esta habilidade não é concedido caso você esteja equipado com uma **Armadura** ou **Escudo**.
- **Postura do Tigre:** Os danos dos seus **Ataques Desarmados** passam a ser **1d6** ao invés de **1d4**.

Você pode desfazer a qualquer momento a sua **Postura**. Ao finalizar um combate, a **Postura** é desfeita.

### Aprimoramentos

- **Fúria Animal:** Sempre que você atingir um alvo com um **Ataque Desarmado** enquanto em uma das **Posturas** desta habilidade, você poderá trocar de **Postura** livremente, sem custo de ações e **Fluxo**.
- **Mestre das Posturas:** Ao realizar esta habilidade, você agora pode escolher até duas **Posturas** diferentes e mantê-las ao mesmo tempo.
- **Postura Rápida:** Esta habilidade não conta no seu limite de **Ações Simples** em um mesmo turno.

## FLUXO DAS ESTAÇÕES

Iniciativa | 1 Fluxo | Conjuração | Efeito Positivo | Foco |

Duração: 1 Minuto

Você se concentra brevemente e faz com que o seu Véu transborde em seu corpo.

Ao iniciar um combate, você molda o seu **Fluxo**, fazendo com que o seu Véu seja afetado por um dos **Efeitos Positivos** a seguir até o final da duração desta habilidade:

- ↪ **Inverno:** Sempre que você atingir um alvo com um **Ataque Desarmado**, você poderá forçar o alvo deste ataque a um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, os custos de **PE** das habilidades deste alvo serão dobrados até o final do próximo turno deste alvo.

*Os seus punhos e pernas são revestidos com uma leve energia em tons ciano.*

- ↪ **Outono:** Sempre que você atingir um alvo com um **Ataque Desarmado**, você poderá forçar o alvo deste ataque a um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, o próximo teste de **Parâmetro** deste alvo terá **Inaptidão** (Pág. 107). Este efeito não acumula.

*Os seus punhos e pernas são revestidos com uma leve energia de tons alaranjados.*

- ↪ **Verão:** Sempre que você atingir um alvo com um **Ataque Desarmado**, você causará **1d4** de **Dano Mágico** de **Neutro** a todos os alvos inimigos adjacentes a ao alvo atingido.

*Os seus punhos e pernas são revestidos com uma leve energia de tons verdejantes.*

- ↪ **Primavera:** Sempre que você causar dano em um alvo com um **Ataque Desarmado**, você irá regenerar de si mesmo **1d4 Pontos de Vida**.

*Os seus punhos e pernas são revestidos com uma leve energia de tons lilases.*

### Aprimoramentos

- **Maestria do Templo:** Essa habilidade não é mais considerada uma habilidade de **Foco**. Além disso, você agora pode utilizar a sua **Ação Simples** para mudar o **Efeito Positivo** gerado esta habilidade. A duração desta habilidade não é afetada.
- **Fluxo Espiritual:** Todos os **Efeitos Positivos** que usam **1d4** nesta habilidade se tornam **2d4**. Além disso, as dificuldades (Dif.) dos testes de **Espírito** também são aumentadas em **2**.
- **A Chegada das Estações:** Você pode utilizar esta habilidade junto a outra habilidade de **Iniciativa**.

## IMPACTO DE FERRO

Ação Rápida | 1 Fluxo

Você imbui parte da sua verdadeira força em um ataque, amplificando-o.

Após atingir um alvo com um **Ataque Desarmado**, você irá maximizar os resultados das rolagens deste **Ataque Desarmado**.

### Aprimoramentos

- **Evolver-se Com as Energias:** Ao realizar esta habilidade você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você não irá gastar a sua **Ação Rápida** nesta habilidade.
- **Punho Fechado:** Ao atingir um alvo com um **Ataque Desarmado** afetado por esta habilidade, e este dano for reduzido ou ignorado de qualquer forma, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você irá ignorar esta redução, causando o dano normalmente.
- **Punho de Aço:** Ao atingir um alvo com um **Ataque Desarmado** afetado por esta habilidade, você poderá fazer com que o alvo atingido realize um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, este alvo receberá **1** ponto de **Fratura**.

## PORTÃO INTERIOR: LIMITE

2 PE | 2 Fluxos

Ação Simples | Efeito Positivo | Duração: 1 Minuto

Você quebra brutalmente parte das travas do Véu impostas em seu ser, recebendo poderes temporários que ampliam a sua força ao extremo, mas a um preço.

Você aplica este **Efeito Positivo** em si mesmo, liberando parte do seu verdadeiro poder e recebendo os seguintes efeitos:

- ↪ As suas ações de **Movimentação** são aumentadas em **+3 metros**.
- ↪ Você passa a não receber **Inaptidões** em seus testes de **Parâmetros**.
- ↪ Todos os danos causados pelos seus **Ataques Desarmados** são aumentados em um valor igual o seu total máximo de pontos de **Fluxo**.

Enquanto com este **Efeito Positivo** ativo, todos os custos de **PE** das suas habilidades são aumentados em **1**. Você pode desfazer este **Efeito Positivo** a qualquer momento.

No final da duração desta habilidade, você deverá realizar um teste de **Dif. 8**; numa falha, você receberá **1** nível de **Exaustão**. Esta **Exaustão** não pode ser prevenida, reduzida ou ignorada.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Ímpeto do Monastério:** Esta habilidade não conta no seu limite de **Ações Simples** em um mesmo turno.
- **Templo Eterno:** Você tem **Aptidão** (Pág. 107) no teste de dificuldade (Dif.) para evitar a **Exaustão** gerada por esta habilidade.
- **Quebrar As Trancas do Véu:** Você passa a não ter os seus custos de **PE** aumentados por esta habilidade.

---

### RELÂMPAGO DE JADE

---

2 PE | 2 Fluxos | 1 Alvo | X Metros

---

**Ação Ativa | Ataque Desarmado**

---

Você desloca rapidamente em direção de um alvo, gerando uma pequena energia esverdeada em seu ser, no final deste percurso você tenta atingir este mesmo alvo com um poderoso chute aéreo.

Você realiza um único **Ataque Físico** contra um alvo, utilizando a sua ação de **Movimentação** junto a esta habilidade; caso tenha sucesso, o dano deste **Ataque Desarmado** será aumentado em +1 para cada **metro** percorrido ao utilizar esta habilidade. Esta ação de **Movimentação** deve ser em linha reta.

Ao atingir um alvo com esta habilidade você também fará com que este alvo realize um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, você aplicará **Atordoado** e **Caído** neste alvo.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Força do Relâmpago:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Vigor** desta habilidade é aumentada em **2**.
- **Mover-se Como o Vento:** Ao realizar essa habilidade, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você não gastará a sua **Ação Ativa** nesta ação. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.
- **Maestria de Jade:** Reduz pela metade o custo de **PE** e **Fluxos** desta habilidade.

---

### TÉCNICAS DO PRIMEIRO TEMPLO

---

Depois de uma sequência de golpes você realiza uma técnica rápida.

No final de um turno que você tenha atingido um alvo com dois ou mais **Ataques Desarmados**, você poderá escolher um dos efeitos a seguir:

- Receber bônus de +1 no seu próximo teste de **Parâmetro**.
- Se movimentar rapidamente para até **2 metros** em uma direção disponível.

Caso não utilizado, o efeito gerado por esta habilidade é removido no final de um combate.

Além disso, sempre que você for realizar uma habilidade com custo de **Fluxo**, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você irá ignorar o gasto de **Fluxo** desta habilidade.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Caminho de Yachai:** Depois de receber um dos efeitos desta habilidade, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você irá poder realizar um único **Ataque Desarmado** adicional em um alvo em alcance.
- **Se Mover Como o Vento:** Depois de receber um dos efeitos desta habilidade, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você irá receber uma ação de **Movimentação** adicional para ser utilizada imediatamente.
- **Conexão Interior:** O teste de dificuldade (Dif.) de evitar um gasto de **Fluxo** com esta habilidade possui **Aptidão**.

## HABILIDADES DEFENSIVAS

---

### BASE DE FERRO

---

2 PE | 2 Fluxos

---

**Ação Rápida**

---

Seu corpo é o seu templo e seu espírito, a sua fortitude.

Ao receber qualquer tipo de dano, você irá reduzir este dano pela metade.

Caso este dano seja um **Dano Físico**, você também poderá realizar um teste de **Vigor Dif. 12**; caso tenha sucesso, você irá ignorar por completo este **Dano Físico**, ao invés somente a metade.

Caso este dano seja um **Dano Mágico**, você também poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 12**; caso tenha sucesso, você irá ignorar por completo este **Dano Mágico**, ao invés somente a metade.

#### Aprimoramentos

- **Ignorar o Plano Comum:** Você tem **Aptidão** (Pág. 107) no teste de **Vigor** desta habilidade.
- **Ignorar o Véu:** Você tem **Aptidão** (Pág. 107) no teste de **Espírito** desta habilidade.
- **Postura de Ferro:** Você é imune a qualquer ação que o faria se deslocar involuntariamente.

## RENÚNCIA ESPIRITUAL

2 PE | 2 Fluxos

Ação Rápida | Conjuração

*Com gestos rápidos em direção ao alvo você retorna a energia negativa que tentou adentrar em seu Véu.*

Ao receber uma **Condição**, você poderá utilizar esta habilidade para forçar o alvo que lhe causou esta **Condição** a um teste de **Espírito** contra o seu **Espírito**; caso falhe, este alvo receberá a mesma **Condição** causada a você.

#### Aprimoramentos

- **Proteger Essências:** Você agora pode utilizar esta habilidade em alvos até **8 metros** de você.
- **Decreto Espiritual:** Esta habilidade pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- **Tranquilidade Espiritual:** Reduz para **1** o custo de **PE** e **Fluxos** desta habilidade.

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### CULTIVAR A ILUMINAÇÃO

*Ao atingir um alvo você deixará sob este um pequeno glifo místico.*

Sempre que você causar dano em um alvo inimigo com um **Ataque Desarmado**, você aplicará **Cultivo** neste alvo. Um alvo pode possuir no máximo **5** pontos de **Cultivo**.

Com uma **Ação Rápida** você pode remover todos os pontos de **Cultivo** de um alvo inimigo até **6 metros**, fazendo com que um alvo aliado até **6 metros** regenere **1d4 Pontos de Vida** para cada ponto de **Cultivo** removido desta forma.

No final de um combate um alvo perde todos os acúmulos de **Cultivo** caso ainda possua.

#### Aprimoramentos

- **Passos da Iluminação:** Você agora pode acumular até **10** pontos de **Cultivo**.
- **Finesse Mística:** A **Ação Rápida** desta habilidade pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- **Poder do Cultivo:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d6**.

## MANTRA: DESORDEM

1 PE | 2 Fluxos | 1 Alvo | Alcance: 6 Metros

Ação Simples | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

*Com gestos rápidos você canaliza uma bruma mística em um alvo, fazendo com as energias do universo se choquem e façam com que o equilíbrio retorne.*

No final do seu turno, enquanto você mantém este **Foco**, o alvo desta habilidade recebe **1d6** de **Dano Imaterial**.

Ao causar dano em um alvo com esta habilidade, você poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 8**; caso tenha sucesso, você recuperará **1 Fluxo**.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, você perderá **1 PE**.

Você pode desativar esta habilidade com uma **Ação Simples**. Caso você não possua mais **PE**, esta habilidade é desativada.

#### Aprimoramentos

- **Arauto Incomprendido:** Você pode realizar esta habilidade como uma habilidade de **Iniciativa**. Quando realizada desta forma, ela não custará **PE** para ser realizada.
- **Controlar a Desordem:** Você possui **Aptidão** (Pág. 107) nos testes de **Espírito** desta habilidade.
- **Ampliar a Negatividade:** Aumenta em **1** o número de **Alvos** desta habilidade. Este valor é aumentado em **+1** para cada **3** pontos de **Espírito** que você possua.

## CAMINHOS AVANÇADOS

### ANDARILHO

#### O CAMINHO DO BARDO

**Sugestão de Parâmetro: Espírito.**

**Pré Requisito:** Possuir a habilidade **Enfeitiçar** ou **Improvisto Místico** e ter adquirido no mínimo **6 Pontos de Aprendizado**.

**Maestria:** A cada **5** habilidades ou aprimoramentos adquiridos neste **Caminho**, você recebe **1** ponto fixo de **Espírito** ou **Canalização**.

*Texto introdutório em desenvolvimento.*

## HABILIDADES OFENSIVAS

### DISSONÂNCIA

**2 PE | Alcance: 6 Metros**

**Ação Ativa | Requer Instrumento Musical**

*Com notas graves, você utiliza o seu instrumento para ferir os seus inimigos.*

A partir de você, todos os alvos inimigos em alcance desta habilidade recebem **1d6** de **Dano Mágico Neutro**. Este valor é aumentado em **+1d6** para cada ponto de **Espírito**.

Alvos em alcance desta conjuração podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 10**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta habilidade.

Alvos que receberem este **Dano Mágico** também são afetados por **Caído**.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d8**.
- Aprimoramento:** Alvos desta habilidade tem **Inaptidão** no teste de **Agilidade**.
- Aprimoramento:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.

## GRITO DA BANSHEE

**4 PE**

**Ação Ativa | Conjuração**

*Você realiza um grito estrondoso que afeta profundamente o Véu dos alvos atingidos.*

Você liberada uma poderosa energia vocal, atingindo todos os alvos inimigos em uma linha reta de **1 metro** de espessura a até **8 metros** de você. Alvos em alcance devem realizar um teste de **Vigor Dif. 10**; numa falha, um alvo será **Atordoado**.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Esta habilidade agora é realizada em todas as direções ao invés de uma linha reta.
- Aprimoramento:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Vigor** desta habilidade é aumentada em **2**.
- Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** desta habilidade.

## HABILIDADES DEFENSIVAS

### MELODIA ILUSÓRIA

**4 PE | 1 Alvo | 8 Metros**

**Ação Ativa | Condição | Duração: 1 Minuto**

**Requer Instrumento Musical**

*Com notas leves você conjura uma névoa mística que se prende a um alvo.*

Ao aplicar esta **Condição**, uma névoa ilusória envolve o alvo desta habilidade, fazendo com que a visão deste alvo atinja no máximo **2 metros**. Além disso, sempre que este alvo iniciar o seu turno enquanto com esta **Condição**, você irá rolar **1d4** e aplicar um dos efeitos abaixo:

- Este alvo recebe **Inaptidão** em testes de **Agilidade** e **Espírito** até o início do seu próximo turno.
- Este alvo recebe **Inaptidão** em testes de **Precisão** e **Canalização** até o início do seu próximo turno.
- Este alvo não consegue mais destingir alvos aliados e inimigos até o início do seu próximo turno.
- Este alvo não poderá realizar nenhum tipo de ação neste turno.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

Para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua, você aumenta em **1** o número de alvos dessa habilidade.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Você agora rola **2d4** para definir o efeito no início de turno de um alvo com esta **Condição**, escolhendo com qual dado permanecerá.
- **Aprimoramento:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.
- **Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** desta habilidade.

---

### MIMÍCA MÍSTICA

---

6 PE | 10 Metros

Ação Rápida | Conjuração

---

*Distorcendo o Véu ao seu redor, você cria um espelho místico que copia uma conjuração realizada.*

Caso uma **Conjuração** seja realizada em alcance desta habilidade, você poderá copiar esta **Conjuração** e redireciona-la a outro alvo ou área. Uma **Conjuração** copiada desta forma não possui custos de **PV** ou **PE**.

Caso está **Conjuração** copiada possua algum **Parâmetro** que potencializa um dano ou regeneração, você utilizará o seu **Espírito** no lugar do **Parâmetro** original.

Você copia apenas os efeitos bases desta **Conjuração**, não copiando **Aprimoramentos** ou outros efeitos que aprimoram esta **Conjuração**.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Esta habilidade não pode ser interrompida ou anulada por qualquer outro tipo de efeito ou habilidade.
- **Aprimoramento:** Esta habilidade pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- **Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** desta habilidade.

---

### REFLEXOS

---

3 PE

Ação Simples | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

---

*Você toca as mãos, e ao seu redor, duas imagens ilusórias idênticas a você aparecem.*

Você conjura a **1 metro** adjacente a você uma ilusão de duas cópias místicas idênticas a você, que os seguem e copiam os seus movimentos. Enquanto com uma destas cópias, sempre que você for alvo de um **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou habilidade de alvo único, você poderá realizar um teste de **Dif. 8**; caso tenha sucesso, o alvo deste **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou habilidade de alvo único será uma dessas cópias, ao invés de você.

As cópias criadas por esta ilusão não possuem **Ações** em um combate, como não possuem **Parâmetros**, **Conhecimentos** ou habilidades. Caso uma cópia receba qualquer tipo de dano ela é destruída.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Você tem **Aptidão** no teste de **Dif. 8** desta habilidade.
- **Aprimoramento:** Você conjura **2** cópias místicas adicionais ao realizar esta habilidade.
- **Aprimoramento:** Esta habilidade não é mais considerada uma habilidade de **Foco**.

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### CAMINHANTE DOS REINOS

O seu Véu virtuoso é radiante, fazendo com que os conhecimentos dos continentes transbordem em você.

Ao adquirir essa habilidade você recebe os seguintes efeitos:

- Uma vez antes de um **Repouso**, você pode tocar ou cantar uma melodia, fazendo com que todos os alvos aliados até **6 metros** removam **1** ponto adicional de **Exaustão** neste **Repouso**. Este efeito não acumula, mesmo vindo de fontes diferentes.
- Você não precisa mais utilizar um **Instrumento Musical** em habilidades que requerem este equipamento, podendo cantar ou dançar para realizar os seus efeitos. Além disso, você tem **Aptidão** em testes de **Performance**.
- Você adquire um **Idioma** adicional.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** O primeiro efeito desta habilidade agora remove **2** pontos adicionais de **Exaustão**, ao invés de **1**.
- **Aprimoramento:** Alvos que realizarem um **Repouso** após serem alvos do primeiro efeito desta habilidade recebem **5 Pontos de Energia Temporários** ao acordar, que duram por **8 horas**, ou até serem utilizados.
- **Aprimoramento:** Alvos que realizarem um **Repouso** após serem alvos do primeiro efeito desta habilidade recebem uma **Dádiva do Artesão** no seu primeiro **Dado de Morte** nas próximas **8 horas**.

### CONTO ÉPICO

X Alvos | Alcance: 4 Metros

Iniciativa | Efeito Positivo

Que tal uma história? Talvez possa ser a sua última chance...

Você aplica este **Efeito Positivo** a você, e a todos os alvos aliados que estejam em alcance, fazendo com que sem custo de ação, um alvo com este **Efeito Positivo** possa receber **Aptidão** em um teste de **Parâmetro** vigente. Ao utilizar este **Efeito Positivo**, ele é removido.

Este **Efeito Positivo** permanece até o final do combate caso não seja utilizado.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Você agora pode utilizar o efeito concedido por esta habilidade duas vezes em um mesmo combate.
- **Aprimoramento:** Você pode utilizar essa habilidade junto a outra habilidade de **Iniciativa** que possua.
- **Aprimoramento:** Dobra o alcance desta habilidade.

## CONTROLAR AS EMOÇÕES

6 PE | Alcance: 4 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Condição | Duração: 1 Minuto

Você cria símbolos místicos ao seu redor que logo desaparecem, reaparecendo em novos alvos, manipulando a sua mente.

Você realiza um único teste de **Canalização** contra o **Espírito** de todos os alvos inimigos em alcance desta habilidade; cada alvo que falhar no teste de **Espírito** receberá **Enfeitiçado**, que fará com que este alvo não ofereça mais risco a você e aos seus alvos aliados.

Caso você ou os seus alvos aliados causarem qualquer tipo de dano em um alvo com a **Condição** gerada por esta habilidade, esta **Condição** é removida.

Um alvo afetado por esta **Condição** poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 10** nos finais dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá este efeito de si.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** O teste de **Espírito** contra a **Canalização** desta habilidade possui **Inaptidão**.
- **Aprimoramento:** Dobra o alcance desta habilidade.
- **Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** desta habilidade.

---

## RÉQUIEM

---

**3 PE | 1 Alvo | 10 Metros**

**Ação Rápida | Requer Instrumento Musical**

---

*Uma nota música grave rapidamente é realizada, impulsionando um aliado.*

Caso um alvo cause qualquer tipo de dano, você fará com que este dano seja aumentado em **+1d6**. Este valor é aumentado em **+1d6** para cada **2** pontos de **Espírito**.

---

### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** O efeito desta habilidade é aumentado a cada ponto de **Espírito**, ao invés de **2**.
- **Aprimoramento:** Ao realizar esta habilidade você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você irá adicionar **+1d20** no efeito desta habilidade.
- **Aprimoramento:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d8**.

---

## TÉCNICA MUSICAL

---

**3 PE | 4 Metros**

**Ação Simples | Aura | Requer Instrumento Musical**

---

*Você toca uma bela melodia que auxilia os seus aliados, ou começa a tocar a marcha fúnebre dos seus inimigos.*

Ao realizar esta habilidade, escolha um dos seguintes efeitos:

**Alvos Aliados:** Você toca uma melodia com um dos seus **Instrumentos Musicais**, fazendo com que você, e todos os alvos aliados enquanto no alcance desta **Aura** recebam os seguintes efeitos:

- Com notas suaves, no final do seu turno, você faz com que um alvo afetado por esta **Aura** receba uma regeneração de **Pontos de Vida** igual a metade do seu total máximo de **Pontos de Energia**.
- Com notas vibrantes, você faz com que um alvo afetado por esta **Aura** receba **+1** em todos os seus resultados de testes de **Parâmetros**.

**Alvos Inimigos:** Você toca uma melodia com um dos seus **Instrumentos Musicais**, fazendo com que você, e todos os alvos inimigos enquanto no alcance desta **Aura** recebam os seguintes efeitos:

- Com notas agudas e distorcidas, você faz com que um alvo afetado por esta **Aura** tenha os custos de **Pontos de Energia** das suas habilidades dobrados.
- Com notas fúnebres, você faz com que um alvo afetado por esta **Aura** fique com **Lentidão**.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; caso falhe, terá que gastar **2 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

---

### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **2** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Aprimoramento:** Você pode agora realizar tanto um efeito para **Alvos Aliados** como um efeito para **Alvos Inimigos** ao realizar esta habilidade.
- **Aprimoramento:** Reduz em **2** a dificuldade (**Dif.**) do teste de **Canalização** desta habilidade.

## DEVOTO

### O CAMINHO DO AURAMANTE

**Sugestão de Parâmetro: Canalização.**

**Pré Requisito:** Possuir a habilidade **Aura da Determinação** ou **Aura da Grandeza** e ter adquirido no mínimo **6 Pontos de Aprendizado**.

**Maestria:** A cada **5** habilidades ou aprimoramentos adquiridos neste **Caminho**, você recebe **1** ponto fixo de **Canalização** ou **Espírito**.

*Texto introdutório em desenvolvimento.*

## HABILIDADES OFENSIVAS

### AURA DA AGRESSÃO

**2 PE | Alcance: 4 Metros**

**Ação Simples | Conjuração | Aura**

*Com gestos rápidos você começa a canalizar um poder místico, que logo faz com que você exale uma energia que enfraquece os seus inimigos.*

Sempre que um alvo inimigo afetado por esta **Aura** fosse realizar uma ação que cause dano ou **Condição** a um alvo, antes ele deverá passar em um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, ele escolherá um alvo aliado para realizar esta ação.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você terá que gastar **2 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Aprimoramento:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Espírito** desta habilidade é aumentada em **2**.
- **Aprimoramento:** Dobra o alcance desta habilidade.

### AURA DA FRAQUEZA

**2 PE | Alcance: 4 Metros**

**Ação Simples | Conjuração | Aura**

*Com gestos rápidos você começa a canalizar um poder místico, que logo faz com que você exale uma energia que enfraquece os seus inimigos.*

Todos os danos causados pelos alvos inimigos afetados por esta **Aura** são reduzidos em um valor igual a metade do seu total máximo do seu total de **PE**.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você terá que gastar **2 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Aprimoramento:** Todas as regenerações de **Pontos de Vida** dos alvos inimigos afetados por esta **Aura** são reduzidas em um valor igual a metade do seu total máximo do seu total de **PE**.
- **Aprimoramento:** Dobra o alcance desta habilidade.

### AURA DA NEGAÇÃO

**2 PE | Alcance: 4 Metros**

**Ação Simples | Conjuração | Aura**

*Com gestos rápidos você começa a canalizar um poder místico, que logo faz com que você exale uma energia que enfraquece os seus inimigos.*

Sempre que um alvo inimigo afetado por esta **Aura** fosse gerar uma **Condição** sobre um alvo, ele deverá antes passar em um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, a **Condição** aplicada não irá gerar efeito algum.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você terá que gastar **2 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Aprimoramento:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Espírito** desta habilidade é aumentada em **2**.
- **Aprimoramento:** Dobra o alcance desta habilidade.

## HABILIDADES DEFENSIVAS

### NEGAR O VÉU

4 PE | Alcance: 4 Metros

Ação Rápida | Conjuração

Você cria rapidamente uma grande redoma de energia, que nega temporariamente o Véu ao seu redor.

Ao realizar esta habilidade, todos os **Efeitos Negativos**, **Condições** e danos que afetem uma área vindo de alvos inimigos em alcance desta habilidade são ignorados até o final deste turno.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Dobra o alcance desta habilidade.
- Aprimoramento:** Esta habilidade pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de PE desta habilidade.

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### AURA DA CONQUISTA

2 PE | Alcance: 4 Metros

Ação Simples | Conjuração | Aura

Com gestos rápidos você começa a canalizar um poder místico, que logo faz com que você exale uma energia que potencializa os seus aliados.

Você, e todos alvos aliados enquanto no alcance desta **Aura** recebem os seguintes efeitos:

- Uma vez por dano, efeito ou habilidade, e somente uma vez por turno, você pode considerar o valor máximo de um dado de dano ou regeneração de **Pontos de Vida**.
- Sempre que você rolar **11** ou mais em um **Resultado Natural** de um teste de **Parâmetro**, você receberá bônus de **+1d4** neste teste neste turno.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você terá que gastar **2 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- Aprimoramento:** Um alvo sob o efeito desta **Aura** agora pode maximizar um dado adicional por dano, efeito ou habilidade, mas ainda apenas uma vez por turno.
- Aprimoramento:** O segundo efeito desta **Aura** passa a contar caso você role **10** ou mais em um **Resultado Natural**, ao invés de **11**.

## AURA DO DOMÍNIO

2 PE | Alcance: 4 Metros

Ação Simples | Conjuração | Aura

Com gestos rápidos você começa a canalizar um poder místico, que logo faz com que você exale uma energia que potencializa os seus aliados.

Você, e todos alvos aliados enquanto no alcance desta **Aura** recebem os seguintes efeitos:

- Todos os seus custos de **PE** são reduzidos em **1**. Uma habilidade nunca poderá custar menos que **1 PE**.
- Todas as dificuldades (**Dif.**) de testes de habilidades para efeitos positivos são diminuídas em **1**. Ex: Caso uma habilidade peça um teste **Vigor Dif. 8** para ser realizada e conceder a você um efeito positivo, ela agora pedirá um teste de **Vigor Dif. 7**. Habilidades que não possuem um **Parâmetro** envolvido, como um teste de **Dif. 10**, também são aplicados nesta **Aura**.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você terá que gastar **2 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- Aprimoramento:** Alvos afetados por esta habilidade agora reduzem em **2** os seus custos de **PE**, ao invés de reduzi-los em **1**. Uma habilidade nunca poderá custar menos que **1 PE**.
- Aprimoramento:** Alvos afetados por esta habilidade agora reduzem em **2** as dificuldades (**Dif.**) de testes de habilidades para efeitos positivos, ao invés de reduzi-los em **1**.

## AURA DO TRIUNFO

2 PE | Alcance: 4 Metros

Ação Simples | Conjuração | Aura

Com gestos rápidos você começa a canalizar um poder místico, que logo faz com que você exale uma energia que potencializa os seus aliados.

Você, e todos alvos aliados enquanto no alcance desta **Aura** recebem os seguintes efeitos:

- Prioridade** em todos os seus testes de **Parâmetro**.
- A diferença necessária para causar um **Dano Crítico** é diminuída em **1**.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você terá que gastar **2 PE** para manter esta **Aura**. *Auras, Pág. 113.*

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta **Aura**. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Aprimoramento:** Os alvos afetados por esta habilidade agora são imunes a efeitos e **Condições** que reduzam os seus **Parâmetros**.
- **Aprimoramento:** Caso um alvo afetado por esta habilidade possua algum efeito de **Aptidão** em um **Parâmetro**, ele receberá bônus de **+1** naquele **Parâmetro** enquanto no alcance desta **Aura**.

---

#### MESTRE DE AURAS

---

Você cria um glifo místico ao ar, aumentando o seu contato com as forças místicas.

Ao ativar uma **Aura**, ao invés de você ser o centro desta **Aura**, você poderá fazer com que esta **Aura** afete uma área ou aliado até **6 metros**:

- **Área:** Sua **Aura** permanece em uma área, afetando todos os alvos aliados em alcance desta **Aura**.
- **Aliado:** Sua **Aura** parte deste alvo aliado, funcionando normalmente como se você estivesse a usando.

Uma **Aura** afetada por esta habilidade não pode ser utilizada novamente enquanto ativa.

Uma **Aura** afetada por esta habilidade não conta para o seu limite de **Auras** ativas.

Você ainda deve realizar o teste de **Canalização** no início de seus turnos para manter os efeitos de uma **Aura** quando utilizada desta forma. Você só pode manter um dos efeitos desta habilidade por vez.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Você agora pode manter os dois efeitos desta habilidade em **Auras** diferentes.
- **Aprimoramento:** Você não precisa realizar testes de **Canalização** para manter as **Auras** projetadas por esta habilidade.
- **Aprimoramento:** Você pode usar uma **Ação Rápida** para aplicar os efeitos desta habilidade em uma **Aura** já ativada ou para remover os efeitos dessa habilidade de uma **Aura**, fazendo você o centro dela.

---

#### POTENCIAR AURAS

---

Você se conecta a forças antigas, fazendo com que o seu Véu seja moldado, fazendo com que a sua conexão com as Auras seja mais profunda.

Ao adquirir esta habilidade você recebe os seguintes efeitos:

- Você tem **Aptidão** nos testes de **Canalização** no início dos seus turnos para manter uma **Aura** ativa.
- Sempre que você ativar ou desativar uma **Aura**, você poderá ativar ou desativar outra **Aura** ao mesmo tempo. Você ainda deve gastar o valor individual de **PE** de cada **Aura**. Além disso, você pode manter até duas **Auras** ativas ao mesmo tempo.
- Você pode trocar uma **Aura** ativa por outra **Aura** que você possua com uma **Ação Rápida**. Este efeito não conta como ativação ou desativação de **Aura**. Você ainda deve gastar o valor individual de **PE** de cada **Aura**.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** As suas **Auras** não podem ser removidas por efeitos ou habilidades.
- **Aprimoramento:** Você pode manter uma **Aura** adicional ativa ao mesmo tempo.
- **Aprimoramento:** Você pode trocar uma **Aura** ativa por outra **Aura** com uma **Ação Rápida** uma vez adicional em uma rodada.

## FEITICEIRO

### O CAMINHO DO ARCANISTA

**Sugestão de Parâmetro:** Canalização.

**Pré Requisito:** Possuir a habilidade **Armadura Arcana** ou **Feitiçaria** e ter adquirido no mínimo **6 Pontos de Aprendizado**.

**Maestria:** A cada **5** habilidades ou aprimoramentos adquiridos neste **Caminho**, você recebe **1** ponto fixo de **Canalização** ou **Arcanismo**.

*Texto introdutório em desenvolvimento.*

### HABILIDADES OFENSIVAS

#### CONHECIMENTO ARCANO

*Você consegue manipular o Véu de uma maneira mais pura, conseguindo moldá-lo com mais facilidade.*

Ao adquirir esta habilidade, sempre que você realizar uma **Conjuração** que cause **Dano Mágico** você poderá realizar um teste de **Canalização Dif. 12**; caso tenha sucesso, você poderá duplicar esta **Conjuração**, podendo escolher novos alvos ou áreas de efeito.

Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Caso você tenha causado qualquer tipo de **Dano Mágico** durante o seu turno, você poderá realizar um teste de **Canalização Dif. 10**; caso tenha sucesso, você recuperará **1 PE**. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.
- Aprimoramento:** Sempre que você atingir um alvo com um **Ataque Mágico** você poderá realizar um teste de **Canalização Dif. 10**; caso tenha sucesso, você aumentará o **Dano Mágico** causado em um valor igual o seu total de **PE**.
- Aprimoramento:** Escolha uma **Conjuração** que você possua: Uma vez por **Reposo** (Pág. 111) você poderá realizar esta **Conjuração** sem custos de **PE**.

### OSCILAÇÃO GRAVITACIONAL

X Alvos | Alcance: 10 Metros

#### Iniciativa

*Distorcendo a gravidade, você utiliza da força massiva do Véu para ferir os seus inimigos.*

Você força um número de alvos igual o seu total de pontos de **Arcanismo** a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, um alvo é levitado rapidamente para cima e depois jogado violentamente para baixo, recebendo um dano de **Queda** de valor igual ao total de **Pontos de Energia** do Arcanista. Este efeito conta como um deslocamento involuntário.

Além disso, alvos afetados por esta habilidade também recebem **Caído**.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Alvos afetados por esta habilidade também recebem **Lentidão**.
- Aprimoramento:** Dobra o número de alvos desta habilidade.
- Aprimoramento:** Dobra o dano causado por esta habilidade.

### PODER ARCANO

*Você se conecta as camadas mais profundas do Véu, descobrindo os segredos místicos.*

Sempre que você realizar uma **Conjuração** com uma **Ação Ativa** durante o seu turno, e esta **Conjuração** cause um **Dano Mágico**, aumente este **Dano Mágico** em **+1d10**. Este valor é aumentado em **+1d10** para cada **3** pontos de **Arcanismo**.

Além disso, no início dos seus turnos, você poderá realizar um teste de **Canalização Dif. 12**; caso tenha sucesso, você poderá conjurar uma **Rajada de Energia** sem custo de ação e **PE**.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Você tem **Aptidão** no teste de **Canalização** desta habilidade.
- Aprimoramento:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d12**.
- Aprimoramento:** O efeito desta habilidade é aumentado a cada **2** pontos de **Arcanismo**, ao invés de **3**.

## HABILIDADES DEFENSIVAS

### CANCELAR

4 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Rápida | Conjuração

Você corta o vazio a sua frente, rasgando parte do Véu e cortando uma conjuração em alcance.

Caso uma **Conjuração** esteja sendo realizada, você poderá forçar um alvo a um teste de **Canalização** contra a sua **Canalização**; caso você tenha sucesso, você irá interromper e cancelar esta **Conjuração**.

O tipo de ação, **Pontos de Energia** ou outros custos utilizados ao tentar realizar essa **Conjuração**, caso ela seja anulada, ainda são gastos.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Esta habilidade pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- Aprimoramento:** Você tem **Aptidão** no teste de **Canalização** desta habilidade.
- Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** desta habilidade.

## CAMPO DE GRAVIDADE

6 PE | Alcance: 6 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

Você utiliza do seu contato mais profundo com o Véu para moldar a realidade ao seu redor.

Você modifica a gravidade ao seu redor, fazendo com que todo **Ataque Físico** e **Ataque Mágico** realizado contra você, e seus alvos aliados enquanto no alcance desta habilidade possua **Inaptidão**. Além disso, alvos inimigos dentro do alcance desta habilidade são afetados por **Lentidão**.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Esta habilidade não é mais considerada uma habilidade de **Foco**.
- Aprimoramento:** Dobrá o alcance desta habilidade
- Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** desta habilidade.

## CONTROLE MENTAL

5 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Um olho místico nasce no meio da sua testa, e olhando para o alvo desta habilidade ele adentra nas camadas mais profundas deste ser.

Você força um alvo inimigo a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, esse alvo recebe um turno adicional para ser realizado imediatamente. Você controla este turno adicional concedido.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** O alvo afetado por esta habilidade tem **Inaptidão** no teste de **Espírito** desta habilidade.
- Aprimoramento:** A dificuldade (**Dif.**) do teste de **Espírito** desta habilidade é aumentada em **2**.
- Aprimoramento:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.

## MANDALAS MÍSTICAS

4 PE | Área 6x6 Metros | Alcance: 10 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

Você desenha ao chão uma mandala mística.

Ao realizar esta habilidade, escolha um dos efeitos abaixo:

- ⦿ **Mandala de Atração:** Caso um alvo inimigo inicie o seu turno dentro da área desta habilidade, este alvo deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo será puxado para o centro da área desta habilidade.

Este mesmo teste deverá ser realizado caso um alvo tente utilizar uma ação de **Movimentação** dentro desta área; caso falhe, este alvo não poderá realizar novamente a sua ação de **Movimentação**.

- ⦿ **Mandala de Repulsão:** Caso um alvo inimigo esteja na área desta habilidade quando conjurada ou inicie o seu turno dentro da área desta habilidade, ele deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo é arremessado para fora da área desta habilidade.

Este mesmo teste deverá ser realizado caso um alvo tente entrar na área desta habilidade; caso falhe, este alvo será arremessado um total de metros para trás igual o seu valor total de **Arcanismo**, além de receber **Atordoado**.

#### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** A área desta habilidade agora conta como **Terreno Difícil**. Este efeito afeta apenas alvos inimigos.
- Aprimoramento:** Alvos inimigos dentro da área desta habilidade possuem **Inaptidão** em testes de **Precisão**, **Canalização** e **Bloqueio**.
- Aprimoramento:** Reduz pela metade todos os custos de **PE** desta habilidade.

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### ANDARILHO DOS PLANOS

Ação Ativa | Ação Simples | Ação Rápida | Conjuração

Você aprendeu a lidar com o Véu que conecta os planos.

Você pode realizar esta habilidade de três formas:

- **Teleporte:** Você pode gastar **2 PE** e a sua **Ação Simples** para se teletransportar para um local vazio até **10 metros**.
- **Lampejo:** Você pode gastar **4 PE** e a sua **Ação Rápida** para evitar um **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou uma habilidade em uma área que você seria afetado.
- **Portal Arcano:** Você pode gastar **6 PE** e a sua **Ação Ativa** para conjurar um portal místico de **4 metros** de altura e largura adjacente a você. Este portal está ligado a outro local que você já tenha visitado, fazendo com que caso um alvo atravesse este portal, ele sairá neste novo local. O portal permanece aberto por **1 minuto** ou até você cancela-lo.

Ao término da duração do **Portal Arcano** você receberá um valor de **Exaustão** (Pág. 111) referente a distância de viagem entre um portal e outro (a critério do **Narrador**).

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Você pode utilizar a sua ação de **Movimentação** ao invés da sua **Ação Simples** ao utilizar o **Teleporte**. Você ainda gasta os **PE** ao realizar esta habilidade.
- **Aprimoramento:** Independente a distância, você recebe apenas **1 ponto de Exaustão** ao utilizar o **Portal Arcano**.
- **Aprimoramento:** Reduz pela metade todos os custos de **PE** desta habilidade.

## FEITIÇARIA AVANÇADA

Requer: Feitiçaria

Você desperta ainda mais as suas forças místicas, abrindo portas para camadas mais profundas do Véu.

Você aprimora os seus **Feitiços Arcanos**, recebendo as seguintes novas **Conjurações**:

- **Exílio:** Com uma **Ação Ativa e 4 PE** você envolve um alvo com forças distorcidas do Véu, fazendo com que este alvo não possa visar ou ser visado por nenhum tipo de ação. Esta habilidade é considerada uma habilidade de **Foco**.

Alvos inimigos afetados por esta habilidade podem realizar no final dos seus turnos um teste de **Espírito Dif. 10**; caso tenha sucesso, removerá este **Foco**, saindo do efeito desta habilidade.

- **Nuvem Prismática:** Com uma **Ação Ativa e 4 PE** você cria uma neblina prismática com área de **6x6x6 metros** até **10 metros** de distância, fazendo com que todo alvo inimigo dentro desta área fique sob o efeito **Escuridão Mística**.

Esta neblina prismática permanece sobre um local por **10 minutos**. Você pode desfazer a qualquer esta habilidade.

- **Invisibilidade Maior:** Com uma **Ação Ativa e 4 PE** você cria um efeito ilusório sobre você, e mais um total de alvos igual ao seu total de pontos de **Arcanismo** até **6 metros**, que faz com que todos os alvos afetados se tornem invisíveis misticamente, fazendo com que o corpo e tudo que os alvos afetados estejam vestindo e carregando fiquem invisíveis.

Caso um alvo afetado realize qualquer **Ação Ativa**, **Ação Simples** ou **Ação Rápida** este é removido, caso contrário, este **Efeito Positivo** permanece sobre um alvo por **10 minutos**. Você pode desfazer a qualquer esta habilidade.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Um alvo afetado por **Exílio** tem **Inaptidão** no teste de **Espírito** desta habilidade.
- **Aprimoramento:** **Nuvem Prismática** e **Invisibilidade Maior** duram por até **1 hora**.
- **Aprimoramento:** Reduz pela metade todos os custos de **PE** desta habilidade.

## MAESTRO DAS LINHAS DO VÉU

Você domina as artes místicas com maestria, podendo utilizá-la de uma nova forma.

Ao adquirir esta habilidade você recebe os seguintes efeitos:

- **Revestimento Arcano:** Enquanto você estiver com o efeito da habilidade **Armadura Arcana**, o dano reduzido por este efeito é causado no alvo principal que causou este dano. Este dano é considerado um **Dano Mágico Neutro**.

- **Evocação do Véu:** Com uma **Ação Simples** você recupera um valor de **Pontos de Energia** equivalente ao seu total de pontos fixos de **Arcanismo**. Este efeito só poderá ser realizado novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111).

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** O seu total máximo de **Pontos de Energia** é aumentado em um valor igual o seu total fixo de pontos de **Arcanismo**.
- **Aprimoramento:** Enquanto com o efeito de **Armadura Arcana**, sempre que você for alvo de uma **Conjuração**, você poderá realizar um teste de **Canalização Dif. 10**; caso tenha sucesso, você irá ignorar os danos, efeitos ou **Condições** vindos desta **Conjuração**.
- **Aprimoramento:** **Evocação do Véu** agora pode ser utilizada uma vez adicional antes de um **Repouso**. Para cada **3** pontos de **Arcanismo**, aumente em **1** o uso desta habilidade antes de um **Repouso**.

## GUERREIRO

### O CAMINHO DO GUARDIÃO

**Sugestão de Parâmetro:** Vigor.

**Pré Requisito:** Possuir a habilidade *Descanso* ou *Vanguarda* e ter adquirido no mínimo **6 Pontos de Aprendizado**.

**Maestria:** A cada **5** habilidades ou aprimoramentos adquiridos neste **Caminho**, você recebe **1** ponto fixo de **Vigor** ou **Canalização**.

*Texto introdutório em desenvolvimento.*

#### HABILIDADES OFENSIVAS

##### AVANÇO DO GUARDIÃO

**2 PE | 1 Alvo**

**Ação Simples | Somente com Escudos**

*Você avança brutalmente com o seu escudo contra o alvo desta habilidade.*

Você realiza um **Ataque Físico** contra um alvo com o seu **Escudo**; caso tenha sucesso, você irá empurrar este alvo a **1d4 metros** para trás, fazendo com que este alvo também seja afetado por **Caído** e **Lentidão**.

##### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Um alvo que tenha recebido o **Ataque Físico** desta habilidade também será afetado pelo efeito **Atordoado**.
- Aprimoramento:** Você tem **Aptidão** no teste de **Precisão** do **Ataque Físico** desta habilidade.
- Aprimoramento:** Remove o custo de **PE** desta habilidade.

#### CORRENTE MÍSTICA

**2 PE | 1 Alvo | 6 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração**

*Você cria em suas mãos uma corrente mística que logo vai em direção do alvo desta habilidade.*

Você força o alvo desta habilidade a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, o alvo é puxado em sua direção, ficando a **1 metro** adjacente a você.

Um alvo afetado por esta habilidade deverá realizar um teste de **Vigor Dif. 10**; numa falha, ele será afetado por **Lentidão**.

##### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Um alvo que tenha falhado no teste de **Espírito** desta habilidade falha automaticamente no teste de **Vigor** desta habilidade.
- Aprimoramento:** Esta habilidade agora pode ser utilizada como **Ação Simples**.
- Aprimoramento:** A dificuldade (**Dif.**) dos testes de **Espírito** e **Vigor** desta habilidade são aumentadas em **2**.

#### HABILIDADES DEFENSIVAS

##### BALUARTE DE FERRO

*Você sabe evitar certos danos realizando uma manobra rápida.*

Sempre que você receber qualquer tipo de dano, você poderá gastar **3 PE** para reduzir este valor em **1d8**. Este valor é aumentado em **+1d8** para cada ponto de **Vigor**.

##### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Todo **Dano Físico** causado a você é reduzido em um valor igual a metade do seu total máximo de **Pontos de Energia**.
- Aprimoramento:** Você pode realizar um teste de **Dif. 10** para evitar o gasto de **PE** desta habilidade.
- Aprimoramento:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d10**.

## ETERNO

Você destrava o seu Véu e se torna mais resistente, podendo seguir cada vez mais na sua jornada.

Ao adquirir esta habilidade, o seu total máximo de **Pontos de Vida** é aumentado em **+25**.

Além disso, a partir do próximo **Ponto de Aprendizado** adquirido, você rola um dado adicional nos dados de **Vigor** para receber **Pontos de Vida** máximos.

Caso você escolha o valor fixo de **Pontos de Vida** ao adquirir **Pontos de Aprendizado**, ao invés da rolagem de dados, aumente este valor em um valor igual o seu total de pontos fixos de **Vigor**.

### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Toda regeneração de **Pontos de Vida** recebida é aumentada em um valor igual o seu dado de **Vigor** utilizado para receber **Pontos de Vida** ao receber **Pontos de Aprendizado**.
- **Aprimoramento:** Os seus dados de **Vigor** utilizados para receber **Pontos de Vida** são maximizados, recebendo o seu valor máximo naquele dado como **Pontos de Vida**.
- **Aprimoramento:** Você precisa apenas de metade de comida e água para sobreviver, além de reduzir em **2 horas** o tempo para receber efeitos vindos de um **Repouso** (**Pág. 111**).

## TÁTICAS DEFENSIVAS

Você aprendeu técnicas de combate que punem alvos menos preparados.

Sempre que você realizar um teste de **Bloqueio** contra um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico** e a diferença nesse teste for **10**, ou mais, você irá realizar um dos seguintes efeitos:

- Você redireciona este **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico** para um alvo inimigo adjacente que não seja o causado desta ação. Este alvo pode realizar um teste de **Agilidade** ou **Bloqueio Dif. 10** para evitar esta ação.
- Caso você realize esta habilidade contra um **Ataque Físico** realizado com um **Armamento** corpo a corpo, você fará com o alvo inimigo que realizou esta ação realize um teste de **Vigor Dif. 10**; numa falha, este alvo receberá metade do total de **Dano Físico** que causaria com este **Ataque Físico**.
- Caso você realize esta habilidade contra um **Ataque Mágico**, você poderá realizar um teste de **Canalização Dif. 10**; caso tenha sucesso, você fará com este **Ataque Mágico** seja refletido contra o alvo inimigo que realizou esta ação. Este alvo testa normalmente contra o **Ataque Mágico** refletido.

## Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** A dificuldade (Dif.) do teste de **Agilidade** e **Bloqueio** do primeiro efeito desta habilidade é aumentada em **2**.
- **Aprimoramento:** O teste de **Vigor** imposto por esta habilidade tem **Inaptidão**.
- **Aprimoramento:** Você tem **Aptidão** no teste de **Canalização** desta habilidade.

## VANGUARDA DE AURORIA

Você nunca irá desistir, sendo o verdadeiro bastião deste mundo.

Ao chegar à metade ou menos do seu total máximo de **Pontos de Vida**, você poderá receber um valor de **Pontos de Vida Temporários** equivalente à metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**.

Esta habilidade só poderá ser realizada novamente depois de um **Repouso** (**Pág. 111**).

Ao remover ou perder o efeito desta habilidade você recebe **1 ponto de Exaustão**.

### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Você remove todas as **Condições** que possuir ao realizar esta habilidade.
- **Aprimoramento:** Os **Pontos de Vida Temporários** recebidos por esta habilidade acumulam com outros **PVT** que você possua.
- **Aprimoramento:** Você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso** (**Pág. 111**).

## HABILIDADES AUXILIADORAS

### PERITO EM ARMADURAS

Você aprende com maestria a utilizar de melhor formas diversos tipos de armaduras.

Ao adquirir esta habilidade você recebe os seguintes efeitos enquanto utilizando uma **Armadura**:

- Você tem **Aptidão** em testes de **Bloqueio**.
- Você não recebe **Inaptidão** (Pág. 107) em **Canalização** vinda de **Armaduras**, além de receber bônus de **+1** de **Bloqueio**.
- Enquanto utilizando uma **Armadura** você é imune a qualquer ação que o faria se deslocar involuntariamente e a **Caído**.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Você é imune a efeitos e habilidades que apliquem **Inaptidão** nos seus testes de **Bloqueio**.
- **Aprimoramento:** A diferença necessária para um alvo causar um **Dano Crítico** em você é aumentada em **2**.
- **Aprimoramento:** Você possui **Aptidão** em testes de **Vigor**.

### PERITO EM ESCUDOS

#### Requer: Vanguarda

Você aprende com maestria a utilizar de melhor formas diversos tipos de armaduras.

Ao adquirir esta habilidade você recebe os seguintes efeitos enquanto utilizando um **Escudo**:

- Você tem bônus de **+1** em testes de **Bloqueio**.
- **Proteger** não possui mais custos de **PE**.
- Você agora pode utilizar o seu **Bloqueio** para evitar testes de dano em uma área.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Sempre que você receber dano por ter falhado em um teste de **Bloqueio**, você receberá bônus de **+1** no seu próximo teste de **Bloqueio**. Este efeito não acumula.
- **Aprimoramento:** Ao passar em um teste de **Bloqueio** para evitar um dano que afete uma área, você agora ignorará por completo este dano.
- **Aprimoramento:** Caso um alvo adjacente até **1 metro** de você seja alvo de um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico** você poderá utilizar a habilidade **Proteger** sem custo de **Ação Rápida**.

### PRESENÇA DO CAMPEÃO

#### 2 PE | Alcance: 4 Metros

#### Ação Simples | Conjuração

*O sua presença em combate atraia a atenção de todos os seus inimigos.*

Enquanto no alcance desta habilidade, sempre que um alvo inimigo fosse realizar uma ação de **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou **Condição** contra um alvo aliado, este alvo inimigo deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, ele deverá realizar está ação contra você.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você perderá **2 PE**. Você pode desativar esta habilidade com uma **Ação Simples**. Caso você não possua mais **PE**, esta habilidade é desativada.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta habilidade. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Aprimoramento:** A dificuldade (**Dif.**) do teste de **Espírito** desta habilidade é aumentada em **2**.
- **Aprimoramento:** Você tem **Aptidão** no teste de **Canalização** desta habilidade.

### PRESENÇA DO MÁRTIR

#### 2 PE | Alcance: 4 Metros

#### Ação Simples | Conjuração

*O seu Véu transborda, fazendo com que os seus aliados estejam mais protegidos contra danos inimigos.*

Enquanto no alcance desta habilidade, sempre que um alvo aliado fosse receber qualquer tipo de dano, este dano será evitado e transferido para você em forma de **Dano Imaterial**.

No início dos seus turnos você deverá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; numa falha, você perderá **2 PE**. Você pode desativar esta habilidade com uma **Ação Simples**. Caso você não possua mais **PE**, esta habilidade é desativada.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Aumenta em **2 metros** o alcance desta habilidade. Este alcance é aumentado em **+1 metro** para cada **3** pontos de **Canalização** que você possua.
- **Aprimoramento:** Toda vez que você receber dano ao utilizar o efeito desta habilidade, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você irá reduzir pela metade este dano.
- **Aprimoramento:** Você tem **Aptidão** no teste de **Canalização** desta habilidade.

## LADINO

### O CAMINHO DO SOMBRA

**Sugestão de Parâmetro:** Agilidade.

**Pré Requisito:** Possuir a habilidade **Ocultar** ou **Marca Sombria** e ter adquirido no mínimo **6 Pontos de Aprendizado**.

**Maestria:** A cada **5** habilidades ou aprimoramentos adquiridos neste **Caminho**, você recebe **1** ponto fixo de **Precisão** ou **Canalização**.

*Texto introdutório em desenvolvimento.*

### HABILIDADES OFENSIVAS

#### SENTENÇA DA MEIA NOITE

Você é imbuído por forças sombrias que fazem com que os seus danos sentenciem os seus inimigos.

Sempre que você, ou uma fonte sua causar dano a um alvo, você aplicará neste alvo **1** ponto de **Sentença**. Você pode aplicar até **3** pontos de **Sentença** em um mesmo alvo.

Sempre que você causar dano a um alvo com **Sentença**, este dano será aumentando em **+1d6** para cada ponto de **Sentença** que esta alvo possua.

Com uma **Ação Rápida** e **4 PE** você pode remover uma quantidade de pontos de **Sentença** de um alvo para realizar um dos seguintes efeitos:

- **1 Ponto:** Você anula uma ação de **Movimentação** que seria realizada por este alvo.
- **2 Pontos:** Você anula uma regeneração de **Pontos de Vida** ou **Pontos de Energia** que afetaria este alvo.
- **3 Pontos:** Você anula uma **Ação Simples** ou **Ação Rápida** sendo realizada por este alvo. **PE** utilizados nesta ação anulada ainda são gastos.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** da **Ação Rápida** desta habilidade
- **Aprimoramento:** Esta habilidade pode ser utilizada uma vez adicional em uma mesma rodada.
- **Aprimoramento:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d8**.

### SOMBRA GÊMEA

**6 PE**

**Ação Simples | Foco | Conjuração | Duração: 1 Minuto**

Você cria um lodo místico próximo a você que rapidamente se transforma em uma forma sombria de você mesmo.

Você invoca em um local até **4 metros** de você uma sombra mística idêntica a você. Esta sombra mística possui os mesmos **Parâmetros** que você, exceto que ela não possui **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia**, possuindo apenas **3** pontos de **Capacidade**. Sempre que esta sombra mística receber qualquer tipo de dano, ela perderá **1** ponto de **Capacidade**, caso estes pontos cheguem a zero, a sombra mística desaparece.

Sempre que você realizar um **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou habilidade de alvo único, você poderá fazer com que está sombra mística também realize o mesmo **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou habilidade de alvo único contra um novo alvo.

Além disso, enquanto com esta sombra mística, você pode realizar as seguintes ações:

- **Ação Simples:** Você pode fazer com que a sombra mística se teletransporte para um espaço vazio até **4 metros** de você.
- **Ação Rápida – 4 PE:** Ao ser visado por um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico** você pode utilizar esta habilidade para trocar de lugar com a sombra mística, fazendo com que a sombra mística teste normalmente contra este ataque.

#### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Dobre o total de pontos de **Capacidade** da sombra mística conjurada.
- **Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** desta habilidade.
- **Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** para realizar a **Ação Rápida** desta habilidade.

## TRANSFORMAÇÃO SOMBRIA

3 PE

Ação Simples | Conjuração | Foco | Duração: 10 Minutos

Recebendo o presente de Nistragard, você é revestido pelas forças do plano sombrio.

Até o final da duração desta habilidade você recebe os seguintes efeitos:

- ↪ **Salto nas Sombras:** Caso você esteja dentro de uma área sem luz, com uma **Ação Simples** você pode se teleportar para outra área sem luz até **6 metros**.
- ↪ **Pacto Sombrio:** Enquanto com o efeito desta habilidade, todos os seus **Danos Mágicos** (Pág. 108) agora podem causar **Danos Críticos**, quando realizado um **Ataque Mágico**. A regra de **Acerto Furtivo** (Pág. 108) agora se aplica em seus **Ataques Mágicos**, concedendo **Aptidão** em sua **Canalização**.
- ↪ **Caçador da Noite:** Enquanto com o efeito desta habilidade, de forma passiva, você percebe qualquer ser vivo até **10 metros** de você.

### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Esta habilidade não é mais considerada uma habilidade de **Foco**.
- **Aprimoramento:** Enquanto com o efeito desta habilidade, os seus **Danos Críticos** não podem ser reduzidos ou ignorados por efeitos ou habilidades.
- **Aprimoramento:** A **Ação Simples** de se teleportar com **Salto nas Sombras** tem o seu alcance aumentado em **+4 metros**.

## HABILIDADES DEFENSIVAS

### CAMINHANTE ESPECTRAL

Ação Simples | Conjuração | Efeito Positivo

O seu corpo recebe uma propriedade fantasmagórica, o tornando um ser entre os planos.

Você altera o seu corpo, imbuindo propriedades sombrias em si mesmo, podendo atravessar todo e qualquer objeto ou ser físico, além de ser imune a todo **Dano Físico** recebido.

Todo início de turno, enquanto com este **Efeito Positivo**, você perderá **1d6 Pontos de Energia**. Além disso, todo **Dano Mágico** recebido é dobrado enquanto com este **Efeito Positivo**.

Você pode remover este **Efeito Positivo** ao custo de uma **Ação Simples**. Caso você chegue a zero **Pontos de Energia**, este **Efeito Positivo** é removido.

Ao remover ou perder o **Efeito Positivo** desta habilidade, você recebe **1 ponto de Exaustão**.

### Aprimoramentos

- **Aprimoramento:** Substitua a categoria de dado desta habilidade para **1d4**.
- **Aprimoramento:** Remove o efeito de receber o dobro de **Dano Mágico** enquanto com esta habilidade.
- **Aprimoramento:** Sempre que você fosse receber **1 ponto de Exaustão** vindo desta habilidade, você poderá realizar um teste de **Canalização Dif. 12**; caso tenha sucesso, você irá ignorar este ponto de **Exaustão**.

## CORTINA DE TREVAS

Iniciativa | Alcance: 4 Metros

Conjuração | Duração: 1 Minuto

Com símbolos místicos sombrios a sua frente, você conjura uma zona de escuridão sombria.

A partir de você, uma zona feita de fumaça sombria é criada permanecendo neste local até o final da duração e gerando os seguintes efeitos:

- ↪ Todo alvo em alcance desta habilidade está afetado pelo efeito **Escuridão Mística** (Pág. 114), exceto você.
- ↪ Você possui **Aptidão** em testes de **Furtividade** enquanto dentro do alcance desta habilidade. Caso você já possua **Aptidão** em **Furtividade**, você irá adicionar **+2** em todo teste de **Furtividade** dentro do alcance desta habilidade.

Você pode desfazer esta fumaça sombria a qualquer momento.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Ao realizar esta habilidade você poderá fazer com que a fumaça sombria ao invés de permanecer em um local, se fixe a você, o seguindo.
- **Aprimoramento:** Você pode utilizar essa habilidade junto a outra habilidade de **Iniciativa** que possua.
- **Aprimoramento:** Dobra o alcance desta habilidade.

---

### TRIBUTO DE NISTRAGARD

---

4 PE

Ação Simples | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

---

Você abraça a noite, fazendo com que rapidamente o seu armamento seja revestido por uma força umbral.

Você energiza um dos seus **Armamentos**, fazendo com que sempre que este **Armamento** causar dano em um alvo, você recuperará um valor de **Pontos de Vida** equivalente à metade do seu total máximo de **Pontos de Energia**.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Ao realizar essa habilidade, você aplica o seu efeito em até dois **Armamentos** ao mesmo tempo.
- **Aprimoramento:** Você pode realizar esta habilidade como uma habilidade de **Iniciativa**. Quando realizada dessa forma, ela não custará **PE** para ser realizada.
- **Aprimoramento:** Reduz pela metade o custo de **PE** desta habilidade.

## HABILIDADES AUXILIADORAS

---

### ASSOMBRO

---

4 PE | 1 Alvo | Alcance: 4 Metros

Ação Simples | Conjuração

---

Você é energizado com forças umbrais que o transformam em um fantasma vivo.

Você transforma o seu corpo em uma névoa sombria, que logo vai em direção do alvo desta habilidade, o forçando a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, você entrará no corpo deste alvo.

Até o início do seu próximo turno, enquanto dentro do alvo desta habilidade, você amaldiçoara o Véu deste alvo, fazendo com que todo teste de **Parâmetro** deste alvo seja realizado com **1d10**, ao invés de **1d12**.

Um alvo afetado por esta habilidade poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos, caso tenha sucesso, ele fará você sair de dentro do seu corpo, reaparecendo a **1 metro** adjacente a este alvo.

Caso você possua a habilidade **Sombra Gêmea**, você poderá fazer com que esta sombra mística entre no corpo do alvo desta habilidade, ao invés de você.

Ao entrar dentro de um alvo você permanece com todos os seus efeitos ativos, além de manter **Auras** ou **Focos**.

Você não pode ser visado enquanto dentro de um alvo, como não pode realizar nenhum tipo de **Ação** enquanto dentro de um alvo.

Você pode sair a qualquer momento de dentro de um alvo.

---

#### Aprimoramentos

---

- **Aprimoramento:** Os testes de **Espírito** desta habilidade possuem **Inaptidão**.
- **Aprimoramento:** Com uma **Ação Rápida** você pode aplicar **Inaptidão** a um teste de **Parâmetro** deste alvo.
- **Aprimoramento:** Enquanto você permanece dentro de um alvo com o efeito desta habilidade, todos os **Parâmetros** deste alvo são reduzidos em **1** e os custos de **PE** deste alvo são dobrados.

## IMBUIR AS TREVAS

2 PE

Ação Simples | Conjuração

O seu Véu é preenchido pela verdadeira escuridão, o tornando um espetro das trevas.

Até o início do seu próximo turno, você recebe os seguintes efeitos:

- Sempre que você causar um dano em um alvo, você fará com que este dano seja um **Dano Mágico de Trevas**. Um alvo que tenha recebido este dano deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo será afetado por **Ofuscado**.

Um alvo afetado por **Ofuscado** poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá este efeito.

**Ofuscado:** Enquanto com este **Efeito Negativo**, todos os alcances das suas habilidades são reduzidos pela metade. Além disso, você não pode realizar testes de **Percepção**.

- O alcance dos seus **Ataque Físicos** e **Ataques Mágicos** são aumentados em um valor igual ao seu total de pontos de **Canalização**.

### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** As dificuldades (Dif.) dos testes de **Espírito** desta habilidade são aumentadas em **2**.
- Aprimoramento:** Esta habilidade não conta no seu limite de **Ações Simples** em um mesmo turno.
- Aprimoramento:** Remove o custo de **PE** desta habilidade.

## RITUAL SOMBRO

3 PE

Ação Simples | Conjuração | Efeito Positivo | Foco

Duração: 10 Minutos

Você se torna uma criatura da noite, um com as trevas.

Até o final da duração desta habilidade você recebe um dos **Efeitos Positivos** a escolha:

- Presente da Noite:** Um par de asas feito de sombras e energia sombria surge em você, concedendo o efeito **Voar** (Pág. 113). Além disso, os metros das suas ações de **Movimentação** são aumentados **+3 metros**.
- Manto dos Condenados:** Você tem o seu corpo revestido por um manto sombrio, que faz com que a metade dos seus **PE** máximo sejam recuperados caso um alvo morra até **10 metros** de você.

### Aprimoramentos

- Aprimoramento: Presente da Noite** também concede uma ação de **Movimentação** adicional durante o seu turno.
- Aprimoramento:** O valor de **PE** regenerados por **Manto dos Condenados** também é regenerado em seus **Pontos de Vida**.
- Aprimoramento:** Esta habilidade não é mais considerada uma habilidade de **Foco**.

## VÉU DA NOITE

O subterfúgio faz parte de você, você, é a noite.

Enquanto no efeito de **Furtivo**, você recebe os seguintes efeitos:

- Sempre que você realizar uma ação que fosse remover o seu efeito de **Furtivo**, você poderá realizar um teste de **Canalização Dif. 8**; caso tenha sucesso, esta ação não removerá o efeito **Furtivo**.
- Suas habilidades do tipo **Conjuração** não se tornam mais habilidades do tipo **Conjuração** para outros efeitos de alvos inimigos.
- Você possui **Infravisão Mística**.

### Aprimoramentos

- Aprimoramento:** Você tem **Aptidão** no teste de **Canalização** desta habilidade.
- Aprimoramento:** Sempre que você realizar um teste de **Furtividade** enquanto em um ambiente sem luz, você recebe bônus de **+2** neste teste.
- Aprimoramento:** Você possui **Infravisão Mística** mesmo que não esteja sob o efeito de **Furtivo**.

## OS POVOS DE AURORIA

O principal cenário de **Gaia: O Prelúdio** se passa no fantástico mundo fictício de *Auroria*, a última centelha da *Grande Mãe, Gaia*. Neste fantástico mundo vivem os *Legados*, os povos que habitam este mundo.

*Auroria* é um gigante mundo dividido nos dias de hoje, pois a dezenas de milhares de anos atrás, por conta da queda da *Torre dos Imortais* e a decisão das divindades de criar a *Grande Cisão*, o único e colossal continente mundial se fragmentou em seis outros menores continentes, assim, fazendo com que diversos *Legados* migrassem nessa separação do mundo.

Os *Legados* disponíveis neste manual estão presentes em quase todos os continentes que iremos apresentar, pois a exploração do mundo é algo comum. Existem tratados entre os reis e rainhas dos continentes que fazem com que todo ser seja livre de ir e vir em qualquer região.

Nos dias de hoje os seis grandes continentes de *Auroria* possuem suas características únicas, comércio, biomas e mistérios, então o que não irá faltar é uma aventura para você e o seu grupo.

Os continentes de *Auroria* são:

**Aenolia:** O continente ao Sul do mundo, a grande região tropical de *Auroria*, cercada por diversos arquipélagos, lar de florestas colossais e pântanos que protegem tribos antigas que vivem na região. Hoje **Aenolia** é considerada uma das regiões com maior contato místico do mundo.

**Drakar:** O continente gélido ao Norte do mundo, cercado por montanhas, florestas e lagos congelados. Um continente que costuma sobreviver sozinho, sem o envolvimento de outros continentes.

**Drunar:** O continente no centro do mundo, e com isso, o maior, e mais importante. Um continente que possui um pouco de cada bioma dos outros continentes, pois ele estava no centro da *Grande Cisão*. Hoje **Drunar** é o maior foco comercial de *Auroria*, pois a *Grande Capital, Alderium*, coração do reinado Humano, é a mais importante cidade da era atual.

**Krabesh:** O continente desértico a Leste do mundo, o lar escaldante do *Deserto de Ak'dala*. Este continente é coberto por um mar de areia, sem nenhuma estrada, mas que possui oásis e cidades inesquecíveis, como *Ja'zaar*.

**Narzepon:** O continente mais afastado a Nordeste do mundo, este continente é envolvido por brumas místicas que saem de uma grande montanha em seu centro, que o isolam dos outros continentes, fazendo com que a beleza natural das cores e florestas de **Narzepon** se isolem.

**Vértonie:** O continente arruinado a Oeste do mundo. Um conflito entre certos *Legados* acontece nesta região desde a *Era Dourada*. **Vértonie** possui um solo avermelhado e infértil, altas montanhas que abrigam seres perigosos que influenciam no descontrole elemental desta região.

## AENOLIA

Para muitos uma joia verdejante no mundo, carregada de belas paisagens e misticismo, Aenolia traz o que há de mais belo e emocionante para os olhos. Suas frondosas e imensas florestas ocupando quase todo o seu território, com cores tão vivas quanto as escamas de uma Sereia que durante a noite a bioluminescência da flora local é um espetáculo à parte. Devido ao seu clima úmido, com chuvas constantes criando até alguns densos pântanos pela região, amenizados no verão, a vida cresce de forma descontrolada, conhecida como o berço do *Primal*.

Na cisão do mundo, quatro Legados fizeram desta região sua casa. No Oeste do continente, existe uma bacia que atravessa o continente, chamada de *Cauda de Nettum*, região populada pelos Netunes, dando acesso a sua misteriosa capital *Nettum*, submersa no mar em algum lugar abaixo do continente. Esta região possui pequenas praias de água doce, vindas da nascente no centro do continente, que desembocam na baía encontrando a água salgada do mar. Os corais absorvem a luz solar fazendo com que brilhem até o anoitecer, como uma constelação submersa, presenteando os espectadores coma a visão única do crepúsculo mesclando-se ao pôr do sol com os corais luminosos em um horizonte duplamente estrelado.

Iniciando ao Leste e se estendendo ao Sul, numa grande faixa de colinas clareiras, os Minotauros estabeleceram suas tribos, cada uma com sua função e interligadas por grandes rotas comerciais, tendo a maior localizada no centro de seu território e servindo como capital e concentração bélica, a grande cidadela de *Kurdromo*, construída em torno do *Observatório Astral de Dahanidar*, contendo todos os mapas desenhados pelos Minotauros em suas viagens, servindo também de local de estudo das estrelas e luas. Com conhecimentos navais avançados, foram os primeiros a desbravar os outros mares e guiados pelas estrelas, com o passar das eras, interligaram o mundo inteiro através de suas famosas rotas de comércio, incluindo as *Rotas Imperiais*.

A partir do centro e estendendo-se até o Norte do continente o vasto império élfico foi formado, em destaque especial sua revolucionária capital *Ildol'shalar*, cidade tecnologicamente avançada, mas profundamente ligada ao natural, desenvolveu-se superando os erros de outras capitais, sendo totalmente planejada e arquitetada para ser funcional, onde cada um de seus vinte e um distritos possui sua própria escola, base de treinamento militar e templos em homenagem a *Musa*, descentralizando os recursos para que todo o povo élfico floresça em união. Em seu território diversas vilas espalham-se, como *Rios Cruzados*, fruto da parceria entre Elfos e Minotauros, servindo de centro comercial para o continente. Na costa Norte, dois grandes portos se estabelecem, *Ill'fabel* no Noroeste e *Kendrai* no Nordeste, servindo de entrada, ou barreira, para os viajantes e turistas. Nos limites de *Ildol'shalar* a primorosa *Primeira Academia Themariana* foi fundada, epicentro dos estudos tecnológicos e berço da extremamente recente *tecnomagia*, que infelizmente ainda é segredo para o resto do mundo sobre seu funcionamento, mas em seus primeiros anos já revolucionou o mundo com a criação dos dirigíveis, orienta e forma aqueles com grandes destinos para servirem de líderes ou heróis para o mundo, sendo sua adesão extremamente rígida, com apenas vinte e um alunos por ano.

Não se sabe ao certo onde ou se realmente existe uma civilização consolidada de Alraunes, mas seus rastros geralmente terminam no Sul rente a labiríntica *Floresta dos Espelhos*, uma imensa e extremamente densa floresta, como uma fortaleza natural de algo antigo e esquecido. A floresta se arrasta pelo continente, mudando levemente de lugar com o passar dos anos, em rota circular que elfos estimam que seu ciclo se completa a cada 100 anos.

## ALRAUNES

Seres com características físicas únicas, não tendo distinção entre gêneros e quase todo seu corpo feito de plantas e flores em padrões tão vastos como a flora do mundo, moldando-se a flora local, podendo possuir espinhos em Krabesh, altos e finos corpos em Drakar ou até mesmo fungos e raízes distorcidas aqueles germinados em Aenolia, ou outras características referentes a natureza de seu local de amadurecimento, e por conta disto é quase impossível existir dois ou mais Alraunes iguais. Possuem sua altura entre 1,20m a 2m, podendo viver por 500 anos, sem uma idade definida para serem considerados adultos.

Os Alraunes são seres difíceis de entender, com comportamentos diversos e espontâneos, como se sua mente sempre estivesse distante, sonhando, possuindo as vezes uma personalidade complicada de compreender devido a sua ligação profunda com o seu primordial *Darnawel* e com as forças do *Primal*, sabendo de algo que talvez mentes mais simples não podem assimilar. Talvez devido ao seu despertar relativamente recente, tendem a possuir muita curiosidade pela cultura de outros Legados, se encantando a cada nova descoberta, procurando alguma lembrancinha por onde passam.

Nomes comuns do povo Alraune;

Dambae, Ephos, Vrek, Zenko, Freloa, Hedeoa, Leloae, Zinnea

**Idioma:** Alraunes possuem os idiomas **Comum** e **Primae**.

### HABILIDADES DE LEGADO

#### Origem Primal

- Você não precisa se alimentar, precisando apenas de água para sobreviver. Além disso, você é imune a doenças e venenos.
- Você possui o **Feitiço Arcano** *O Banquete Místico* (**Pág. 27**) podendo conjura-lo sem custo de **Pontos de Energia**. Esta habilidade só poderá ser realizada novamente depois de um **Repouso** (**Pág. 111**).

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso**. A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.

#### Purificar a Essência

- A qualquer momento, sem custo de ação, você poderá remover uma **Condição** ou **Toxidade** que o afete.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso**. A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.



**Nova ilustração em produção...**

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## O LEGADO

Após observar as inúmeras tentativas de *Norduk* de criar algo para preencher o vazio e sempre falhar, *Nívila* obteve uma epifania em meio a sua ignorância sobre realidade, onde mesmo que ela e seus irmãos nunca sentiram a presença dos *Aspectos*, como a *Morte* e o *Tempo*, que regulam o universo, suas criações sim.

Arquitetando algo que permanecesse, concebeu uma gigantesca árvore do mais puro Véu, nomeando-a de *Darnawel*, que se alimentaria dos sonhos e desejos de outros mortais, criando o conceito do *Ciclo da Vida*. Após isso, foram criados os *Protetores do Ciclo*, carregando o nome de Alraunes, formas humanoides que sonhavam acordadas oriundas da grande árvore, como uma extensão de suas raízes, que foram incumbidos de proteger as criações de sua progenitora divina.

Desde sua criação, *Darnawel* e os Alraunes passaram eras exilados em comunhão com o *Primal*, focados em curar as cicatrizes no véu da vida, mas com a chegada da *Guerra Escarlata*, evento que mudaria para sempre tudo que era conhecido, despertaram, criando consciência.

Como folhas de outono, os Alraunes se espalharam pelo mundo, sempre com uma conexão mística com o seu primordial, cumprindo o seu desígnio divino, buscando a cura para as cicatrizes causadas na *Grande Mãe*, remodelando-se e adaptando-se a *Nova Era*, engajados em reestabelecer o equilíbrio natural do mundo.

## NO MUNDO

Ligados ao *Primal* e sendo um *Legado* relativamente novo e desconhecido, os Alraunes ainda estão se adaptando ao *Novo Mundo*, sendo considerados até mitos em algumas regiões, podendo enfrentar dificuldades sociais com transeuntes de outros *Legados*, mas uma vez que o laço de amizade é formado, são considerados mais que bem-vindos, pois sua chegada exala esperança nos corações feridos. Geralmente com uma aura serena, os Alraunes estão descobrindo os prazeres da vida, alguns indo até longe demais, quebrando seus laços originários pela inveja da liberdade dos outros *Legados*, tornando-os incertos, desimpedidos e imprevisíveis.

Sua terra natal permanece em Aenolia, onde depois do despertar de *Darnawel*, o titã vagueia pela *Floresta dos Espelhos* em Aenolia, resguardado pelas florestas labirínticas do continente, nunca sendo encontrado a menos que seja a vontade do primordial, criando assim um lugar seguro para as tribos Alraunes que se fortaleceram e expandiram, em segredo.

Uma vez soltos no mundo, os Alraunes passam por um ritual de passagem chamado de *Florescimento*, onde ainda pequenos são enviados para diferentes regiões do mundo para compreender e desenvolver a flora local. Desempenham geralmente, mas não exclusivamente, o papel de guerreiros e protetores da natureza, mas um ou outro se desvia de seus fardos, permitindo-os ser qualquer coisa que a sua recém-descoberta vontade de viver deseje.

Lendas apontam que os Alraunes estão ligados a criação alquímica da *Essência Imortal*, um tabu entre as tribos Alraunes, pois somente eles sabem os sacrifícios necessários para tal produto, que teoricamente pode realizar diversos efeitos, até mesmo dar vida eterna a quem a utiliza, quebrando o *Ciclo da Vida*. Mas são apenas lendas, possivelmente sendo um dos venenos mais mortais já criados ou algo para manter os curiosos perdidos, mas ainda assim ninguém nunca conseguiu comprovar qualquer uma das teorias.

## ELFOS

A obra-prima da *Musa*, com rostos afinados e longas e pontiagudas orelhas, os elfos possuem uma variedade de tons de pele do bege ao negro, com cabelos de qualquer cor, mas geralmente pretos, loiros ou brancos. Seus corpos elegantes variam entre 1,60m a 1,90m de altura, podendo viver por 800 anos, adquirindo sua independência adulta aos 50 anos.

Talvez pela herança da *Musa*, geralmente são extremamente vaidosos, possuindo forte apego a seus brasões de família, símbolo de orgulho e linhagem, louvando a etiqueta e boa educação, onde até o mais pobre plebeu tende a possuir mais estudo do que a grande maioria dos cidadãos Aurorianos. Normalmente, apenas os exilados utilizam de tatuagens ou adornos de metal.

Elfos são estudiosos versados nos mais diversos tipos de conhecimentos, utilizando sua severa ponderação para aprimorar não apenas suas mentes, mas também sua compreensão do *Véu* e como aplicá-lo de maneira eficiente, aprofundando-se também no estudo da natureza, tecnologia e muitas outras áreas de estudos. Muitos confundem sua genialidade com arrogância, mas seus estudos justificam tal comportamento, caso o tenha.

*Nomes comuns do povo Élfico;*

**Masculino:** Daraell, Elnodir, Kaneth, Rhaenom, Yerel.

**Feminino:** Aerin, Calen, Ildinae, Neesha, Trish.

**Idioma:** Elfos possuem os idiomas **Comum** e **Élfico**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Conhecimentos Antigos

- Escolha um **Conhecimento**: Você possui **Aptidão** (**Pág. 107**) em testes deste **Conhecimento**.
- Você possui o **Feitiço Arcano** *Moldar* (**Pág. 27**) podendo conjura-lo sem custo de **Pontos de Energia**. Objetos maiores que **1 metro** ainda requerem testes de **Arcanismo** e gastos de **Pontos de Energia** definidos pelo **Narrador**. Este efeito é considerado um custo variável.

### Favor Místico

- Ao realizar uma habilidade, você poderá ignorar o seu custo de **Pontos de Energia**. Habilidades com custos variáveis não são afetadas por esta habilidade.

Esta habilidade só poderá ser realizada novamente depois de um **Repouso** (**Pág. 111**).

## MINOTAUROS

Robustos e perseverantes, como touros humanoides com longos ou curtos pares de chifres com uma vasta variedade de formatos, caudas bovinas e cascos ao invés de pés. Sua pelagem normalmente é castanha, mas também podem possuir pelos pretos, brancos, levemente amarelados ou a mescla destes. Sua ligação com as estrelas lhes concedeu olhos das mais variadas cores, desde o azul celeste, purpura, dourado ou em alguns raros casos cores mais comuns. Possuem geralmente entre 1,70m até 2,20 de altura, podendo viver por 250 anos, considerados adultos apenas quando completado suas provações.

Por sua natureza nômade, costumam carregar consigo diversos artefatos de família, como adornos nos chifres, barbas ou rabos, carregando também anéis e braceletes ou outras joias adquiridas em suas peregrinações. Como ritual de passagem, os mais novos devem navegar pelo destino em outros continentes e trazer para a tribo alguma prova de tal feito, para comprovar que a benção de *Dahaki* acompanha o jovem Minotauro.

*Nomes comuns do povo Minotauro;*

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Minotauros possuem os idiomas **Comum** e **Ancestral**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Nômade

- Você nunca esquece o caminho de trilhas, estradas ou ruínas que já percorreu. Além disso, você ignora a regra de **2 horas** adicionais ao receber os efeitos vindos de **Repousos (Pág. 111)** caso esteja repousando em um local desconfortável.
- Sempre que você receber **Pontos de Vida** adicionais ao adquirir **Pontos de Aprendizado**, você recebe **+2 Pontos de Vida** máximos.

### Investida

- Durante o seu turno, sem custo de ação, você poderá realizar uma ação de **Movimentação** adicional. Nesta ação adicional você ignorará locais com **Terreno Difícil**, além de aumentar esta **Movimentação** em **+2 metros**.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso (Pág. 111)**.

A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.

*Ilustração e história em produção...*

## NETUNES

Seus corpos possuem finas e pequenas escamas que se assemelham a pele humana, possuindo cores vivas e vibrantes, geralmente azuladas ou esverdeadas, mas também podendo apresentar tons amarelados ou avermelhados, com guelras localizadas em seus pescoços que se adaptam tanto para a água quanto ao ar e pequenas barbatanas em suas panturrilhas e antebraços. Uma vez dentro de rios, lagos ou mares, adaptam suas pernas para formar uma longa e frondosa cauda, herdando o tom de suas escamas. Medem em torno de 1,60m até 1,80m de altura e podem viver até os 150 anos, sendo considerados aptos ao mundo aos 15 anos.

Netunes possuem um forte apego aos seus deveres, herança de uma longa linhagem de caçadores, aprimoraram suas habilidades tanto em terra firme como nos vastos oceanos, sendo competitivos e orgulhosos pelas suas conquistas, manipulando a sua dádiva concedida pelas águas do mundo. Normalmente costumam se desafiar em jogos, seja de caça, conhecimentos ou provações de poder, prática que é considerada necessária para moldar a fibra moral de seus semelhantes. Possuem práticas ritualísticas específicas e muitas superstições, como pinturas corporais específicas para guerra, grandes caçadas, hierarquia, exilados ou outras premissas diversas.

*Nomes comuns do povo de Nettum;*

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Netunes possuem os idiomas **Comum** e **Oceânico**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Adaptação dos Oceanos

- Você respira e enxerga dentro e fora d'água, além de não receber penalidades aplicadas pelo **Combate Aquático (Pág. 113)**. Em terra, você adapta o seu corpo, transformando a sua cauda em um par de pernas humanoides.
- Você possui o **Feitiço Arcano Telepatia (Pág. 27)** podendo conjura-lo sem custo de **Pontos de Energia**.

### Influxo de Nettum

- No final do seu turno, caso você tenha causado qualquer tipo de dano nos **Pontos de Vida** ou tenha regenerados **Pontos de Vida** faltantes de um alvo, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você recuperará **1 Ponto de Energia**.

*Ilustração e história em produção...*

## DRAKAR

No extremo Norte do mundo conhecido existe o gélido continente de Drakar, seu frio é impiedoso no Norte do continente, amenizando sua severidade rumo ao Sul. Dizem que sobreviver a este continente é uma provação de sua força e vontade, algo que os Ursars, Valdraks, Daevas e Anões se provaram capazes. Diferente de outros lugares, o cruel frio não parece ser natural, é como se o próprio continente, para sobreviver, absorvesse o calor daqueles que tocam seu solo como moeda de troca para permitir a manutenção da vida, fenômeno conhecido como *Veldrana*, ou Véu Gélido em língua comum.

Possuindo apenas duas estações, o curto verão, também conhecido como *Despertar de Norduk*, permite algumas manchas verdes surgirem na paisagem em contraste ao pálido deserto branco, já o rigoroso inverno, chamado de *Hibernar de Norduk*, os vulcões congelam e as viagens se tornam perigosas. Semelhante aos oásis de Krabesh, algumas ruínas de eras esquecidas estranhamente não são afetadas pela *Veldrana*, muitas vezes sendo ninhos de monstros, outras conquistadas pelos povos de Drakar e fundados pequenos vilarejos, cobrando caro por sua hospitalidade, mas uma parada obrigatória para aqueles que se arriscam em viajar por Drakar. Quanto mais próximo de *Kala'krandor*, o grande lago congelado, origem de diversos e finos rios como veias espalhadas pelo continente, maior a intensidade do frio. Lendas contam que existe algo preso no lago, divergindo entre um dos maiores males do mundo ou a punição divina ancestral rogada em algum ponto da história, mas independente da explicação, os povos de Drakar creem no mau agouro e evitam se aproximar, tanto do lago quanto de suas ramificações.

No Sudeste, menos abatidos pela *Veldrana*, localiza-se a grande capital do continente e do povo drakariano, *Trunetak*, uma imensa cidade-estado que se estende desde as montanhas e findando no porto de *Kudron*. O mar adentra o continente, suavizando as veias de *Kala'krandor*, transformando-as em água doce e dando espaço para o surgimento de espaçadas florestas de pinheiros na tundra, permitindo sua independência econômica através agricultura, tecnologia dada pelos Humanos como oferendas de paz, e também pela caça e pesca. No alto das montanhas, dois castelos gêmeos foram erguidos, *Aethra* e *Vestraka*, unidos por uma longa ponte.

Ao Norte a grande capital enânica *Kraun'gar* foi construída cravada na *Cordilheira de Kraun'durrog*, entre ruínas ainda inexploradas e possíveis estilhaços da *Torre dos Imortais*. Suas galerias subterrâneas impregnadas de *Kurldrana*, minério místico capaz de absorver o calor de vulcões, usado principalmente para amenizar os efeitos da *Veldrana*, dão acesso a pontos estratégicos do continente, servindo como rotas comerciais seguras com os outros povos e o acesso ao porto de *Velanur*, este sendo controlado pelo povo enânico.

Rente a cordilheira, existe também desfiladeiros que sem o guia certo são mortais, reforçando a importância das galerias subterrâneas. Ao Nordeste de *Trunetak* fica a cidade de *Azraj*, lar dos Daevas, construída rodeando as montanhas espaçadas da região que parecem não ser tão severamente afetadas pela *Veldrana*, uma vez que seu território diferente de *Trunetak*, possui maior presença de neve. Existem pequenas vilas espalhadas pela região, tendo uma longa jornada até os rios ou o mar mais próximo. Dos picos das montanhas é possível ver as estrelas mais brilhantes e onde normalmente acontece fenômenos como a Aurora Boreal. Mesmo uma região empobrecida, ainda fornece o necessário para viver.

Ao Oeste do continente o vulcão *Raar'kreta* adormece, proporcionando alívio no duro inverno, tendo a fauna e flora abundante, os Ursars fizeram do vulcão um lugar sagrado, por mais que este povo seja nômade, ainda possuem o vulcão como ponto de retorno. Quem olha para esta região rica, um oásis no gelo, se esquece de estar no continente gélido de Drakar. Utilizando da força do vulcão, os Ursars moldaram amuletos de *Kurldrana*, acessório necessário para suas jornadas e devida a dificuldade na confecção destes amuletos, poucos são produzidos, encarregando este povo de distribuir “a chama vulcânica” aos poucos para os povos de Drakar.

## ANÕES

Teimosos por natureza e rabugentos por opção, os anões possuem corpos pequenos e atarracados, porém robustos, tendo sua estrutura muscular avantajada em contraste com sua baixa estatura. Existem três tipos de anões, organizados em clãs, cada um oriundo de um de seus ancestrais primordiais; anões do clã *Horr*, descendentes de *Horrgaek*, a Campeã *Obsidiana*, possui cabelos negros ou castanhos mesmo em sua idade avançada, aqueles do clã *Khor*, descendentes de *Khorgrin*, o Sábio das Runas, com o cabelo loiro ou branco independentemente de sua idade, e os inventivos do clã *Gorr*, descendentes de *Gorrag*, o Moldador de Montanhas, possuindo cabelos ruivos intensos por toda a sua vida. Sua linhagem é revelada em seu nascimento, independente do clã que seus pais pertençam, através da cor de seus cabelos, e assim sendo criados pelo clã de sua linhagem. O tom de sua pele varia entre o branco e o negro, como seus pais biológicos. Podem viver até 150 anos tendo sua altura variando entre 1,20m e 1,50m, participando dos rituais de passagem e tornando senhores de si mesmo até seus 15 anos.

Possuem profundo respeito e orgulho por sua origem e muita sinceridade com suas vontade e emoções, não deixando barato e guardando profundo rancor a qualquer tipo de insulto ao seu povo, mas diferente do que muitos pensam, possuem um senso de humor, apenas estão cansados das mesmas piadas tolas. Companheiros leais quando possuem algum afeto a alguém ou a alguma causa, mas arrogantes e mau encarados para a grande maioria. Para conquistá-los, provavelmente, nada melhor que uma boa cerveja acompanhada de uma ótima conversa sobre os mais diferentes assuntos que possam chamar sua atenção, ainda mais sobre suas contribuições tecnológicas para o mundo, estas que garantiram seu lugar e importância no mundo moderno, mesmo com sua personalidade complicada, sendo um povo comum em toda *Auroria*.

*Nomes comuns do povo Anão;*

**Masculino:** *Bartag, Gourgark, Hortun, Kaledor.*

**Feminino:** *Ellun, Gwodi, Thyra, Ynngra.*

**Idioma:** Anões possuem os idiomas **Comum** e **Runnare**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Herança dos Três Irmãos

- Você passa a aplicar efeitos de um **Repouso** (**Pág. 111**) de **8 horas** em um **Repouso** de **4 horas**.
- Escolha um **Parâmetro**: O **Parâmetro** escolhido não pode receber **Inaptidão**.

### Sangue de Kraun'gar

- A qualquer momento, sem custo de ação, você poderá remover um **Efeito Negativo**, além de regenerar um valor de **Pontos de Vida** equivalente ao seu total máximo de **Pontos de Energia**.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso**. A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.



*Nova ilustração em produção...*

## ORIGEM

Ignorando os contratempos e distrações de toda a origem de *Auroria*, *Verkau*, o deus da Forja e da Inovação, criou o seu primogênito e nomeou-o de *Kraun'gar*, um colossal constructo de ferro e pedra tão grande que rasgava as nuvens com o objetivo de ser a primeira linha defensiva que protegeria *Auroria* de tudo que habitava o infinito manto negro além do céu. Com o tempo, sua invenção megalomaníaca apresentou falhas, fazendo-o perceber seu erro de planejamento, criando então versões menores, conhecidos como Anões, que possuíam o dever de estabilizar o constructo, tendo-o como sua morada. O colosso vagava por *Drun'nar* possibilitando a construção das infinitas muralhas que contornavam a cidade, mantendo seu olhar firme tanto no céu quanto na torre. No momento da queda da *Torre dos Imortais*, *Kraun'gar* tentou amparar a queda da torre, mas cedendo ao absurdo poder da torre, acabou sendo gravemente ferido.

Respondendo ao pedido do povo *Valdrak*, o colosso carregou tanto o povo Anão quanto os povos *Valdrak* e *Daeva*, atravessando os recentes mares originados pela *Grande Cisão de Koyona* em busca de refúgio no Norte, e enfraquecido pelos ferimentos, vagou pelo gélido solo com seu corpo em ruínas, a cada passo uma parte sua se desprendia, caindo ao chão e formando montanhas, primeiro foram dois dedos de sua mão direita, originando as montanhas gêmeas de *Trunetak*, para aliviar o peso, arremessou os restante de sua mão para o Leste, dando origem aos picos ocupados pelos *Daevas*, não suportando a dor, abriu seu tórax, arremessando seu coração para Oeste, originando um vulcão, e lentamente se desfazendo até perecer no extremo norte do novo continente, repousando para o seu eterno descanso. O povo Anão conta com o orgulho esta história, de quando aquele que foi ordenado a proteger o mundo manteve seu desígnio até o último passo, dando sua vida para que tantas outras perpetuassem. Acostumados a ter o colosso como casa, estabeleceram sua nova capital no crânio do gigante, fundando a capital *Kraun'gar*, e de seu corpo despedaçado uma cadeia de montanhas surgiu, sendo nomeada de *Kraun'durrog*. O sangue âmbar do colosso perfurou a terra, originando incontáveis galerias subterrâneas e dando origem a *Kurldrana*, que uma vez potencializada, permitiria o colosso *Kraun'gar* continuar protegendo os povos mesmo quando não pudesse mais presenciar o alvorecer de um novo dia.

## SOCIEDADE

Desamparados com a queda de seu primogênito, o povo como um todo se uniu em uma única bandeira, liderados pelos trigêmeos *Horrgaek*, *Khorgin* e *Gorrag*, construíram sua capital *Kraun'gar* com um dos maiores projetos arquitetônicos já vistos, erguendo sua sociedade ao Norte do extremo Norte do mundo, aquecidos pelo sangue daquele que pereceu. Sua sociedade é dividida em três clãs descendentes de cada um dos trigêmeos, com cada uma das linhagens sendo liderada por um ancião ou anciã daquele clã, formando a *Trindade de Ferro*, e todos os restantes devem trabalhar em conjunto para manter viva a chama do progresso.

O clã *Horr*, inspirado pela honra e bravura de *Horrgaek*, a *Campeã Obsidiana*, se especializa no combate, formando um dos exércitos mais temidos de toda *Auroria*, enfrentando qualquer ameaça que ouse prejudicar a vida de seu povo ou aos seus ideais, tendo orgulho pela sua herança e não permitindo insultos a seu povo, muitas vezes possuindo certa arrogância e temeridade.

O clã *Khor*, entusiasta dos conhecimentos e mistérios de *Khorgin*, o *Sábio das Runas*, preserva as tradições de seu povo, ao mesmo tempo buscam aprofundar os conhecimentos místicos herdados de seu antepassado, para que seu povo nunca esqueça dos sacrifícios daqueles que pereceram, iluminando o caminho que outros tantos desbravarão, encarando o mundo com sabedoria como detentores do conhecimento, usando seus estudos em busca do controle e compreensão do Véu.

O clã *Gorr*, segue os passos de *Gorrag*, o *Moldador de Montanhas*, buscando a evolução e desenvolvimento de suas técnicas e tecnologias, propiciando uma vida digna em meio a desolação gélida, fomentando seu rico e exclusivo comércio, com suas mercadorias sendo requisitados por muitos, o que torna *Kraun'gar* uma cidade viva e de valor inestimável para o mundo, através de sua sagacidade em um limite entre metódicos e impulsivos.

## TRADIÇÕES

No clã *Horr*, possuem seus cabelos raspados, tendo permissão de ostentar sua linhagem apenas após se provarem aptos, através da *Obzanthurr*, testes únicos criados para cada um dos candidatos, com base em suas ambições e talentos, ou também podem receber as condecorações por algum outro feito que seja reconhecido pelos anciões, e após serem oficialmente reconhecidos como um *Horr*, deixam seu cabelo crescer até sua morte e tendo o seu penteado referente a divisão de especialidade que pertencem dentro do exército, além de tatuagens em seus rostos que complementam com sua patente e pelotão. O peso do dever e o cumprimento das leis de seu povo repousa em seus ombros, aprendendo desde cedo a admitir suas falhas para evoluírem triunfantes e dignos, passando por rigorosos treinamentos para enfrentar, principalmente, as calamidades do continente.

O clã *Khor*, criadores do idioma *Runnare*, lançam-se irredutíveis aos braços do incompreensível e traiçoeiro *Véu*, buscando desbravar suas infinitas camadas. Desde o nascimento, são entalhadas runas místicas em seus corpos pelos anciões da linhagem, sendo completas com sobreposições após completarem sua maioridade, escolhendo as runas que melhor definem seus objetos de estudo, especialidades ou desejos. Juristas natos, encabeçam os tribunais anões e também costumam liderar expedições arqueológicas pelo mundo, buscando quaisquer fragmentos do esquecido mundo antigo para saciar sua sede de conhecimento.

O clã *Gorr* desenvolveu algumas das principais tecnologias do mundo, como bestas de repetição ou armaduras de placas, além de trancas e cadeados, armas de cerco e muitos outros. Possuem as mãos e braços queimadas com linhas cor de âmbar oriundas do *Batismo da Forja*, ritual que consiste em mergulhar os braços em jazidas de pura *Kurldrana* líquida para absorver a inspiração divina do deus da forja, retirando seus braços apenas quando alcançam algum fragmento solidificado de *Kurldrana*, e neste fragmento, através das linhas e desenhos singulares em seu interior, interpretado pelos anciões, iluminam a mente do jovem *Gorr* para seu ofício, desenvolvendo seus dons a partir do ritual. Através de sua criatividade e percepção do necessário, presidem o *Câmara das Leis*, criando leis para manter a ordem em seus domínios.

Aqueles nascidos longe de *Kraun'gar* possuem uma forte vontade de retornar a suas origens, intensificado quando descobrem suas histórias, sendo aceitos a participar tardivamente dos rituais de iniciação em seus respectivos clãs que são exclusivamente realizados na capital, tornando o fluxo em sua capital constante. Por mais que possuam profunda ligação e apreço com sua terra natal, normalmente se organizam em guildas com interesses em comum, mesmo entre diferentes clãs ou Legados, para desbravar o mundo.

## NO MUNDO

Quando *Kraun'gar* se fez pequenas demais para o povo anão, uma parcela de suas guildas se dispersou pelo mundo, procurando o seu lugar em *Auroria* ou apenas para ter uma vida tranquila e muitas vezes solitária. Alojando-se em pequenas vilas ou grandes capitais, muitos anões são bem aceitos em diversos lugares, pois os seus conhecimentos em tecnologia moldaram sua fama, mesmo que este anão não saiba nada sobre ao menos um misero parafuso. Grande parte da população do povo anão ainda vive em *Drakar*, pois a sua ligação com *Kraun'gar* ainda é forte, e mantendo suas raízes, suas lendas são passadas, de geração para geração, para todos os filhos e filhas de *Verkau*, desde a *Revolução do Ferro de Gorrag* que trouxe uma nova perspectiva para seus avanços tecnológicos, as batalhas que *Horrgaeck* travou contra os Valdraks e Daevas pela soberania do norte de *Drakar* ou quando *Khorgrin* parou a invasão dos *Caminhantes do Véu*, aprisionando-os em algum lugar do continente. Talvez por causa dessas e de outras tantas histórias, os anões sempre são destaque em uma conversa de fogueira, pois quando um anão abre a boca para contar algo, todos sabem que uma história épica será proferida de seus lábios.

Se aproximando cada vez mais do melhor cenário possível, sua população ainda sofre pelas intempéries do continente, amenizada pelo rico comércio com o restante do mundo, principalmente por seus serviços especializados, diversas mercadorias, relíquias ou como mercenários, geralmente com o povo Humano, a qual firmaram contrato com o primeiro rei humano, que em troca de recursos, ajudariam a construir *Alderium*, dívida esta que até hoje está sendo paga. Este acordo consequentemente foi fundamental para a vitória dos Humanos contra os Valdraks em sua guerra séculos atrás, criando inimizades no Norte, onde anões possuem profundas rixas contra Valdraks e consequentemente com os Daevas, estes vistos apenas como subordinados dos Valdraks. Existem rumores que quando os *Três irmãos* deixaram este plano de existência, as últimas palavras de *Gorrag* foi; “*Nosso tesouro está guardado para quando o mundo mais precisar e quando for mais necessário, até lá, guardem-no com o mesmo amor que tivemos por nosso povo, protejam o Último Tesouro de Drun'nar*”.

## DAEVAS

Em seu corpo o eterno duelo se manifesta em oposições entre partes mortais e partes abissais. Em sua parte mortal, sua pele é acinzentada, arroxeadas ou avermelhadas com imperfeições e rachaduras assemelhando-se a marcas de flagelação que surge desde o nascimento de forma inexplicável e possuindo cabelos negros, ruivos ou brancos. Já sua parte abissal é uma versão corrompida e deformada de sua mortal herdando suas cores, onde alguns até podem possuir um único chifre, pele repuxada, pupilas em fenda, orelhas alongadas e outras características abissais. Alguns dizem que um Daeva já na gestação é fundido com um demônio, e estas marcas amaldiçoadas são sinais de sua batalha pela vida e sanidade que um Daeva tem desde o ventre. Com a altura que varia de 1,70m até 2,20m e podendo viver por até 200 anos, sendo tratados como adultos desde o nascimento, finalizando sua formação física aos 18 anos.

Daevas são cultistas visando o domínio de sua herança concedida por *Athranamad*, podendo ser confundidos com seres do *Abismo* para os desavisados. Geralmente renegam o *Abismo* como conceito, mas abraçam sua dâdiva, utilizando-a como seu próprio poder numa luta eterna pelo controle de sua raiva, podendo ser traiçoeiros, honrados, imprevisíveis ou gentis, revelando qual lado, Daeva ou demônio, predomina naquele ser. Para um Daevas, não existe o proibido, apenas o ainda não compreendido e lidar magistralmente com o oculto sacia suas dúvidas e carrega o poder de mudar o mundo, seja pela sua vontade ou domínio, culminando em sua fama ruim e desentendimento com outros povos.

*Nomes comuns do povo Daeva;*

**Masculino:** *Dou'tha'tr, Eal'zelix, Nu'ther, Zevra'k.*

**Feminino:** *Brethi'xorn'a, Drea'rad, Ph'liae, Y'rah.*

**Idioma:** Daevas possuem os idiomas **Comum** e **Abissal**.

## HABILIDADES DE LEGADO

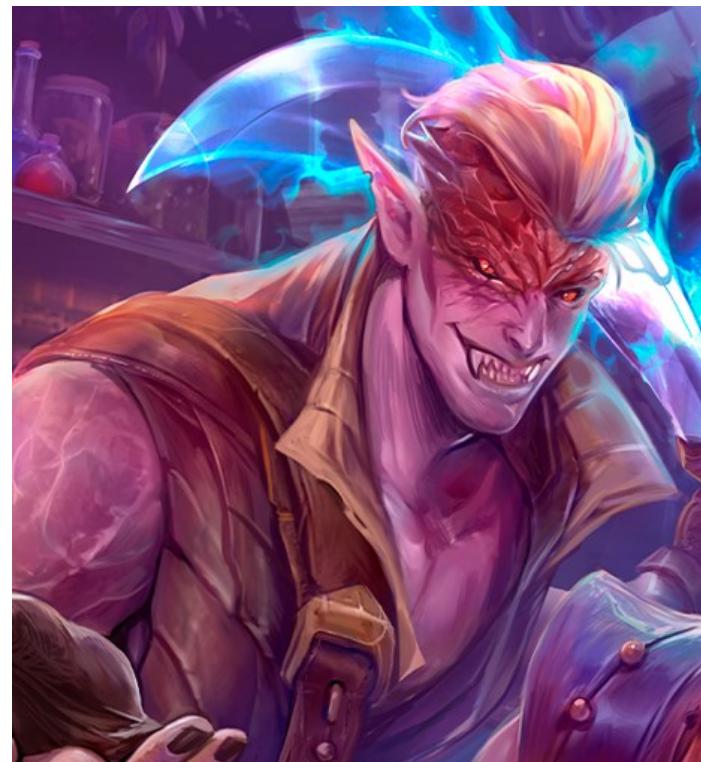
### Presente do Abismo

- Você reduz em **1** a dificuldade (**Dif.**) de qualquer teste de **Espírito** realizado para remover uma **Condição**.
- Você possui **Infravisão** (Pág. 114).

### Despertar Demoníaco

- A qualquer momento, sem custo de ação, você desperta o seu lado demoníaco, recebendo os seguintes efeitos por **1 minuto**:
  - Você tem **Prioridade** em todos os seus testes de **Parâmetros**.
  - Sempre que um alvo inimigo até **4 metros** perder qualquer quantia de **Pontos de Vida**, você receberá uma quantia de **PVT** equivalente à metade do seu total máximo de **Pontos de Energia**. Estes **PVT** acumulam entre si e com outros **PVT**. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

Caso você chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida** esta habilidade é desfeita. Esta habilidade só poderá ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111).



*Nova ilustração em produção...*

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## ORIGEM

Quando *Gaia* entrou em sono profundo, dividindo suas dádivas para todos os seus filhos, o seu *Pecado Fundamental* também tomou forma, dando origem a um *Semi Neteru* não planejado. Esta falha deu origem a *Athranamad*, portando o domínio da Corrupção e da Dúvida, mantendo-se em segredo por eras em *Édona*, comungando por vontade própria com as forças do *Abismo*, forjando o seu legado sem conhecimento das outras divindades. Quando descoberto e tendo seus pecados revelados e julgados, foi fragmentado e cada parte de seu corpo foi guardado em locais desconhecidos. Com receio pelo que poderia acontecer e não sabendo a origem ou o que escondia *Athranamad* em suas criações, Grunek jurou, surpreendendo os irmãos e irmãs, guiar o Legado da divindade corrompida, dando-os o nome de Daeva, pondo-os sob os cuidados dos Valdraks.

O povo corrompido, ainda sim, desafiando os seus carcereiros, abraçaram a herança de *Athranamad*, mas de uma forma que controlariam e não seriam controlados, lutando internamente, noite após noite, contra seus demônios pelo direito de sua vida, e comprovando sua determinação e renegando as expectativas do mundo, souberam fazer isso de forma magistral, tomando para si o poder desconhecido como extensão de sua vontade, adquirindo respeito pelos demais legados, recebendo uma certa independência, mas tudo tem um preço.

## SOCIEDADE

Os Daevas foram ordenados a se estabelecer em Drakar, sob a vigilância do povo Valdrak, sendo jogados em assentamentos perto das províncias do povo de Grunek. Com o tempo, os Daevas se uniram como um só povo e formaram um vilarejo no deserto de gelo, reivindicando para si o direito de viver e ter dignidade, estabelecendo um tratado entre sua nova capital Azraj e Trunetak, a velha capital valdrakiana, demonstrando a boa vontade dos Daeva de pagar os pecados de seu criador, uma vez que observaram o mundo e suas possibilidades, mas caso quebrassem o acordo de não sucumbir as forças do *Abismo*, a ira dos céus cairia e devastaria aqueles que quebraram os votos de paz.

Em sua cidade emergente, a pobreza é visível somado ao fato de ainda serem impossibilitados de possuir uma plena independência, não sendo permitido possuir reis ou imperadores, em vez disso devem eleger um Arauto que serve de liderança e deve manter as relações diplomáticas, este que muitas vezes é ridicularizado por seu povo. Nas sombras, o verdadeiro líder eleito é conhecido apenas pelo título de Senhor, arquitetando cuidadosamente sua libertação, mas sem quebrar laços com o restante do mundo e evitar retaliações desastrosas, trabalho que se provou demasiadamente difícil, uma vez que os Valdraks possuem uma reputação respeitável.

Nem todos veem os de fora como ameaças, assim abrindo suas portas para visitantes para tentar desmistificar a péssima reputação que possuem, alguns com reais boas intenções e outros como apenas uma engrenagem no grande plano do Senhor.

## TRADIÇÕES

Abaixo de sua cidade, com a ajuda de alguns anões exilados, expandiram sua cidade para o subterrâneo, lugar onde poderiam praticar seus ritos em paz. Dentre estes ritos, anciões Daevas submetem os mais jovens a testes de controle para verificar a integridade de sua sanidade mental e manter seus terrores sob controle, e aqueles em estado mais crítico, tem seus corpos enterrados por indeterminados dias, em vertical, para depender apenas de suas mentes a vitória pelos seus corpos. Aqueles que falham são abatidos.

Sem muita tradição no campo das artes, se detiveram a apreciar escrita, prática que se provou benéfica para ajudá-los a se concentrar e esvaziar a mente, fazendo surgir grandes filósofos, poetas e dramaturgos, com seus textos vendidos e encenados principalmente em Narzepion.

Iniciado como mais um artifício de aprender a lidar com os outros povos, a prática de agraciar os outros com presentes enigmáticos adentrou sua cultura, conhecido mundialmente como “Presente Devílico”, algumas outras culturas também adotaram sua prática, muitas vezes como zombarias, diluindo o significado original de estimular a mente para entender um pouco mais sobre aquele que está dando o presente, refinando os laços de amizades.

## NO MUNDO

Por mais que tenham sob tutela, teoricamente, a mesma divindade, os Daevas e os Valdraks não necessariamente são unidos, sendo mais como meios-irmãos por benefícios mútuos, lutando as mesmas guerras e compartilhando o mesmo ímpeto pela batalha, tendo sua maior guerra contra si e sua fúria que os fazem ter receio de interagir com outros Legados, com medo do descontrole e da chacina sem sentido que poderiam causar. Com o passar dos anos, até casamentos entre os dois legados foram estabelecidos, como renovação dos votos de cooperação, tendo a bênção inclusive dos dois outros legados soberanos de Drakar, os Anões e Minotauros.

Fora de Drakar, Daevas são temidos e malvistos, pela sua aparência para os leigos e por sua essência por aqueles que conhecem um pouco de história. O *Abismo* nunca é visto com bons olhos. Mas ainda assim, são úteis para a maioria dos trabalhos, então geralmente se estabelece uma relação fria entre os outros legados e os Daevas.

Provando sua capacidade de controlar a escuridão em seus corações, aqueles que conseguem tal feito, adquirem respeito não só entre os Daevas, como a lendária heroína Azzathra, que provou sua bravura em diversas batalhas contra os Caminhantes do Véu em Drakar junto aos povos locais, e também subjugando seres do *Abismo* entre outras tantas vezes, abrindo timidamente espaço para que outros Daevas possam se aventurar pelo mundo, na busca de desmitificar os mitos sobre seu povo, tornando não tão incomum avistar um Daeva entre outros povos. Em contrapartida, alguns ousam quebrar o acordo milenar de paz e se rebelar contra o Senhor, piorando ainda mais a reputação, obrigando os Daevas a trabalhar em conjunto com outros povos para caçá-los e prendê-los.

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## URSARS

Agarrados em suas esperanças e perseverantes perante as intempéries do mundo, os Ursars vagam pelo continente congelado buscando alívio aos corações desamparados, em um grande esforço coletivo de tornar a sobrevivência mortal suportável. Grandes ursos humanoides, de pelagem branca como a neve, mas também podendo possuir tons marrons, negros ou mesclados, principalmente nas subtribos estabelecidas fora de Drakar. A cor de seus olhos pode refletir seu estado emocional, como o vermelho para raiva, amarelos para medo, verdes para coragem, azuis para esperança, laranjas para inveja, lilás para amor e ciano para compaixão. Possuem sua altura entre 1,80m e 2,30m, vivendo por 200 anos, livres para espalhar seus auxílios com 15 anos.

Com suas vestes com cores vibrantes, de olhar sereno e apaziguador, mas também sendo preenchidos pela fúria do instinto de preservação, muitas vezes são erroneamente taxados como pacifistas, estes que na verdade buscam proteger, através de qualquer ação, o futuro dos Aurorianos, seja com conselhos, tutela, proteção ou apenas uma conversa tranquila em volta de uma fogueira. Tendo sua principal morada perto do vulcão de *Raar'kreta*, percorrem o mundo em comitivas buscando auxiliar os povoados de Aurora, que os recebem com muita alegria pois sabem que novas possibilidades se abrem diante de sua presença.

*Nomes comuns do povo Ursar;*

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Ursars possuem os idiomas **Comum** e **Primae**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Virtude do Primeiro Povo

- Você consegue falar e se comunicar sem teste algum com animais dóceis da natureza.
- Depois de realizar um **Repouso** (Pág. 111) você recebe um valor de **Pontos de Vida Temporários** equivalente o seu total máximo de **Pontos de Energia**. Este efeito acumula com outros **PVT** (Pág. 110).

### Rugido Selvagem

- Ao iniciar um combate, após as habilidades de **Iniciativa**, sem custo de ação, você poderá soltar um poderoso rugido que fará com que todos os alvos inimigos até **6 metros** de você recebam **-1** em todos os seus testes de **Parâmetros** contra você na primeira rodada deste combate.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111). A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.

## MUNDO

Submerso em seus pensamentos, alheio tudo que o rodeava, *Norduk*, o filho mais novo, carregava consigo o último pedido de *Gaia*; a busca pela esperança para trazer harmonia para tudo que estava para surgir. Confrontado pela grande tela branca da criação, aos poucos, moldando o Véu, tentou criar aqueles que seriam os emissários de seu amor e que herdariam o último pedido da *Grande Mãe*, mas com o tempo suas criações definhavam momentos após serem geradas. *Nívia*, admirada com os esforços de seu irmão, juntou-se a ele na busca de desvendar a vida e juntos permitiram que o primeiro Legado fosse criado, os Ursars. No início eram pequenos e fracos, mas aos poucos, auxiliando os deuses em suas tarefas e recebendo suas bençãos, se tornaram fortes e respeitáveis, se tornando um brilho de esperança em meio ao caos de tudo que ainda não possuía nome, com sentimentos tão puros que transbordavam por seus olhos, demonstrando facilmente seu humor através da coloração de suas íris.

Após a separação dos continentes, *Norduk* reunindo todos os seus filhos e filhas, apresentando a nova *Auroria*, perguntando a cada um onde sentiam que os ventos da mudança os levariam, onde seus corações desejavam permanecer. *Tharlok*, o Branco, pressentiu algo horrendo ao Norte, e desejou poder ajudá-lo. *Borak*, o Pardo, previu um novo início ao Sul, enquanto *Vardek*, o Negro, vislumbrou grandes mudanças e caos ao Oeste. Encorajados pela iniciativa dos três novos líderes, a grande maioria dos Ursars seguiram *Tharlok*, outros poucos *Borak* e quase nenhum se juntaram a *Vardek*, onde estes lugares hoje são respectivamente conhecidos como *Drakar*, *Aenolia* e *Vértonie*.

Não se ouviu muito sobre *Vardek*, mas a comitiva de *Borak* uniu forças com os *Alraunes* como seus guardiões e a comitiva de *Tharlok* estabeleceu-se no Oeste de *Drakar*. Ao chegar em *Drakar*, *Tharlok* se deparou com uma tormenta elemental e em seu centro uma entidade do fogo era mantida presa. Vendo o seu sofrimento, o líder Ursar atravessou a tormenta e tomou a entidade em seus braços, apaziguando-a e estabelecendo laços profundos através do tempo. Após sua morte, a entidade de nome *Ra'arzag* envolveu o velho Ursar em seus braços, tragados pela terra, desfrutando de seu amor por toda a eternidade, fazendo emergir o vulcão *Raar'kreta*, lugar que todo Ursar poderia chamar de lar, aquecidos pelo amor improvável.

## SOCIEDADE

Inquietados pelas suas ambições, o povo Ursar não se acostumou a permanecer em apenas um lugar por muito tempo, mesmo tendo o vulcão como casa, sentindo a necessidade de percorrer o mundo, principalmente *Drakar*, para prestar auxílio a todos os necessitados, vivendo de forma peregrina, com os três mais antigos como líderes, onde todos realizam todas as tarefas, como uma grande e única família.

Aqueles que se destacam em alguma atividade específica tem esta como sua função principal, como os *Couraças de Ferro*, atuando como combatentes destemidos, *Arautos de Prata* servindo como emissários e diplomatas, lidando com os outros povos, *Patas de Bronze* como artesões e curandeiros. Esta organização é apenas nominal, não havendo títulos oficiais ou qualquer distinção em sua sociedade. Em torno do vulcão, firmaram um permanente acampamento, criando animais domésticos e provedores de recursos, como gado, cabras e ovelhas e sempre existe uma das quatro comitivas de um dos líderes cuidando do local, aguardando sua vez para peregrinar pelo continente gélido. Outros grupos de Ursars fora de *Drakar* costumam se reunir em bandos, em pequenas famílias, raramente sendo vistos sozinhos, e quando vistos, são aventureiros que encontraram no mundo outro lugar que precisa de sua presença.

## TRADIÇÕES

Pela sua população considerável, divididos em quatro comitivas, geralmente uma permanece em torno do vulcão, uma em direção em Trunetak, uma estacionada em Trunetak e a última retornando para o vulcão, de forma cíclica, em busca de mantimentos e para espalhar aos poucos amuletos de *Kurldrana* para amenizar a *Veldrana*, e por conta desses fatores, apaziguam tanto a *Veldrana* que deixam um rastro de vida por onde passam, fazendo outros povos começaram a chamar este acontecimento como a *Procissão Verdejante*, trazendo esperança de dias melhores para os povos. Tudo começou por acaso, quando um dos descendentes de Tharlok viu a necessidade de ir em direção a capital de Drakar, Trunetak, e com o tempo, outros se juntaram a ele, criando as comitivas.

Quando consideram muito de alguém, de forma romântica, afetiva, de carinho ou apenas alguém que gostaram de conhecer ou respeitam muito, costumam presentear estas pessoas com algo feito por eles mesmo, seja um poema, algo entalhada ou alguma demonstração de afeto, e apreciam muito receber estes tipos de presente, pois quando é algo feitos artesanalmente, consideram que foi pensado e criado unicamente para eles de uma forma especial, e não um presente por obrigação.

## NO MUNDO

Talvez um dos povos mais receptivos, diversos Legados se juntam a suas comitivas, aceitando rapidamente qualquer um que demonstre um coração puro, seja em busca de redenção, renegando seus títulos e riquezas para um bem comum, ou apenas uma forte vontade de ajudar o próximo, gerando também uma receptividade de outros Legados, tendo livre passagem por seus domínios, e alguns até financiam com recursos e festividades em sua homenagem, em especial os Valdrakianos.

Seu estilo de vida inspirou diversos grupos pelo mundo, como os autointitulados Peregrinos da Esperança que replicam sua boa vontade e costumes pelos outros continentes, suavizando a pobreza e aliviando suas dores, quebrando diversas barreiras. O Conclave, inspirados pelo desejo do bem comum dos Ursars, moldaram seus dogmas para proteger o mundo, criando subdivisões em sua organização para espalhar os bons costumes, por mais que alguns dizem que é apenas fachada para serem mais bem aceitos nas sociedades.

Muitos confundem o pacifismo deste povo com fraqueza ou falta de posicionamento, mas em épocas passadas se provaram temíveis em combate, historicamente se provaram pilares contra a opressão, lutando até a última lágrima, como na guerra de Drakar contra os Humanos, se opondo a tirania do povo drunariano, lutando ao lado dos Valdrakianos pela independência do continente gélido ou em meio a *Guerra Escarlate*, servindo de linha de frente contra os Khats'zas. Se os Ursar se opõem a algo, certamente este algo não deve ser visto com bons olhos.

## VALDRAKS

Destacando-se pelos seus enormes corpos, sendo fisicamente o maior Legado que já pisou em *Auroria*, são corajosos e bravos, buscando o ápice de poder, seja como combatentes ou conjuradores. Sua pele normalmente é pálida, azulada, acinzentada ou negra com aspecto de rochas polidas, olhos acinzentados, azul celeste ou âmbar e cabelos pretos, loiros ou ruivos. Sua altura varia de 2,10m até impressionantes 2,70m, vivendo até 120 anos e tendo permissão para participar das provações de poder aos 12 anos.

Sua cultura se baseia no poder, em uma sociedade extremamente bem estabelecida e estranhamente organizada, onde cargos, conflitos ou discussões triviais são resolvidas em provações de força, estas que através dos tempos originaram os mais diversos jogos e competições, muitas vezes mortais, para tal fim, onde o vencedor comanda o destino do perdedor. O poder não é baseado apenas na força física, qualquer vantagem pode ser usada, pois o importante é vencer os desafios e se provar o melhor e mais apto.

*Nomes comuns do povo Valdrak;*

**Masculino:** *Ærmund, Keörd, Kraegar, Svenn, Yorfinn.*

**Feminino:** *Aehild, Helga, Nirdal, Rigalla, Svari.*

**Idioma:** Valdrakianos possuem os idiomas **Comum** e **Runnare**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Resiliência

- Você é imune a qualquer ação que o faria se movimentar involuntariamente. Este efeito não ocorre contra alvos com o dobro ou mais do seu tamanho.
- Ao chegar a zero, ou menos **Pontos de Vida**, ao invés disso, você poderá ficar com um total de **Pontos de Vida** equivalente ao seu total máximo de **Pontos de Energia**. Este efeito só poderá ser realizado novamente depois de um **Repouso** (**Pág. 111**).

### Maximizar Poder

- A qualquer momento, sem custo de ação, você poderá ampliar o seu poder, fazendo com que um dano ou regeneração **Pontos de Vida** vigente causado por você seja aumentado em um valor igual o seu valor máximo de **Pontos de Energia**.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso** (**Pág. 111**). A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.

## ORIGEM

O primeiro ato das divindades, ainda confusas com o seu nascimento, foi o ato de violência e preservação, Kyria em desespero lançou-se contra Anatael, e naquele momento, o símbolo de superação e fervor, Grunek, entendeu algo que talvez somente ele pudesse perceber; a violência é a única forma de enfrentar os perigos do mundo, superar suas dores e medos. Recluso em um dos cantos de Édona, Grunek forjou com sangue e suor aqueles que carregariam sua vontade, submetidos a duelos com a divindade para provar sua força. Quando uma de suas criações conseguiu minimamente ferir a divindade, Grunek aniquilou todas as outras pois havia encontrado a sua linhagem, concedendo o título de primordial, permitindo que seu sangue escorresse e gerasse uma legião de campeões descendentes deste primordial para proteger a antiga e extinta cidade primordial de Drun'nar, de qualquer tipo de ameaça, até deles mesmos.

Ainda não se provando suficientes, a criação de Grunek, os Valdrakianos, foram enviados para o norte da cidade, e após a queda da Torre dos Imortais, lá permaneceram, em uma terra sem vida, lutando contra tudo e todos para se provarem o suficiente, dominando o recente continente, trazendo vida em meio a morte, banhando sua alma em conquistas e despedidas, tomando o gélido bloco de terra como seu lar, lutando avidamente contra as atrocidades, *Caminhantes do Véu*, desastres naturais, entre outros tantos, formando alianças com os outros povos do continente, liderando pela força e bravura.

## SOCIEDADE

Para ser um Valdrak, não basta nascer como um, deve conquistar o seu lugar entre seu povo, através do poder, deve entender tudo o que representa ser um Valdrak e não se acovardar frente ao impossível. Forjados na batalha contra o mundo, a força de um Valdrak deve conquistar a permissão de viver mais por mais um dia, é proibido presentear a morte com a sua alma de campeão. Seu líder não é escolhido por voto popular ou por hereditariedade, mas sim através da Provação dos Dignos, estes são testes de capacidade envolvendo caça, luta e conhecimentos, onde caso haja mais de um vencedor, um duelo é travado, permitindo reinar por dez anos, dois desses com imunidade a novos desafios, uma vez passada estes dois anos, o desafiante deverá passar pelos testes estipulados pelo Punho de Drakar, um grupo de cinco Valdrakianos ou Valdrakianas jurados ao rei vigente, mas caso o rei julgue o desafiante digno, poderá duelar, diretamente, até a morte. Um rei depois de provar ser apto ao comando, não precisa se preocupar com desafios tolos, mas sim com o futuro de um continente inteiro, por isso todas estas etapas foram criadas.

A desigualdade é nítida, jovens Valdrakianos são protegidos apenas até os sete anos, após isso, aqueles que não possuem poder suficiente acabam reféns de seu destino, seja pela falta de recursos ou pelo próprio continente, onde poucos conseguem alguma caridade. Muitos *Dhurvala*, ou “fracos”, acabam procurando refúgio nas fortalezas dos Anões ou peregrinam junto aos Ursars, outros acabam seduzidos pelas propostas de poder dos Daevas, e muitos desses buscam condições para poder retornar ao seu povo ou lançando-se no mundo, buscando novos horizontes.

Todo Valdrakiano é classificado entre uma das três funções, como *Kherzan*, os “provedores”, aqueles que caçam e lidam com o comércio, os *Morvaks*, ou “campeões”, que lidam com as ameaças externas ou internas, os *Earnur*, ou “guardiões do saber”, cuidando da cultura, tradições e leis, recebendo uma marca mística em seu corpo referenciando sua função. Em raros casos, alguns podem desempenhar mais de uma função, ou migrar de uma função para outra.

Devido a sua posição no continente, muitos de seus recursos vêm da carne e couro, pesca e bebidas fermentadas, possuindo as melhores cervejas maturadas em barris enterrados no gelo. Com a expansão de sua capital, Trunetak, alguns campos degelaram, permitindo a agricultura.

## TRADIÇÕES

A maioria de um jovem Valdrakiano é dada aos sete anos, sendo obrigado a passar por provações para permanecer em meio ao seu povo. Estas provações buscam extraír o que há de melhor e não necessariamente força bruta, tendo espaço para diversos outros tipos de saber.

Extremamente competitivos, muitos dos conflitos triviais são resolvidos por disputas escolhidas pelo desafiado, lei instaurada desde a Guerra Escarlate, para minimizar as perdas, mas ainda se aproveitando das capacidades dos envolvidos. Problemas mais densos são resolvidos com duelos ou desafios não letais e em alguns casos mortais, se as duas partes concordarem. A função principal não é glorificar a morte banal, mas sim a oportunidade de se tornar mais forte a cada passo dado, com o crescimento de uma nação como inteiro. Mesmo com sua tecnologia um pouco mais rudimentar, o trabalho manual é muito estimado, desde barcos, esculturas, trabalhos em metal ou pedra, possuindo festivais sobre estes temas e ainda sobre música, pinturas e histórias fantásticas.

## NO MUNDO

Drakar historicamente era fechada para estrangeiros, abrindo seus portos ao mundo apenas depois da grande guerra contra os Humanos, 300 anos antes da Guerra Escarlate, sendo esmagadoramente derrotados, os Valdrakianos tomaram isso não como uma perda completa, mas sim uma oportunidade de entender o que estava além das cordilheiras gélidas de Drakar, surgindo uma fina aliança com o povo de Drunar, permitindo ao poucos o permear de outras culturas dentro de suas muralhas, ainda mantendo sua cultura intacta, aqueles que se submetem a Drakar também são tratados como qualquer outro Valdrakiano, tendo de provar sua força. Com a abertura para o mundo, agora recebendo algumas tecnologias que melhoraram suas vidas, aflorando o comércio local, fazendo suas cidades evoluírem mais do que nunca, em troca de sua força, produtos ou conhecimentos antigos das ruínas esquecidas pelos deuses.

Sua ligação com os Daevas é datada desde os primórdios de sua civilização, como carcereiros do legado corrompido, mas aos poucos reconheceram sua força e que de alguma forma era possível confiar em suas palavras e lutar ao seu lado, sentimento reforçado pelo fato de em algum ponto da história uma Daeva foi a rainha de Trunetak, casando-se com uma Valdrakiana e enfrentando as calamidades do distúrbio do Véu e seres do Abismo.

O povo Valdrakiano não é preso a sua terra, tendo liberdade para entrar e sair quando acharem necessário, assim ocupando o mundo como aventureiros, guardas, líderes em zonas de conflito ou buscando poder para algum objetivo pessoal.

## DRUNAR

O continente central do mundo, lar dos Humanos, das rotas comerciais mais importantes e grandes eventos, Drunar possui uma vasta riqueza proporcional a sua importância em Auroria. Suas calmas planícies são intercaladas por frondosas florestas, pântanos e ruínas de uma era já esquecida, adornada com um clima ameno e temperado. O clima e vegetação proporcionaram uma grande variedade de sustento, desde criação de animais, árvores frutíferas, campos floridos e grandes fazendas.

Há diversos condados, vilas, vilarejos e cidades espalhadas por Drunar, mas nenhuma é tão imponente e importante quanto sua capital *Alderium* localizada mais ao noroeste do continente próxima a cordilheiras, berço da cultura, tradição e poder do reinado humano, resguardada por *Asgar*, uma cidade militar fortificada entre as cordilheiras, controlando a entrada daqueles que pretendem adentrar o vale de *Alderium*. O destino e origem de todas as rotas comerciais do mundo, as *Rotas Imperiais*, surgem em *Labelia*, ligando todos os continentes a Drunar, onde é possível encontrar quase tudo, sendo também um ótimo ponto turístico.

Outros pontos importantes são os famosos portos de Drunar, onde cada um dos sete portos possui ligação direta com algum - ou alguns - outro continente que assimilaram um pouca da cultura destes; no Sudoeste temos *Agaron* ligando-se a *Aenolia*, no Sudeste fica *Karpel* interligando-se com *Krabesh*, entre *Karpel* e *Agaron*, no Sul-sudeste, existe *Daha'dra*, ligando-se a *Krabesh* e *Aenolia*. Ao Nordeste fica *Ilua* recepcionando *Narzepon*, e tanto *Dran'mur* ao Norte quanto *Askard* ao Noroeste ligam Drunar a *Drakar*. Mais isolado, ao Leste, o *Porto de Lurin* é o destino dos loucos que tentam atravessar os oceanos em direção a *Vértonie*. Ao Sul existe o pequeno porto de *Tolgator* fazendo ligação com a ilha-prisão de *Tolgator*, onde são mantidos prisioneiros de guerra ou catástrofes em potencial, possuindo a maior segurança dos seis continentes, servindo também para ameaças de outros continentes.

Em direção ao Noroeste do continente, uma grande estatua da deusa *Glimmera* foi levantada, esta que ninguém sabe a origem ou quem fez tal obra, originando um significado sagrado para a região. Com pequenos vilarejos rodeando-a, esta região é destino de muitas peregrinações sagradas originando ritos para proteger o continente das intempéries de *Vértonie* em nome da deusa.

Ao Leste existe a *Cratera de Tyntagel*, antigamente uma grande cidade-estado e escola para todos os pesquisadores do Véu que era resguardada pelo *Castelo de Danaria*, este que servia de campo de treinamento para os templários do *Conclave*. Após um incidente de origem desconhecida, *Tyntagel* é destruída, engolida pelo mais puro Véu, originando um epicentro místico que proporciona terreno propício para os *Caminhantes do Véu*. Sob Decreto Imperial, a entrada a região foi proibida, onde apenas alguns poucos bravos heróis possuem permissão, incumbidos com a missão de evitar a expansão da catástrofe, residindo no decaído *Castelo de Danaria*.

Todos um dia ainda esperam descobrir como a lendária *Tyntagel*, a *Cidade dos Sonhos*, desapareceu do dia para a noite, levando todo o seu infinito conhecimento e as pessoas que residiam neste local, e que talvez, até mesmo o próprio rei de *Tyntagel*, sendo hoje conhecido por todos como o *Rei Caído*, tenha algo a ver com o desaparecimento repentino da cidade. A história da cidade ainda é citada em histórias para os mais jovens, ou até mesmo, serve de inspiração em melodias cantadas em tavernas instigando os aventureiros.

## HUMANOS

Conquistadores expansionistas, modelando sua vontade no mundo, os Humanos possuem, talvez, a mais ampla variedade de traços físicos em toda Aurora. Seus cabelos vão do branco puro, passando pelo castanho, loiro, ruivo até o mais intenso preto, seu tom de pele varia, possuindo todas as tonalidades entre o bege e o negro. Costumam possuir entre 1,50m até 2m de altura, vivendo geralmente até os 90 anos, adultos aos 18 anos.

Pela sua expansão e alcançando todos os cantos do mundo, muitas subculturas foram criadas, principalmente fora de Alderium, onde os Humanos mesclam sua cultura e crença com as locais, formando pequenas civilizações ou pequenos vilarejos, podendo ter cabelos coloridos com tinturas, tatuagens espalhadas pelo corpo, acessórios de metal presos ao corpo ou qualquer símbolo ou ornamento de outros Legados que criaram laços.

*Nomes comuns do povo Humano;*

**Masculino:** *Flyn, Oliver, Ariel, Arthur.*

**Feminino:** *Lídia, Rebbeca, Elizabeth, Diana.*

**Idioma:** Humanos possuem os idiomas **Comum** e mais um a escolha.

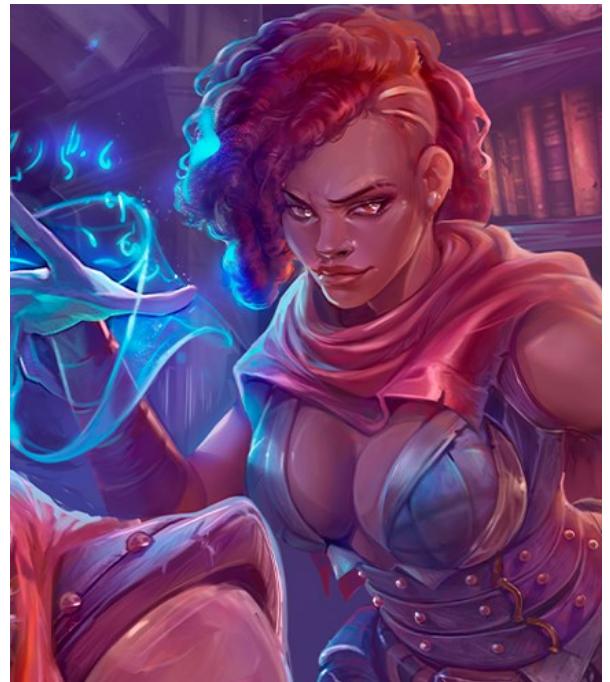
## HABILIDADES DE LEGADO

### Determinação

- Você inicia com **8** pontos para serem distribuídos entre os seus **Parâmetros** e **Conhecimentos**, ao invés de **7**.
- Você inicia com uma habilidade de **Caminho Básico** adicional.

### Força de Vontade

- Enquanto **Inconsciente** (Pág. 109), você precisará apenas de uma **Dádiva do Artesão** para não precisar mais rolar o **Dado de Morte** (Pág. 110).



*Nova ilustração em produção...*

## ORIGEM

Para Glimmera, sua patrona e criadora, não era importante o formato ou poderes, mas sim a vontade de viver e serem livres perante todas as mudanças que o mundo enfrentaria no futuro. Sendo a última a finalizar a sua tarefa, tomando como exemplo todas as outras criações de seus irmãos e irmãs, decidiu moldar algo livre de vícios, livre de estigmas e deveres, sem carregar o peso da vontade de sua criadora, tornando-os livres e desimpedidos, mas para isso, era necessário aprender a ser livre, acorrentando suas almas em corpos fracos, mas com um potencial nunca antes visto, adquirindo esta liberdade pelos seus feitos e desejos.

Após a queda da *Torre dos Imortais*, Glimmera, a *Semi Neteru* da Cura e das Bençãos, quebrou as correntes do destino de seus amados filhos, abrindo as portas para um futuro incerto, mas frutífero, onde cada Humano traçaria seu caminho com a mais pura vontade de ser livre. Empoderados por esta premissa, os Humanos se desenvolveram rapidamente, conquistando a soberania de Drunar para si, protagonizando diversas guerras e tratados de paz por toda Auroria, obtendo seu espaço entre os demais legados e se tornando a mais numerosa população no mundo.

Nem todo humano possui uma alma nobre, de fato, apresentando na realidade os mais diversos espectros de personalidade em sua versatilidade de enfrentar tudo e todos, podendo ser salvadores, bravos, covardes ou odiáveis. Tudo é incerto, o destino dos humanos é cinza e adaptável, podendo ser tudo ou nada ao mesmo tempo.

## SOCIEDADE

Organizados em sistemas hierárquicos de títulos e nobreza, a herança de sangue dita os governantes. No topo existe o rei ou rainha, cargo máximo acima de tudo e todos, ocupado por um descendente direto do primeiro Rei Humano Asgalok Ybaria, logo abaixo os seus herdeiros, príncipes e princesas, geralmente, mas não necessariamente, liderando cada aspecto do governo como comercial, bélico, diplomático e religioso.

Abaixo da realeza, o Conclave possui influência expressiva na sociedade humana, respondendo diretamente ao rei ou rainha, depois todas as castas nobres menores, como barões, duques e marqueses. Na base da sociedade, compõe quase a totalidade da população, existe e plebe. Mesmo que aparentemente permanente, os títulos podem ser alterados, com familiar ascendendo ou decaendo com o passar dos anos, ainda mais aquelas que possuem membro notável, como heróis ou que contribuíram de forma notável para a sociedade.

Sua capital, Alderium, foi formada rente às cordilheiras em Drunar, antes um ponto estratégico nas guerras, agora um marco do desenvolvimento cultural da civilização humana, e através dos anos, Alderium foi construída, pedra por pedra, pelos reis e plebeus do emergente império drunariano. Tudo começou com o Rei Asgalok Ybaria, o primeiro humano que unificou os povos, e a última parede foi levantada quando o sétimo rei, o Rei Asgalok Johann Ybaria já estava em seu leito de morte, quinhentos anos após a fundação da cidade. O nome “Asgalok” se tornou um símbolo de bravura e honra, onde todos os reis após o primeiro adotaram este nome quando coroados, servindo como um título de imponência.

Ainda em Drunar, o povo humano se espalhou pelo continente, fundando diversos assentamento, portos, vilas, vilarejos, condados, metrópoles, mas a principal é Labélia, em um esforço de todo um povo, levantaram a cidade em uma ilha isolada no centro do continente, servindo de epicentro comercial do mundo, fortemente resguardada em um ponto estratégico, com imensas pontes permitindo adentrar a metrópole.

## TRADIÇÕES

O povo Humano é muito conhecido por seus diversos festivais, onde parece que qualquer ocasião é motivo de alguma aglomeração de pessoas. Com o seu calendário repleto de datas importantes, desde o nascimento de algum rei ou rainha, troca de estações, heróis do passado, e em algumas localidades, algumas comemorações locais, como nas encostas o *Festival da Pesca* com competições do maior peixe pescado, ao centro o *Festival do Vinho* com degustações, na região rural o *Festival da Colheita* promovendo a maior feira a céu aberto conhecida. Alguns vilarejos investem também em festivais peculiares para atrair turistas, como em Andrelas com o seu *Festival da Cerveja de Azeitona Selvagem*.

Com a grande influência do Conclave, este povo se tornou bastante temente a alguma das vinte e uma divindades ou a mais de uma, tendo como principais as *Três Damas*, referente a *Anatael*, *Glimmera* e *Aysla*, sendo obrigatória em toda ocupação em Drunar possuir no mínimo um altar destas três divindades, e em cidade ou vilarejos maiores, um *Templo Sem Face*, permitindo o culto a todos os deuses. Muitos adoradores acreditam que estes templos possuem uma conexão única com *Édona*, possuindo uma grande estatua sem rosto em seu centro, os fiéis relatam que quando rezam, conseguem sentir a presença da divindade e enxergam o rosto da divindade em questão na face da estátua.

Além dos festivais, este povo costuma criar superstições e costumes, muitas vezes sem fundamentos, que muitos não se sabe a origem, mas apenas seguem por tradição, como sempre manter uma vela acesa no porão de suas casas para afastar as criaturas malignas, deixar uma fatia de pão torrado na janela para ter um dia bom, assoprar para trás quando pressentem algo ruim, pisar em uma pitada de sal para conseguir um parceiro, não se barbear em feriados, guardar uma moeda de prata no solado do sapato para atrair prosperidade, entre diversos outros tipos de costumes.

## NO MUNDO

O desenvolvimento da sociedade humana foi fundamental para todos os continentes, tanto tecnologicamente quanto economicamente, criando raízes em todo o mundo moderno. É praticamente impossível existir alguma civilização que não tenha alguma influência humana, pois desde os primórdios, antes mesmo da soberania de Drunar, os humanos já se espalhavam por todos os seis continentes, seja como liderança local, mercenários, curandeiros, artesãos, ou simplesmente mão de obra, tornando-os assim tanto bem-vindos ou o contrário por *Auroria*.

Após construção de Alderium, a capital humana se tornou o epicentro do mundo moderno, sendo a segunda maior capital de *Auroria* e a mais importante, lar do *Grande Chamado*, um evento que acontece a cada 10 anos que unifica todos os povos para manter a paz onde um representante de cada legado se apresenta, para ter voz e resolver conflitos e projetar o futuro. Durante este evento, existe um *Tratado de Paz* onde, geralmente, todos os povos respeitam, e isso se tornou tão potente que até Vennelis e Khats'zas se toleram de forma diplomática como sinal de boa fé.

Uma das principais importâncias dos Humanos e seu território são suas estradas e canais que atravessam todo o continente, partindo da capital, chamadas de *Rotas Imperiais*, onde pode se conseguir de tudo se souber aonde ir. Estas *Rotas Imperiais* também trazem e levam os sonhos dos aurorianos, dando morada para outros legados, não sendo incomum ver Minotauros, Kitaris ou Elfos, entre outros legados, estabelecidos em Alderium ou vilas vizinhas, desfrutando das bençãos e pecados da grande capital Alderium.

## KRABESH

O infinito mar de areia do deserto *Ak'dala* esconde muito mais que ilusões e esperanças perdidas, existem mistérios e rastros do passado enterrados entre as irregularidades das dunas. A paisagem é desenhada com a predominância do deserto, mas à medida que se adentra-se no território em direção ao coração do continente a savana é pincelada gradualmente. Praias de areia branca e cristalina, complexas claraboias formando prisões naturais, cavernas no pé das poucas montanhas e desfiladeiros, com a vastidão da areia preenchendo todas as lacunas. A vegetação é rara e rasteira, com cactos e arvores mortas, onde os perigosos animais são predominantemente carnívoros, travando batalhas pelo amanhã e vitoriosos pelo ontem, sendo um perigo constante para as caravanas ou outros animais.

Para não perecer ao deserto, os Kitaris, Or'krashs e Delahks se uniram para formar uma única e próspera cidade nomeada *Ja'zaar*, a maior capital do mundo, localizada no exato centro do continente, onde existe nascentes de água, formando vários rios que rasgam o continente indo de encontro ao mar, servindo para se deslocar pelo lugar, permitindo a agricultura as margens dos rios. Tão vasta e próspera que é dividida em diversos distritos e para atravessá-la são necessários três dia a cavalo, concentrando tudo que é necessário em um único e rico ponto. A cidade é comandada pelos Kitaris, soberanos do deserto e guardiões absolutos de *Ja'zaar* desde sua fundação sendo auxiliados pelos Delahks, estes que controlam os tesouros e expansão da capital. Os Or'krashs, mesmo participando da fundação, com o tempo algumas tribos se afastaram em busca de uma vida mais simples e tribal e outros ainda residem na capital. No Oeste, fica o único porto do continente, *Ab'kir*, as margens das brancas praias.

Afastados da capital, existe diversos vilarejos de exilados da cidade, lançados ao destino para pagar seus pecados, pois *Ja'zaar* não tolera roubos, assassinatos ou outros crimes para manter a perfeita ordem e garantir a eternidade da capital. Um dos principais vilarejos é *Penitência*, levantado em torno de um oásis, ao Norte da capital, protegidos por uma torre inacessível, resguardada por uma imensa estatua de um cavaleiro de joelhos. Dizem que esta estatua é um símbolo da penitência dos pecadores, observando de perto os criminosos neste local de redenção.

No Noroestes, existe o *Mirante do Sol*, lugar cerimonial para agradecer a benção de *Ja'zaar* e festejar casamentos, protegido por uma amistosa tribo Or'krash. Estranhamente nesta região o vento é amigável, imune as violentas tempestades de areia e as vezes é possível sentir uma leve e refrescante garoa, tornando talvez um dos locais mais agradáveis do mundo para comemorações previamente agendadas.

Ao Sul existe a cidadela sagrada de *Thurgraak*, em seu interior um templo foi erguido em homenagem a união dos Legados fundadores de *Ja'zaar*. Em sua entrada, existe quatro grandes estatutas, uma delas quebrada, simbolizando cada legado. Muitos cidadãos de Krabesh peregrinam para o templo de *Thurgraak* em busca de respostas ou para funerais, batismos e coroações.

Entradas misteriosas ocultas entre dunas, cavernas ou buracos, que surgem do nada e desaparecem na mesma velocidade dão acesso a *Nocturnia*, a capital dos Draenuns, seres isolados em sua grande parte, entrando tardeamente na aliança de Krabesh para usufruem de *Ja'zaar*, geralmente assumindo o papel de resguardar a cidade por baixo dos panos, com práticas dúvidas e fazendo o serviço sujo que os outros Legados não querem admitir que tenha que ser feito. Mesmo que aparentemente apagados frente aos outros Legados de Krabesh, os Draenuns possuem uma influência muito maior do que aquela agraciada pelos raios de sol, talvez estejam protegendo o mundo de algo maior ou apenas não se encaixam no estilo de vida dos ja'zaarinos.

## DELAHKS

De pele escamosa, sempre esboçando um ar suave, este povo vívido possui sua pele que variam de tons terrosos, avermelhados, verdes ou cinzas, algumas vezes azuis ou branco, com olhos como joias preciosas, tão brilhantes quanto seus espólios. Existe uma pequena diferença entre machos e fêmeas, onde os machos possuem geralmente pequenos espinhos salientes adornando seus maxilares, como uma pequena barba para outros Legados e grossas caudas, e as fêmeas com caudas mais finas e alongadas. Os Delahks não diferem muito em altura quando adultos, variando do 1,50m até 1,80m, além de viverem por 170 anos, sendo adultos aos 20 anos.

Não é raro vê-los ostentando joias e adornos pelo corpo, em seus narizes, supercílios, braços e pernas, cultivando pinturas tribais de linhas finas e elegantes, tendo sua vaidade sendo superada talvez apenas por Elfos ou Yuansus. Alguns possuem tanto orgulho de suas origens ou as histórias criadas que pintam em seus corpos simbologias, escritas ou algo referenciando suas tribos.

*Nomes comuns do povo Delahk;*

**Masculino:** Er'kel, Kavenish, Ukaz'ir, Ye'lie.

**Feminino:** Derkah, lar'sha'la, Tar'ga'nesh, Vezay'a.

**Idioma:** Delahks possuem os idiomas **Comum** e **Krash'tar**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Versatilidade

- Você é imune a penalidades climáticas.
- Você pode utilizar suas mãos e pés para escalar e se movimentar por qualquer superfície sólida, se fixando nesta superfície sem teste algum.

### Herança de Ya'ara

- Durante o seu turno, sem custo de ação, você cria um efeito ilusório sob si, camuflando-se misticamente com o terreno ao seu redor, fazendo com que o seu corpo e tudo que você esteja vestindo e carregando fique invisível por **1 minuto**.

Caso você realize qualquer **Ação Ativa**, **Ação Simples** ou **Ação Rápida** este efeito é removido.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111). A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.



## O LEGADO

*“Algo perdido sempre deve ser agraciado com a busca”*. Este é um dos incontáveis ditados dos Delahks, seres reptilianos nascidos das escamas e sorrisos de sua grande divindade *Pris’ma*. Este povo nômade, agraciado com o espírito livre e desimpedido, vaga pelo vasto *Deserto de Ak’dala* em sua busca do presente perdido de sua divindade, uma vez perdida e nunca mais encontrada, a cidade-estado *Ya’ara*, tão bela que nem *Édona*, o plano dos Semi Neterus, pôde se comparar, tão rica onde esmeraldas eram bijuteria, paredes de ouro e prata, “fome” era uma palavra desconhecida e a angústia nunca desfilou por suas avenidas. Antes, Krabesh era a mais imponente floresta do mundo conhecido e desde o desaparecimento de *Ya’ara*, tudo mudou drasticamente, transformando as frondosas árvores em pó, e do pó à areia, preenchendo o coração deste povo escamoso com desconhecidos sentimentos, dividindo espaço com seus sorrisos, apresentando de forma brutal o poder de sua curiosidade, pelo bem ou pelo mal.

Milênios se passaram, gerações se ergueram e tombaram, mas a busca é passada para cada Delahk como o precioso sonho de um povo confuso. Unificando-se com Tigraks e Kitaris, reestabeleceram sua sociedade, ajudando a fundar a grande capital-oásis *Ja’zaar*, numa tentativa de acalmar seus corações enquanto *Ya’ara* não era palpável.

Algo aconteceu e nenhum mortal sabe, ainda. Como diria outro ditado; *“Que as areias de Krabesh o protejam, peregrino, sua água no cantil será pura, a amargura não terá morada em seu sorriso e Pris’ma estará guiando seus passos pelas dunas do Deserto de Ak’dala”*.

## NO MUNDO

Curiosos inveterados, os Delahks sempre se lançam ao desconhecido, e por isso, o mundo se tornou parte da rota de suas vidas, preenchendo os mais diversos espaços, sendo comerciantes, aventureiros ou taverneiros, sempre existirá um Delahk com sua radiante *Graça do Sol*, que é como os Aurorianos definem o bom humor e alegria dos Delahks, lhe recebendo como um importante amigo, pelo preço certo, fazendo com que este Legado seja bem-vindo em todos os cantos.

Com uma intuição comercial invejável, o brilho das moedas os faz corar, revelando um pouco sobre sua cobiçada cidade perdida de *Ya’ara*. Alguns se lançam ao mundo em busca de *Ya’ara*, tentando desvendar o que aconteceu, buscando também em outros continentes por respostas, outros desistiram e decidiram viver uma boa vida, independentemente da escolha, seu desejo por tesouros é mundialmente conhecido, e se algum lucro está em jogo, eles não querem ser os perdedores.

Um dos tesouros mais estimados, depois de *Ya’ara*, é claro, são seus laços com os outros, Delahks ou não, formando parcerias e famílias onde passam, criando um número incontável de clãs ou grupos, originando costumes diferentes, talvez por conta da sua herança das caravanas em Krabesh, sempre buscando algo melhor para preencher suas vidas com novos e revigorantes ventos. Talvez na verdade este seja o terceiro tesouro mais estimado, o segundo certamente é o brilho da riqueza.

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## DRAENUNS

Abraçados pelo manto noturno resguardando o mundo do desconhecido, estes seres de orelhas pontudas, travam batalhas silenciosas contra os *Caminhantes do Véu* nas colossais galerias subterrâneas de *Nocturnia*, abaixo do *Deserto de Ak'dala*. Tendo sua essência tingida pela escuridão e influenciados pelo *Domínio Sombrio*, os Draenuns têm sua pele escura em tons que variam de roxo, azul e cinza, com pequenas linhas negras em um tom ônix, que se ligam e criam formas únicas em seus corpos.

Dizem que quando um Draenum morre, essas linhas começam a se mover em seu corpo como se estivessem vivas, e vão à direção ao solo. Além disso, os Draenuns nascem com uma das suas mãos como uma pequena garra desfigurada e retorcida. Suas medidas de altura variam entre 1,70m e 1,90m. Draenuns costumam a viver por cerca de 300 anos, atingindo a maioria com 20 anos.

Sua sociedade é extremamente complexa, resguardando os *Portões Sombrios* de *Nocturnia* com um complexo sistema de castas e hierarquias, com seus reis ou rainhas imbuídas pelas benções da eterna noite subterrânea, controlando cada centímetro das infinitas galerias até terem seu trono usurpado ou reivindicado.

*Nomes comuns do povo Draenum;*

**Masculino:** Aezoth, Enadae, Giulav, Ilodrai, Valzt.

**Feminino:** Eredra, Kaelynn, Phoebe, Qhenae, Zyrae.

**Idioma:** Draenuns possuem os idiomas **Comum** e **Umbral**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Passos de Nocturnia

- Escolha um **Conhecimento Prático**: Você possui **Aptidão** (**Pág. 107**) em testes deste **Conhecimento**.
- Você possui **Infravisão Mística**.

### Retribuição Pecaminosa

- A qualquer momento que você receber qualquer tipo de dano, você poderá fazer com que metade deste dano também seja causado ao alvo que realizou esta ação. Este dano é causado sem testes algum, além de ser considerado um **Dano Imaterial**.

Esta habilidade só poderá ser realizada novamente depois de um **Repouso** (**Pág. 111**).

**Ilustração e história em produção...**

## KITARIS

Soberanos das areias de *Ak'dala*, fundadores da paradisíaca *Ja'zaar*, estes felídeos humanoides guiados pelos ventos da sorte, possuem uma grande variedade de formas com características felídeas de todos os tipos, principalmente orelhas felpudas encurtadas, caudas e pelagens rasteiras em muitos casos. Seu cabelo, ou juba, quando possuem, acompanham a cor de sua pelagem, estas que geralmente são brancas, pretas, caramelo, marrom ou cinza, podendo possuir mesclas, pintas, tons rajados, criando padrões únicos. Quando adultos, costumam medir entre 1,50m até 2,10m de altura, possuindo permissão de sair de sua casa aos 15 anos, podendo viver até 120 anos.

A mercê de sua própria sorte, dançam entre a seriedade e a despreocupação, muitas vezes sendo práticos e diretos, resolvendo conflitos antes mesmo de serem criados. Alguns dizem que estas atitudes são devido a sua vontade de poder relaxar nas sombras das árvores, não podendo perder tempo com pormenores. Amam a vida e os prazeres que ela pode oferecer, desfrutando de joias, espólios, conquistas, boa comida, uma brisa fresca e brincar com as emoções alheias com suas conversas labirínticas. Para um Kitari, provavelmente as coisas darão certo de alguma forma, talvez uma brincadeira de *Fif'nir* para preservar o seu legado.

Nomes comuns do povo Kitari;

**Masculino:** *Ja'zah, Ko'ari, Qa'zir, R'dul, Zan'dargo;*

**Feminino:** *Ays'rah, Ka'shen, Naaj'dar, Si'za'i, Va'nsi.*

**Idioma:** Kitaris possuem os idiomas **Comum** e **Krash'tar**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Mobilidade Felina

- Você é imune a **Terrenos Difíceis**. Além disso, todo dano de **Queda (Pág. 112)** recebido é reduzido pela metade.
- Você ignora efeitos vindos de habilidade que reduziram o seu total de **metros** nas suas ações de **Movimentação**.

### Caçador Natural

- Caso você tenha realizado um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico** contra um alvo e tenha falhado, você poderá refazer o teste de **Precisão** ou **Canalização**. Esta habilidade pode ser utilizada apenas uma vez por alvo em um mesmo combate. Este efeito se aplica apenas em ações contra um alvo único.

**Ilustração e história em produção...**

## OR'KRASH

Grandes e destemidos, os Or'krashs são orgulhosos e sábios, vivendo em tribos espalhadas pelo Deserto de Ak'dala. Com sua pele em tons terrosos, caninos inferiores protuberantes, tendo o físico necessário para enfrentar as provações de Krabesh. Possuem o globo de seus olhos negros, nublando interferências externas, comungando com aqueles que já não andam nem no Limbo ou no plano mortal, mas sim no domínio das ideias, com sua íris variando do vermelho, dourado ou alaranjado, como as brasas da fúria dos antigos. Sua altura varia de 1,80m até 2,30m. Costumam viver por 200 anos, sendo aceitos nos ritos ancestrais aos 15 anos.

Possuem grande ligação com seus antepassados onde adquirem conhecimento através de seus ancestrais, louvando todos aqueles que vieram antes e guiando aqueles que virão após, pois quando morrem, sua essência é levada pelos ventos, repousando no coração de cada Or'krash, sendo lembrados por toda eternidade. Com demasiado orgulho de suas capacidades, lançam-se na batalha como homenagem aos ancestrais, mas também, sabendo quando é hora de refletir sobre todo o conhecimento que possuem e podem adquirir. A cada conquista, marcam em seus corpos com tatuagens para orgulhar sua tribo.

Nomes comuns do povo Or'krash;

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Or'krashs possuem os idiomas **Comum** e **Ancestral**

## HABILIDADES DE LEGADO

### Ancestralidade

- Escolha um **Conhecimento Cognitivo**: Você possui **Aptidão** (Pág. 107) em testes deste **Conhecimento**.
- Você possui o **Feitiço Arcano Divinação** (Pág. 27) podendo conjura-lo sem custo de **Pontos de Energia**.

### Fúria dos Antigos

- Ao chegar à metade ou menos do seu total máximo de **Pontos de Vida**, sem custo de ação, você poderá receber bônus de **+1** em todos os seus **Parâmetros** por **1 minuto**.

Esta habilidade só poderá ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111).

**Ilustração e história em produção...**

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## NARZEPION

O oculto e místico império continental de Narzepion, lar dos Yuansus, Zaokans, Inaris e Seikos, se esconde em uma densa neblina, a *Bruma Mística*, presente do *Vento Primordial Mayzz'ot*, sendo acessado apenas por aqueles que sabem o caminho correto, confundindo facilmente navegadores amadores. Muitos dizem que o continente se movimenta, sendo impossível localizá-lo em mapas com exatidão, possuindo um único porto, Shen'zhou.

Predominantemente composto por infinitas cordilheiras e desfiladeiros, com poucas áreas planas, o povo de Narzepion aprendeu a moldar o terreno para ser habitável, movendo-se através de longas pontes aéreas entre os desfiladeiros. Suas paisagens são coloridas, onde o sol refletido nas montanhas de pedra lisa faz o crepúsculo pintar o céu de vermelho, contrastando com os tons azulados e arroxados do solo, durando muito mais que em outros lugares, oferecendo uma visão serena e magnífica para os olhos combinando com o ar tranquilizador que a *Bruma Mística* oferece.

Narzepion pode ser traiçoeira e confusa, como se a própria bruma estivesse viva, causando uma sensação estranha de ter parado no tempo, como no Sul onde sempre é Verão, no Norte sempre é Inverno, no Oeste sempre é Outono e no Leste sempre é Primavera e no nicho entre cada região as brumas se intensificam, criando um ambiente hostil, como se uma conexão com o *Limbo* fosse estabelecida, surgindo ferozes criaturas ilusórias. Em cada uma das direções do continente um templo foi levantado junto a cada uma das quatro principais cidades, fora a capital Yuankan; Ulrdara, Kynogoro, Jenzau e Nozay. Habitados pelos Seikos, cada templo possui uma função específica para o império, além de servir para acalmar as brumas e as feras por ela afetadas.

Ao Sul, na região mais plana, a capital do império chamada de Yuankan foi fundada pela união de Yuansus e Zaokans nos primórdios da civilização narzepiana. Uma cidade próspera banhada por rios, terra fértil e florestas com recursos naturais abundantes, permitindo o progresso notável de sua sociedade. Devido a uma guerra civil iniciada em eras passadas, os Zaokans foram expulsos da cidade, rompendo a união entre os povos. Sem ter para onde ir, os Zaokans refugiaram-se no extremo norte, fundando a cidade de Ulrdara em torno do Templo do Inverno, tendo os seus direitos negados sobre aquilo que construíram. Em alguns momentos da história, os papéis se inverteram, com os Zaokans vencendo algumas guerras e ocupando Yuankan e Yuansus sendo exilados em Ulrdara, mas atualmente, e com um reinado sólido, os Yuansus sentam-se no trono da capital de Narzepion. Escondida pelas brumas, talvez a já iniciada conciliação entre os povos ganhe forças e unifique o império novamente.

O Monte Junkai, epicentro de Narzepion e a montanha mais alta de toda Auroria, é envolvido pela mais densa das neblinas, possuindo em seu topo acima das nuvens o Templo Junkai, lugar fundamental para resolução de conflitos e protegido pelos Inaris, uma vez que é impossível mobilizar exércitos para o monte e seu caminho é tido como uma provação de dignidade.

Sua vegetação possui folhas e pétalas de cores únicas que escondem muito mais que o desconhecido, com as brumas a cada dia se alongando tanto para fora quanto para dentro do continente, transformando aos poucos também seus animais, cada dia mais agitados e imprevisíveis. As altas e grossas árvores se tornaram a rota perfeita para os Inaris, estabelecendo postos de vigilância, conectadas por uma complexa rede de pontes escondidas, permitindo ter todo o continente sob sua inescapável vigília.

## INARIS

Atentos a toda e qualquer menor oscilação do espaço, estes pequenos seres procionídeos possuem um olhar firme e possivelmente intimidador, dependendo de seu humor. Sua pelagem varia de tons de branco até o negro, laranja, marrom ou vermelho, podendo possuir tons mesclados, possuem também um apreço forte por suas caudas, estas sendo longas ou curtas, peludas ou com pelos baixos. Inaris possuem um estilo de vida simples, se apegando apenas ao necessário, tendo a disciplina necessária para normalmente não cair nas garras da cobiça. Sua altura não varia tanto quando adultos, tendo no mínimo 75cm de altura e um máximo de 1,10m. Podem viver até os 175 anos, recebendo suas primeiras missões aos 15 anos.

Membros de grandes famílias com numerosos irmãos despertam a responsabilidade desde cedo, amadurecendo com o peso de seu dever. Em suas caudas as vezes penduram ornamentos e símbolos místicos como sinal de proteção ou de sua patente entre os *Sentinelas do Horizonte* ou até mesmo da guilda que participam. Seu temperamento costuma variar de acordo com sua responsabilidade, e não é difícil confundi-los com anciões rabugentos, mesmo com pouca idade.

*Nomes comuns do povo Inari;*

**Masculino:** Malnun, Oijit, Ulbaak, Yultan.

**Feminino:** Ayune, Etunin, Kyjeen, Nemori.

**Idioma:** Inaris possuem os idiomas **Comum** e **Narzepiano**.

### HABILIDADES DE LEGADO

#### Instinto Natural

- Você possui **+2 metros** nas suas ações de **Movimentação**.
- Você possui **Aptidão (Pág. 107)** nos testes de **Agilidade** em suas rolagens de **Iniciativa**.

#### Sempre Alerta

- Caso você tenha falhado em um teste de **Agilidade** ou **Bloqueio** contra um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico**, você poderá refazer este teste de **Agilidade** ou **Bloqueio**. Esta habilidade pode ser utilizada apenas uma vez por alvo em um mesmo combate.



## ORIGEM

Quando o mundo começou a tomar sua forma, *Yachai* pressentiu a necessidade de regular o que estava escondido no futuro e seria enterrado no passado, moldando a partir de seu próprio corpo um novo ser que carregaria suas vontades. De seus olhos concedeu a Vigília, de seus ouvidos concedeu a Paciência, de sua língua concedeu a Diplomacia e de seu nariz concedeu a Revelação, valores fundamentais para realizar o seu propósito. O nome de seu primogênito que herdou as vontades dessa divindade nunca foi conhecido, mas dele surgiram os *Sentinelas do Horizonte*, os Inaris.

Os olhos que nunca piscam, a espada ainda não desembainhada, protegidos pela *Bruma Mística* e guardiões dos segredos e profecias de *Yachai*, estes são os Inaris. Tendo o misterioso continente de Narzepion como morada e destino, estes pequenos seres são um dos pilares principais no equilíbrio das coisas e da sociedade narzepiana. Sempre neutros nos conflitos, independente de qual lado esteja sentado no trono de Yuankan, a capital do continente, pois seu ofício é a manutenção do equilíbrio e o respeito a ele. Todos sabem que podem confiar no julgamento de um Inari pois sua vigilância é tão profunda que vislumbra o melhor futuro, em nome do equilíbrio. Mesmo aqueles que se desviam do caminho dos *Sentinelas do Horizonte* são respeitados, pois a intuição de um Inari lhe permite acessar caminhos que para outros seriam duvidosos, mas não para este povo sábio, pois sabem que a sua escolha individual certamente é para um futuro grandioso.

## SOCIEDADE

Com o seu olhar compenetrado e vigilante, sua honra e bom senso, fizeram com que rapidamente os Inaris ganhassem seu espaço na sociedade narzepiana, e após a abertura das fronteiras do continente para o mundo, mesmo que lentamente, com o tempo fizeram com que sua sociedade mudasse, e agora não se abstendo apenas a resguardar Narzepion, mas sim o mundo. Por mais que seu povo ainda se concentre em Narzepion, muitos Inaris de espírito livre se aventuraram por *Auroria*, buscando novos desafios.

Devido a seu ofício, não possuem devidamente uma cidade apenas sua em que desenvolvem amplamente sua cultura, o mais próximo disto é um alongado vilarejo aos pés do Monte Junkai, serpenteando sua subida com afinadas ruas e casas achatadas, com tuneis perfurando de ponta a ponta o monte, servindo como primeira e última defesa do monte, de nome Travessia Zatenkai. Vivendo espalhados entre outros povos, principalmente em Yuankan e Ulrdara, sua organização se assemelha e muito com a de um exército, onde seu líder não é um rei ou imperador, mas sim um marechal de prontidão em Zatenkai, e como um número místico no continente, possui quatro generais mobilizando seu povo em postos avançados alocados próximos aos quatro cidades-templos, servindo de campos de treinamento para o restante de sua população de patentes mais baixas.

Todos os Inaris, ao menos em Narzepion, devem aprender alguma forma de se defender, seja com armas, devoção ou manipulação do Véu, e aqueles que se recusam devem demonstrar os motivos ou outras habilidades que são úteis ao mundo, e aqueles que falham geralmente são acolhidos pelos Seikos ou decidem cortar laços definitivos, se autoexilando e se jogando ao mundo.

## TRADIÇÕES

Anualmente, no exato meio do ano, todo Inari peregrina para o Monte Junkai para renovar seus votos de proteção com o mundo através do *Ritos dos Ventos* que duram sete luas. Os ritos se iniciam com a exumação daqueles caídos desde a metade do ano anterior, após o *Rito dos Ventos* anterior, para terem suas devidas despedidas, juntos em uma única e gigantesca pira no topo do monte com todos os corpos, junto a isso, sacrificam algo que possuem apego, para que toda a energia positiva se espalhe para o mundo como seu desejo de tempos pacíficos. Nem todos sacrificam algo, e isso é extremamente respeitado, sem qualquer tipo de julgamento, pois só se deve sacrificar aquilo que possui real sentimento e imbuído de boas energias e não seja vital para sua vida, fazendo com que muitas vezes um Inari passe a vida toda sem depositar algo na pira. Com o passar das eras, outros povos se juntaram ao *Rito dos Ventos*, mas somente aqueles que os Inaris julgam terem reais sentimento e respeito com sua tradição. Mesmo longe de casa, muitos carregam consigo sua tradição, realizando pequenos ritos em particular, com uma duração mais curta.

Mesmo com uma vida simples e desapegados com as distrações materiais, costumam possuir uma única joia, muitas vezes um presente de algum Yuansu ou alguma relíquia de família, a qual prendem geralmente em suas caudas junto a uma faixa de pano que represente sua patente, guilda, grupo ou qualquer outra organização.

## NO MUNDO

Corajosos são aqueles que adentram o território dos Inaris com más intenções, independentemente se são estrangeiros - e principalmente estes - ou apenas tolos desavisados, são imediatamente rechaçados e colocados em seus devidos lugares, pois muitos desconhecem suas rotas. Ao Sul do Monte Junkai, na parte mais baixa do monte, fica a floresta de Oyashio, próxima a capital Yuankan, uma região mais quente envolvida por vegetação nobre e campos de cultivo, propiciando recursos que permitem distribuir mantimentos para o resto de Narzepion. Ao Norte existe a Florestas de Kuroshio, em uma região mais fria, onde a *Bruma Mística* se torna ainda mais densa, sendo a principal entrada para o Monte Junkai.

São muito bem-vistos por outros povos, criando fortes laços com eles, talvez mais por curiosidade ou por rapidamente demonstrarem sua fibra moral invejável, sendo incontestável o respeito que transmitem a todos, com toda a elegância aprendida com os Yuansus ou a bravura concedida pelos Zaokans. Curiosamente, alguns conseguiram se aproximar dos isolados Draenuns, criando uma nova e estranha subcultura eloquente e dissimulada, mas ainda fortemente apegada ao seu desejo de vigiar os acontecimentos do mundo, sendo lar de muitos dos Inaris que se desviaram do caminho.

Entendendo as necessidades do novo mundo, alguns Inaris expandem a vigília de seu povo, mesmo que existam poucos espalhados pelos diversos continente, aventuram-se em busca de respostas que possam solucionar os conflitos, tanto de sua terra natal quanto outras localidades que criam apego, vivendo o restante de suas vidas em harmonia com os povos locais.

## SEIKOS

Envoltos pelo misticismo do mundo, seres humanoides com algumas características vulpinas que carregam a força espiritual daquilo que já foi esquecido, observando as verdades do mundo através de suas longas e felpudas orelhas. Uma leve e rasa pelagem que envolve todo o seu corpo, variando entre tons brancos, negros, castanhos, alaranjados ou acinzentados. Nariz afinado e longo, com uma cauda volumosa e cabelos acompanhando o tom de sua pelagem. Costumam medir entre 1,50m a 1,70m de altura, vivendo geralmente até seus 300 anos, tornando-se adultos aos 20 anos.

Cultivam aquilo que é sagrado, assumindo o posto de conselheiros em templos ou reinos, mantenedores dos quatro *Templos das Estações*, sendo amplamente afetados pela estação vigente na qual vieram ao mundo, como mais agitados aqueles nascidos na Primavera, serenos os do Inverno, radiantes os do Verão e contemplativos os do Outono. Adoram ornamentos, principalmente aqueles confeccionados em couro e joias, onde dizem guardar parte de sua essência neles, comungando com o *Limbo* e o místico *Vento Primordial Mayzz'ot*.

**Nomes comuns do povo Seiko;**

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Seikos possuem os idiomas **Comum** e **Narzepiano**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Vontade das Brumas

- Durante o seu turno, sem custo de ação, você se transforma em uma criatura vulpina da fauna de *Auroria*. O tamanho desta criatura não pode ser duas vezes maior ou menor que a sua forma original. Enquanto transformado, você perderá todo efeito benéfico que possuir, além de perder **Focos** ou **Auras** ativas. Além disso, você não poderá utilizar habilidades de **Caminhos** enquanto transformado.

Caso você possua equipamentos ou pertences ao se transformar, estes itens são transformados em glifos místicos que se espalham pelo seu corpo.

Você pode se destransformar ao custo de uma **Ação Simples**. Caso você chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida** esta habilidade é desfeita.

- Você possui o **Feitiço Arcano Visão Verdadeira** (**Pág. 27**) podendo conjura-lo sem custo de **Pontos de Energia**.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso** (**Pág. 111**). A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.

### Conexão Etérea

- Você é imune a danos em seus **Pontos de Energia** vindo de efeitos ou habilidade de outros seres. Além disso, sempre que você for realizar uma habilidade com custo de **PE**, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você reduzirá em **1** o custo de **PE** desta habilidade.

Caso o **Resultado Natural** deste teste seja **12**, você reduzirá em **2** o custo de **PE** desta habilidade, ao invés de **1**. Uma habilidade nunca poderá custar menos que **1 PE**.

**Ilustração e história em produção...**

## ORIGEM

Quieta e contemplativa a até então divindade da Perseverança, Setsuya vagava por Édona recolhendo cada fragmento restante das criações de seus irmãos e irmãs em um Plano particular. Com o tempo, a quantidade de Véu armazenada neste Plano criou consciência, clamando pela divindade a qual atendeu o seu chamado, desaparecendo momentaneamente, e o que para as outras divindades foi um piscar de olhos, para Setsuya foram milênios. Quando retornou, possuía em seus braços uma pequena criatura, o seu primogênito, com longas orelhas e uma cauda, sendo a própria consciência daquele Plano particular, nomeado como *Limbo*, assim como o nome dado ao *Plano*, tomando proporções tão grandes que cobriram toda Auroria, e para mantê-lo protegido, Setsuya criou os Seikos a partir do *Limbo* e conectados a ele, para que guiassem o Véu perdido para um lugar seguro.

Guardiões do *Limbo* e de todas as almas do mundo, aqueles que guiavam cada Véu fragmentado pelo findar da mortalidade, tomando para si a responsabilidade de garantir um novo amanhecer para este mundo caótico, originado após os Aspectos adentrarem a Torre dos Imortais, subjugando os mortais perante as leis do universo, onde muitos dos primordiais de todos os Legados que residiam em Drun'nar acabaram mortos, acontecimento nunca antes presenciado, fazendo a divindade e os Seikos descobrirem que todo ser mortal possuía uma concentração única de Véu portando suas memórias, sentimentos, desejos e ambições, uma alma, e em uma tentativa de salvar estas almas, abrigaram-nas dentro do *Limbo*, dando um propósito perpétuo para o Legado de Setsuya de guiar as almas dos caídos para a dimensão particular da divindade, para que um dia o Véu destas almas pudessem retornar ao mundo para renascer em novas vidas, adentrando nas camadas do mundo físico, mesmo que não sejam mais elas mesmas.

## SOCIEDADE

Com a fragmentação do mundo, estabeleceram-se em Narzepion, seguindo os passos de Yuansus e Zaokans, antevendo o eminente conflito, observando de perto as ações dos Zaokans, os Seikos suplicaram para o Vento Primordial que habitava aquela terra por proteção, então Mayzz'ot atendeu ao chamado criando as *Brumas Místicas*, uma densa neblina impenetrável que afastaria todo mal externo e concedendo a possibilidade de unificar os povos narzepianos, exigindo em troca a Mudança, sendo agora trabalho dos Seikos orquestrar os ventos que carregam as estações. Este povo nunca descobriu como realizar tal façanha, e com o passar das eras desistiram de buscar respostas, enterrando juntos aos seus antepassados esse seu dever, com as estações permanecendo estáticas.

Para honrar seu contrato com o Vento Primordial, os Seikos construíram cidades e em seu centro os Templos das Estações, cada uma com seus dogmas únicos, nos extremos do continente em cada uma das regiões acometidas por uma estação, e aqueles nascidos sob um dos templos costumam absorver seus dogmas, criando peculiaridades entre os habitantes de cada região.

Junto aos Zaokans, Ulrdara foi construída no Norte em torno do Templo do Inverno e da Resiliência, residindo os Filhos do Inverno, calmos e pragmáticos, ensinados a enfrentar as intempéries do mundo e liderar com dignidade. Kynogoro abriga o Templo da Primavera e da Renovação, no Leste, residindo os Filhos da Primavera, empáticos e protetivos, ensinados a preservar a vida e lutar contra os males do mundo com humildade. Próxima a capital do império Yuankan e possuindo a permissão dos Yuansus de construírem o seu templo no Sul, na cidade de Jenzau reside o Templo do Verão e da Potência residem os Filhos do Verão, agitados e curiosos, ensinados a não se abater pelas dificuldades e mudar o mundo com criatividade. O Templo do Outono e da Reflexão ao Oeste foi fundado junto a Nozay, residindo os Filhos do Outono, sábios e contemplativos, ensinados a ver além das brumas e guiar as almas com respeito. Mesmo aqueles não nascidos em Narzepion ainda herdam algumas destas características referentes a estação do ano em que foram concebidos.

Sua liderança formal sempre é algum Filho do Inverno, reunindo-se um representante de cada templo no pico do Monte Junkai, através do Conselho das Quatro Pétalas, para troca de informações e recursos, provendo a todos os povos do continente uma vida saudável e digna. Fora suas lideranças, sua sociedade é igualitária e não tão populosa, onde todos possuem um senso coletivo de ajuda mútua, e com o tempo, seus templos se viram habitados por diversos outros Legados, que em busca de seus ensinamentos, submetem-se a seus dogmas e altas taxas monetárias, ou para aqueles merecedores de sua atenção que adquiriram sua atenção.

## TRADIÇÕES

Quando um Seiko falece, após os devidos ritos funerários, onde seu corpo deve permanecer por três dias a céu aberto, apenas coberto com tecidos brancos, para expurgar toda a energia negativa de seus corpos e para amigos e parentes se despedirem, seu cadáver é entregue as brumas, pois acreditam que ela é a ligação com o *Limbo*, e após algum momento, desaparecem tragados pela bruma. A morte é vista como um processo natural, sem espaço para lamentações ou tristeza, pois toda alma que se desprende do mundo físico já cumpriu seu propósito e deve ser encaminhada de forma apropriada, sobrando apenas as boas lembranças e alegrias. Quando o líder de um templo morre, a própria *Bruma Mística* sussurra através dos sonhos para o novo líder o seu dever, surge sua face um diadema com o símbolo inquestionável do templo, permanecendo sob a tutela de um líder de outro templo por um mês para aprender sua nova função. Em um único momento na história, um Zaokan foi eleito para liderar o Templo do Inverno.

Cada templo proporciona uma festividade diferente junto aos Yuansus, com concursos de poemas no Norte, festivais de dança ao Leste, teatro no Sul e jogos de charadas e enigmas no Oeste, com suas datas acompanhando o calendário das estações do restante do mundo.

## NO MUNDO

Através de sua participação no Império Yuansu, os Seikos do Conselho das Quatro Pétalas assessoram o imperador, cada região com o seu dever, dividindo-se em: Norte com a gestão, Leste com a cultura, Sul com a economia e Oeste com a educação. Sendo extremamente ligados aos Inaris na causa coletiva de aflorar o e proteger o império, tendo-os como fiéis companheiros, permeando sua relação com os Zaokans, companheiros confiáveis quando se tem o seu respeito, coisa que o Inverno conquistou com o passar das eras e lentamente tramando a unificação completa do Império.

É incomum ver um Seiko fora de sua terra natal e normalmente vistos ao lado de algum nobre Yuansu como seu conselheiro, mas mesmo assim são respeitados pelos povos de fora, ainda mais com a recente abertura de seu continente para o mundo, onde muitos buscam seus templos pelos mais diversos motivos, geralmente estudo, poder, redenção ou inspiração.

Devido a sua sociedade metódica e restritiva, para um jovem Seiko que queira desbravar o mundo e seguir viagem, deve primeiro receber a aprovação de seu templo de origem para saber as intenções do candidato, e uma vez permitidos, devem manter a harmonia espiritual de Auroria, o que nem sempre acontece e apenas querem mudar de vida e fugir de suas obrigações nos templos.

## **YUANSUS**

Intocados, ilustres e serenos, sua pele de porcelana e seus cabelos de seda representam aquilo que é mais puro, sua pele reflete o céu em tons pálidos de branco, azul, verde ou lilás, com pequenos chifres como de cervos adornando suas cabeças, seus olhos são angulados e esticados com cada íris de uma cor diferente, uma representando um destino, uma visão, um presságio, e a outra sua mortalidade terrena.

Com pescoços levemente alongados, demonstram uma soberana humildade, fazendo o necessário para cumprir seus destinos, controlando o império Narzepiano pelo direito de governar, com pulso firme, ocupando o trono de Yuankan a décadas. Costumam ter entre 1,60m e 1,80m de altura, podendo viver por 150 anos, adquirindo sua primeira iluminação aos 18 anos.

Estimam muito sua aparência, quando em combate, cobrem seus rostos com máscaras brancas para que o sangue de seus inimigos não viole sua pele. Yuansus que mancham a reputação de seu próprio povo são julgados em praça pública, tendo seus rostos rasgados e seus cabelos tingidos com o seu próprio sangue. Geralmente utilizam adornos dourados, de ouro, reservando pedras preciosas para a realeza ou figuras ilustres em seu povo.

*Nomes comuns do povo Yuansu;*

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Yuansus possuem os idiomas **Comum** e **Narzepiano**.

## **HABILIDADES DE LEGADO**

### **Dinastia Narzepiana**

- Escolha um **Conhecimento Social**: Você possui **Aptidão** (Pág. 107) em testes deste **Conhecimento**.
- Você não pode ter os seus **Parâmetros** reduzidos, exceto quando forem reduzidos pela **Exaustão** (Pág. 111).

### **Poder Oculto**

- A qualquer momento, sem custo de ação, você poderá receber **Aptidão** em um teste de **Parâmetro**.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 91). A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.

*Ilustração e história em produção...*

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## ORIGEM

A perfeição é algo inalcançável, e caso não fosse, perderia o seu sentido pois tudo poderia ser perfeito. Buscando contradizer esta premissa, *Laofeng* criou e recriou infinitas vezes o seu Legado, falhando em todas as tentativas, não pela sua falta de habilidade ou um resultado insatisfatório, mas sim por ser impossível, para mortais ou divindades, desafiar a inalcançável perfeição. Quando finalmente se deu por satisfeito, a mais bela das criaturas tomou forma diante de seus olhos, sua primordial definitiva, aflorando na divindade tamanho fervor com o seu feito que a presenteou com o próprio vislumbrar de sua criação quase perfeita, fazendo este sublime sentimento ter morada em um de seus olhos. Sendo intencional ou não, este presente foi herdado por todos da linhagem da primordial Yuansu, despertando no momento de seu primeiro feito notável, com a cor e brilho de seu olho intensificando-se à medida que realiza novos feitos memoráveis. Quando em momentos antes de sua morte eminente, todo o sofrimento é apagado, tendo seu coração e mente reconfortados pelas mais belas imagens, sonhos, amores, realizações e suas conquistas, esvaindo-se a vida, eternizando a vívida cor de seu olho em seu leito fúnebre.

A grande expectativa de seu criador repousa nos ombros deste povo como pesadas correntes, pressentindo dias conturbados no horizonte com tantos para proteger e tantos outros para enfrentar, sempre em busca de ser o seu melhor a todo momento, numa competição contra seu próprio coração para poder um dia repousar triunfantes em sua mortalha incravada de conquistas. A busca pela perfeição nunca foi o destino, mas sim a jornada.

## SOCIEDADE

Após a queda da *Torre dos Imortais*, os Yuansus refugiaram-se onde futuramente seria Narzepion, fundando junto com o seu povo irmão, os Zaokans, uma das primeiras capitais pós *Torre dos Imortais*, meticulosamente planejada no *Planalto do Verão*, estabelecendo o império continental narzepiano. Em sua sociedade, não existem castas ou desigualdade, mas sim um imperador que carrega a vontade do povo, este que após sua morte, qualquer Yuansu pode candidatar-se ao posto, assim como o conselho que o rodeará, um cargo perpétuo sorteado pelas linhas invisíveis do destino. Caso as ações de um imperador vão contra a vontade popular, ele ou ela será deposto por não corresponder às expectativas. Tanto o imperador quanto o povo comem da mesma comida, caminham nas mesmas avenidas, são banhados pelas mesmas luas.

Desde cedo todo Yuansu é orientado para contribuir com a sociedade com aquilo que seus talentos podem oferecer, todos trabalhando igualmente, e aqueles que perturbam esta ordem, dependendo da gravidade de seus atos, podem ser exilados ou marcados pela *Marca Perpétua*.

O povo Yuansu, por mais que seja reservado fora de seus semelhantes, possuem boa relação com quase todos os outros povos aurorianos, não sendo tão incomum possuir certas aberturas para figuras ilustres de outros legados compartilharem conhecimentos ou técnicas inovadoras para ampliar a magnitude de seu império, incluindo escolas aeonianas ou bancos krabeshnianos, entre outros segmentos que após comprovarem seu valor, recebem cidadania narzepiana, um cargo de honra para alguém no mundo.

## TRADIÇÕES

Os Yuansus são um povo metódico, inspirados pelas estações de outros continentes, a cada três meses, peregrinam para um dos templos de Narzepion para saudar a estação da região, junto aos Seikos, agraciando-os com sua presença e mantendo suas relações diplomáticas.

A *Marca Perpétua* originada de um ritual para expurgar os pecados daqueles que se desalinharam da sociedade, mancharam a honra do seu povo ou cometem crimes hediondos, tendo seus rostos rasgados e com o seu próprio sangue os seus cabelos misticamente são manchados, como sinal de sua inutilidade para trilhar o caminho justo e digno. Em algum momento, ainda podem retornar a sociedade, mas a um custo, tendo o tom de seu cabelo retornado, mas ainda carregando as cicatrizes de suas transgressões, impossibilitando de candidatar-se a cargos na cúpula administrativa do império. Em raros casos, estrangeiros que receberam cidadania podem sofrer da *Marca Perpétua* e nunca mais sendo permitidos em suas fronteiras.

Quando em território estrangeiro representando seu povo, costumam utilizar máscaras brancas de porcelana para que os outros observem suas ações e não quem as realiza, se estendendo para guerras, para prevenir que sua pele seja maculada e para representarem a união de uma nação por uma causa.

## NO MUNDO

Rivalizando com os Elfos, geralmente todos estimam muito sua etiqueta e beleza, com a certeza de serem, no mínimo, uma pessoa muito interessante de se conversar. Sua aura leve e sútil aos poucos envolve o local, com a fama de serem justos e empenhados em seus afazeres, resultando em muitas vezes diplomatas Yuansus serem requisitados para mediar conflitos, possuindo também uma embaixada exclusiva em cada grande capital do mundo, até em Véronie, na capital Vennéli, Yetzirah. Possuem ótimo relacionamento com Seikos e Inaris, estes que cumprem papéis fundamentais no continente, mas mesmo estes possuem limitações sobre viver dentro das muralhas de sua capital Yuankan, formando a *Aliança Narzepiana* composta por dois representantes Yuansus, um Inari, um Seiko e recentemente um Zaokan.

Sua relação de conflito milenar com os Zaokans permanece viva nos corações dos dois povos onde mesmo com a permissão de um único Zaokan sentar-se em uma das cadeiras da *Aliança Narzepiana*, este é tratado com cuidado e considerado um perigo eminente. O motivo se perdeu com o tempo, mas a rixa permanece gerando desentendimento entre Zaokans e Yuansus pelo continente em uma sempre eminentemente guerra civil.

Alguns jovens Yuansus que provaram seu valor possuem permissão para se aventurar pelo mundo para adquirir experiência de vida e compreender a necessidade dos dogmas de sua sociedade, e outros são enviados pelo mundo para explorar novas tecnologias, técnicas agrícolas ou artesanais, entre outras coisas, para depois retornar a sua terra natal para elevar cada vez mais sua sociedade. Seus comércios sempre são realizados fora de seus territórios, onde pouquíssimos comerciantes receberam a oportunidade de tratar os negócios diretamente em Narzepion.

## ZAOKANS

Seus olhos refletem o vazio, com os globos dos olhos, íris, pupilas, córneas completamente negras em contraste com sua pele em cores vivas em tons de verde ou vermelho vivo e pequenas manchas de pele endurecida se formam em seu corpo, geralmente no rosto, ombros e coxas. Protuberâncias em suas testas que lembram chifres nos formatos mais variados oriundos da calcificação de seu crânio formando uma figura imponente e poderosa. Possuem entre 1,70m a 2,20m de altura, vivendo em média por 200 anos, sendo designados ao seu primeiro serviço aos 18 anos.

Percorrendo Narzepion – e o mundo - em busca da retomada do trono, imbuídos pelo dever de governar, alguns buscam maneiras mais civilizadas de lidar com o assunto, já outros autoproclamam-se um mal necessário, carregando o estigma de traidores de uma época já perdida no tempo que ao decorrer dos milênios poucos ainda sabem o que realmente aconteceu, e que por costume ou comodismo, menos ainda se perguntam a real história. Exilado ao norte, no Templo do Inverno, se armam para novas guerras civis, reivindicando aquilo que foi prometido. Todo Zaokan passa por um treinamento árduo onde apenas os melhores podem sentir a luz do sol em sua pele, onde as vezes matam seus irmãos, amigos ou mestres para provar sua lealdade ao *Conselho dos Nove*.

*Nomes comuns do povo Zaokan;*

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Zaokans possuem os idiomas **Comum** e **Narzepiano**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Corpo Fechado

- Você precisa apenas de metade de comida e água para sobreviver.
- Você ignora **1** nível de **Exaustão (Pág. 111)** que tenha recebido. Este efeito acontecerá novamente somente depois de um **Reposo (Pág. 111)**.

### Furor das Brumas

- Sempre que você gastar **Pontos de Energia**, o seu próximo teste de **Parâmetro** dentro de **1 minuto** terá **Prioridade**. Este efeito não acumula.

*Ilustração e história em produção...*

## ORIGEM

Quando *Athranamad* foi fragmentado por *Kalgoras*, por ordens de *Anatael*, e incumbido com a missão de esconder suas partes, guardou consigo seu coração por pena de seu irmão. Aquele que antes era tido como a representação da bravura e do heroísmo lentamente teve sua essência afeta e alterada, tornando-se violento e arrogante, autodenominando-se a representação do Poder, jurando vingar *Athranamad*. O seu Legado, os *Zaokan*, que já haviam sido criados como aqueles que inspirariam e protegeriam todos os povos sofreram das alterações de seu criador, tendo tanto seu corpo como mente quebrados e reorganizados por *Kalgoras*, para serem seu instrumento de vingança. Estando sob constante vigília de seus irmãos e irmãs, *Kyria* se tornou sua supervisora, organizando em segredo a quebra da *Torre dos Imortais* para libertar os seus primordiais da tirania divina.

Após os conflitos em *Drun'har* que culminaram na ruptura do mundo, os *Zaokans* renegaram seu criador, buscando a independência e poder retornar a suas origens, mas já era tarde demais, não se tornando nem o símbolo de bravura quanto instrumentos de vingança, aceitando sua essência quebrada e cortando laços com o divino, voltando suas crenças a si mesmos. Em acordo com os *Yuansus*, partiram rumo ao Leste do novo mundo, trabalhando juntos na construção de *Narzepion*, mas os conflitos pela liderança e pelo ódio da servidão ao divino, repartiram sua sociedade com os outros povos *narzepianos*, perdendo a guerra civil pelo controle, obrigados a tomar rumo ao Norte, sendo exilados de sua cidade natal.

## SOCIEDADE

Vagando sem rumo pelo Norte, enfrentando a dura realidade de seu novo destino, uma densa bruma tomou conta da região, isolando-os mais ainda por anos, até que uma velha combatente *Zaokan* de nome *Khandala*, em seus sonhos, ouviu os sussurros da névoa, e traendo os ideais de seu povo suplicou por poder para a bruma, e ela atendendo o seu chamado exigiu em troca a sua sede de sangue. Quando acordou em meio as brumas, um diadema estava cravado em sua pele, e orientada a recorrer aos *Seikos*, juntos fundaram *Uldara* em torno do primeiro templo das estações, o Templo do Inverno. Sua falta de devoção os levou para caminhos inimagináveis, mas limitados, e libertos da irracionalidade pela *Bruma Mística* de *Narzepion*, reconquistaram o seu real direito de serem livres e senhores de seu destino, mesmo que sua sede de sangue permanece adormecida, mas não eliminada.

Sua autoridade máxima é a *Imperatriz Decaída*, aquela que assumirá *Narzepion* em sua retomada ao poder, liderando o Concelho dos Nove, organização formada pela imperadora decaída e oito *Zaokans* de sua confiança, controlando todos os aspectos de sua sociedade. O conselho é temido pela sua severidade, onde tudo está sob seu comando e o povo deve pagar duras taxas, o que muitos aceitam e concordam por saberem que tudo é um investimento para a gloriosa retomada ao poder, e aqueles que não podem pagar, alistan suas proles no exército *Zaokan*.

A liderança deste povo sempre é decidida por um duelo mortal, muitas vezes motivado por discordâncias ou ideais diferentes, onde a vencedora além de dar continuidade ao objetivo de seu povo, deve garantir segurança para a família da perdedora, ocasionando muitas vezes a imperatriz possuir muitos maridos ou esposas, inclusive de outros povos.

Antes mesmo da abertura do continente para o mundo, já praticavam a pirataria, entrando em conflito com os *Minotauros* pela soberania dos mares e saqueando outras nações. Incansáveis e determinados a conseguir qualquer tipo de poder, desde que não tome sua autonomia, estabelecendo postos avançados em outros continentes em busca de recursos. Após a abertura, suas práticas se intensificaram, aceitando outros povos em suas fileiras, de forma soberana e organizada, assumindo com orgulho o estigma dado a eles, como um mal necessário para fortalecer os povos através do medo.

## TRADIÇÕES

A morte por uma causa é a mais gloriosa morte que se pode desejar, sendo assim, os treinamentos do exército Zaokan é brutal para provarem-se capazes de dar tudo de si pelo bem maior, seja de seu povo ou da causa que defendem, mas sendo apenas consequências. Os Zaokans não buscam a morte, mas sim tem ela como a conclusão de seu serviço enquanto vivo, como no ditado de seu povo “A morte teme os destemidos”.

Seu povo possui um conceito peculiar de honra, onde para eles honra é dar tudo de si e utilizar de todos os meios possíveis para superar seus inimigos, pois segurar sua força é humilhar seus adversários, não os agraciando com um desafio franco com métodos muitas vezes considerados injustos.

Tradicionalmente são as mulheres Zaokans quem propõem casamento, oferecendo tesouros, e uma vez aceito, aquele que foi proposto em casamento deverá se provar bom ou boa o suficiente para a união, respondendo com algum presente que não seja do mesmo tipo que recebera, mas igualmente grandioso, geralmente sendo derrotar uma criatura temível ou algum inimigo do proposito ou algo valioso do mundo, como relíquias ou armas.

## NO MUNDO

Mundialmente conhecidos pelos seus atos predatórios, tomando aquilo que querem, possuindo uma fama melhor, talvez, apenas que os Daevas. Muitos povos estabelecem acordos comerciais mais por medo do que uma visão de cooperação, sempre com termos simples e diretos; “se discorda, mate-me”. Os únicos povos que possuem alguma espécie de convivência são os Valdraks e Daevas, compartilhando de ideais parecidos sobre poder, e exigindo espaço em Labélia, o epicentro comercial do mundo, conseguiram desenvolver sua sociedade, amenizando rumores de serem besta sanguinárias, onde a gentileza, mesmo que rara, ainda habita o seu povo.

Por mais que sejam amplamente hostilizados em sua terra natal, em algum ponto da história se aproximaram dos Seikos, estabelecendo uma união, apenas entre eles e os *Filhos do Inverno* ao Norte de Narzepion, protegendo-os e tendo-os como fiéis aliados, com estes Seikos intercedendo por eles dentre a cúpula do Império Narzepiano comandado pelos Yuansus, conquistando inclusive o direito de um Zaokan sentar-se à mesa do império como representante de seu povo, para receberem suas reivindicações. Junto a sua conexão com os Seikos, permitiram a convivência com alguns Inaris, demonstrando boas intenções com os novos companheiros.

Seu conflito milenar com os Yuansus rivaliza em dimensões apenas com os de Vennélis e Khats'zas, explanando abertamente aos ventos que eles possuem o dever de governar a nação, insinuando que foram traídos e abandonados aos braços gélidos da morte, intitulando-se como os primeiros imperadores narzepianos, mas a veracidade da informação se perde há muito tempo. Após passarem pelas iniciações e possuindo permissão do Conselho dos Nove, qualquer Zaokan é livre e amplamente incentivado a explorar o mundo, possuindo uma expressiva parte de seu povo pelo mundo, em seus postos avançados.

## VÉRTONIE

Chamar Véronie de caótico e perigoso é ser leviano, o *Continente Devastado* é um dos lugares mais perigosos de *Auroria*. Desde a criação dos Elementais, um dano talvez irreparável mudou drasticamente a região, intensificado pelos constantes conflitos no continente. O Véu é desequilibrado no continente, criando paisagens mortais nunca antes vistas, abaladas pelas transgressões do Véu, mudando constantemente a geografia com o passar do tempo.

Seu horizonte é impregnado pela horrenda ilógica, fragmentos de Véu aglutinam-se formando auroras flamejantes que anunciam um novo dia, suas ilhas flutuantes são dragadas por vórtices de puro Véu que formam espirais de terra, algumas findadas em grandes cisões no solo onde lá no fundo faixas de cristalinas águas ácidas escondem rios de água potável. Os montes navalhados cortam o céu ao encontro de trovões violetas sob as nuvens carmesins, oriundas das poças sangrentas esparramadas no solo infértil. E no final do dia, as estações se embaralham, podendo nevar no verão e ter temperaturas escaldantes no inverno, ou as duas opções ao mesmo tempo, não criando um clima definido ou propício para qualquer tipo de vegetação comum. Cada fagulha de vida é moldada para matar, a flora se tornou mutante, evoluindo para sobreviver a região, se tornando carnívoras ou crescendo dos cadáveres dos animais que mais parecem quimeras de mal gosto. Talvez esta seja a última visão de muito azarados ou tolos.

Alguns tentam sobreviver ao continente, como os Elementais, que fizeram sua principal morada em um conglomerado de ilhas flutuantes, amarradas entre si e presas ao solo com grossas correntes fincadas no solo sobre o *Rastro da Morte*, uma extensa faixa corrompida que rasga o continente de Norte a Sul. Através das eras, os esforços contínuos de gerações de Elementais conseguiram o milagre de recuperar, aos poucos, a vida na região, fazendo florescer arvores cristalizadas, a *Floresta de Vidro*, que extrai do solo o pouco de Véu vital disponível, produzindo alimento, mesmo que precário.

Ao Oeste uma grande cidadela é ocupada pelos Forjados, em um terreno retorcido, utilizando de gigantescas pontes para assegurar a permanência de sua capital acima do mar, sem qualquer rastro de vegetação, apenas uma terra devastada, com animais macabros que se alimentam da essência vital sendo um constante perigo para este Legado. A fortaleza acolhe todas as criações do Juiz, propiciando um futuro para os Forjados perdidos.

Ao Nordeste fica a capital dos Vennélis, *Yetzirah*, intocada pela deformação da terra, mantendo seus rios e lagos vívidos, com cristais espalhados pela periferia de seu território formando uma protetora barreira que impede o avanço da corrupção, mantendo-se protegida das intempéries do continente. Seus majestosos portões dourados são fortemente protegidos pela mais nobre casta dos Vennélis e as castas mais baixas são reduzidas a manutenção do território, moldando a fauna e flora para manter sua intocada capital triunfante.

Ao Sudeste a capital dos Khats'zas, *Ark'num*, foi levantada, lidando com a corrupção de forma contrária a *Yetzirah*, abraçando e controlando as manifestações do Véu, que através de seus árduos estudos do místico e alquimia, conseguiram criar de forma inusitada artifícios para manter seu território habitável, transformando as maculadas águas em tóxicos, retomando aquilo que foi sacrificado, buscando um significado no infinito.

Entre as duas capitais existe a *Queda da Esperança*, um estreito banhado por sangue e lágrimas onde dizem que *Anatael* e *Kyria* travaram guerras, conflito herdado na essência de seus Legados, que até hoje é palco de incontáveis batalhas sem sentido. Uma guerra atemporal, possivelmente sem fim. Pela história, houve diversas expedições dos outros continentes em Véronie, fracassadas, mas ainda é possível ver assentamentos abandonados espalhados por todo o continente, e com o tempo os povos de Auroria fecharam seus olhos, impotentes perante as atrocidades da *Terra Devastada*.

## ELEMENTAIS

Moldados em formas humanoides a partir dos fragmentos do Véu de sua criação, como receptáculos do Véu Elemental, surgem no mundo para cumprir um propósito. Podendo possuir pedras preciosas encrustadas em seus corpos e, dependendo de sua Essência Elemental, possuem características específicas como suaves linhas místicas nos Elementais de Vento, protuberâncias de pedra nos Elementais da Terra, inconsistências e deformações na pele dos Elementais de Fogo, visíveis veias de sangue azulado nos Elementais de Água, pele rachada com braços e pernas alongadas nos Elementais de Trovão ou a pele alva e cristalina nos Elementais de Gelo. Possuindo a altura entre 1,60m e 2,00m. Elementais podem viver por tempo indeterminado, ou até cumprirem seu propósito, surgindo no mundo já adultos.

Mesmo possuindo consciência e a noção da realidade, acabam formando sua personalidade apenas quando se lançam ao mundo, adquirindo experiência de vida, norteados por seus propósitos, onde muitas vezes acabam sendo corrompidos ou salvos pelas sociedades Aurorianas. Alguns retornam após sua jornada de autoconhecimento para Vértonie, outros renegam seus destinos traçados, vivendo pelo mundo por décadas.

*Nomes comuns do povo Elemental;*

Os Elementais costumam a ter nomes semelhantes aos povos da região onde nascem.

**Idioma:** Elementais possuem os idiomas **Comum** e **Místico**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Essência Elemental

- Escolha um elemento: **Fogo**, **Água**, **Vento**, **Terra**, **Trovão** ou **Gelo**.  
Você tem **Resistência Elemental** referente ao elemento escolhido.
- Você pode realizar pequenos truques elementais referente ao escolhido nesta habilidade, podendo gastar até mesmo **Pontos de Energia** a critério do **Narrador** para realizar feitos maiores.

### Encarnação Elemental

- Durante o seu turno, sem custo de ação, você evoca os poderes elementais primitivos por **1 minuto**, recebendo os seguintes efeitos:
  - No final dos seus turnos, você causa um **Dano Mágico** elemental referente a sua **Essência Elemental** em um alvo até **6 metros**. Este dano é equivalente à metade do seu total máximo de **Pontos de Energia**.
  - Você tem **Imunidade Elemental** referente ao elemento escolhido.

Caso você chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida** esta habilidade é desfeita. Esta habilidade só poderá ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111).



## O LEGADO

Uma vida pode emergir onde tantas outras findam, o vínculo mais ancestral se estabelece e algo surge, em meio ao inexistente, materializando aquilo que uma vez era impossível. Quando *Zalunea* se desesperou com a sua incapacidade de conceber aqueles que carregariam seu *Legado*, como alguns de seus irmãos antes fizeram, se isolando na borda mais distante de *Édona*, descontrolando sua própria existência e neste momento, ela ouviu vozes, fracas, mas próximas.

Recobrando a sanidade, *Kyria* e *Anatael* seguravam suas mãos, abaladas, então *Zalunea* percebeu o que havia acontecido, que seu corpo havia se estilhaçado e deformado completamente a região, que futuramente seria conhecida como Vértonie, com incontáveis cadáveres espalhados pelo horizonte. Em meio a desolação, um grande cristal de cores disformes permanecia de pé, sublime, o seu primordial que carregaria sua vontade por toda a eternidade, criado através da liberação massiva de *Véu* gerado pelo pranto da *Semi Neteru*. A divindade então descobriu o que é o amor, dando vida ao *Véu Elemental*, tendo este fenômeno conhecido como a *Ascenção Elemental*.

Após o cristal eclodir, um ser de puro *Véu* se materializou, carregando os elementos primordiais da criação. *Zalunea* o criou como um amado filho, dando o nome de *Gaenoi*. Após crescer, pela própria vontade de *Gaenoi*, o primordial se fragmentou em seis novos seres, cada um carregando a herança de um de seus elementos para proteger o *Véu Elemental* e destes fragmentos de *Gaenoi*, surgiram os Elementais, aqueles que carregam o legado dos elementos, e assim como seus criadores, surgindo no plano terreno a partir de algum distúrbio do *Véu*.

## NO MUNDO

Os Elementais fizeram sua morada em Vértonie, estabelecendo pequenos vilarejos pelo continente, seja para reparar a destruição criada pela *Ascenção Elemental* ou evitar que a *Guerra dos Dois Tronos* aprofunde mais ainda a devastação do continente *Vertoniano*, muitas vezes entrando em conflito tanto contra *Vennélis* quanto *Khats'zas*, como uma forma de honrar sua criação ou a de seus antecessores.

Por possuírem uma população pequena e pelas condições de seu nascimento, não é comum ver um Elemental pelo mundo, tornando-os exóticos fora de Vértonie, mas mesmo assim, muitos Elementais se lançam a aventura pelo mundo, seja para fugir de seu fardo ou para justamente ir ao seu encontro, observando que com o passar das eras, o continente devastado poderia talvez não ser seu único destino.

Dizem que cada continente é regido por um dos *Fragmentos de Gaenoi*, fazendo surgir teorias e lendas sobre estes seres e suas regiões, estes sendo; a Água Primordial *Aelba'ag*, que sustenta as abundantes florestas em *Aenolia*; o Fogo Primordial *Yk'elth*, patrono do desenvolvimento e superação em *Drunar*; o Vento Primordial *Mayzz'ot*, criador da *Neblina Mística* em *Narzepion*; a Terra Primordial *Urv'll'akron*, criador dos oásis e as provações do Deserto de *Ak'dala* em *Krabesh*; o Trovão Primordial *Agr'el'vorz*, criador dos acontecimentos impensáveis para remediar os conflitos e a cura da região em Vértonie e o Gelo Primordial *Per'pher'th*, que põe constantemente a prova a vitalidade e a vontade dos habitantes de *Drakar*. Normalmente, mas não exclusivamente, os Elementais que surgem nestas regiões seguem a *Essência Elemental* do *Fragmento de Gaenoi* regente da região.

Elementais possuem um nobre objetivo, oculto no emaranhado da vida e do *Véu*, mas enquanto isso, procuram aproveitar a dádiva da existência, se espalhando pelo mundo como mercenários, agricultores, comerciantes, aventureiros, lideranças com potente presença ou partes da corte de algum reino, sendo impulsionados pela natureza da sua *Essência Elemental*.

## FORJADOS

Armaduras reanimadas que possuem diversos tipos e formatos, mas que, no fim, lembram um ser humanoide armadurado. Seu interior físico é vazio, possuindo um grande fluxo de Véu condensado preenchendo o seu interior, que talvez seja isso que o move e lhe dá consciência. Não possuem tonalidades ou características dos vivos como barbas, rabos ou orelhas pontudas, possuindo suas características a partir de armaduras de ferro, embasadas em armaduras completas tradicionais de qualquer povo.

Uma pequena energia sai de seu elmo, podendo variar a cor, e dessa energia o Forjado tem a sua visão e outros sentidos. Suas medidas de altura variam dependendo o seu tipo de armadura, possuindo no mínimo 75 centímetros e um máximo de 2,70m de altura. Forjados não morrem por idade.

Forjados possuem um destino em branco, não possuindo vícios, maneirismos ou uma tradição instaurada, visto que não possuem passado, apenas uma trama infinita de futuros incertos e mutáveis. Em sua capital, existem as *Tabuletas de Exatir* com normas e diretrizes para acolher os recém despertos Forjados, ajudando-os a compreender o mundo e sua existência.

*Nomes comuns do povo Forjado;*

Os Forjados costumam a ter nomes semelhantes aos povos da região onde *nascem*.

**Idioma:** Forjados possuem os idiomas **Comum** e mais um a escolha.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Armadura Viva

- Você não precisa se alimentar, respirar ou dormir, entrando em um estado de meditação ao realizar um **Repouso** (Pág. 111). Além disso, você é imune a doenças, venenos, **Sangramento** e **Fratura**.
- Você não pode equipar nenhum tipo de **Armadura**, mas sim, ao tocar em uma **Armadura** você poderá copiar as suas propriedades, recebendo os valores de **Bloqueio** e **Propriedades Místicas** (caso possua) desta **Armadura** desde que você possua os requisitos para utilizá-la. Você não recebe **Inaptidões** vindas de **Armaduras** copiadas por esta habilidade, nem mesmo tem a sua aparência alterada.

Os efeitos desta habilidade não acumulam, fazendo com que ao copiar as propriedades de uma nova **Armadura**, as propriedades anteriores serão substituídas.

A qualquer momento você pode desfazer as propriedades copiadas de uma **Armadura**. Esta habilidade só pode ser realizada fora de um combate e necessita de **10 minutos** para ser executada.

Enquanto com propriedades de **Armaduras** copiadas, considere que você está equipado com uma **Armadura**.

Enquanto com propriedades de **Armaduras** copiadas, a regra de **Fluxo do Caminho do Monge** (Pág. 36) não se aplica a você.

### Matriz Mística

- Durante um turno, sem custo de ação, você poderá fazer com que até o final deste turno todo dano causado a você seja reduzido pela metade.

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111).

**Ilustração e história em produção...**

## KHATS'ZAS

Aqueles em sua infinita sede de poder perseguem os resquícios do Véu com a ambição de compreender o incompreensível, acabando corrompidos, ou pior. Lidar com o mais profundo Véu custou caro, flagelando a essência de seu ser, e por conta disso, os Khats'zas tiveram seus corpos distorcidos, com peles azuladas, purpuras ou azul acinzentadas, com corpos definhados, moldados para suportar os violentos ataques do proibido. Este povo possui olhos como o reflexo do universo, acompanhando o tom de suas peles, mas vibrantes e luminosos. Estabelecem suas alturas entre 1,50m e 1,90m, tendo a capacidade de manter seus corpos até os 300 anos, tendo o controle absoluto de si aos 20 anos.

Infundidos nas práticas místicas, desenvolveram inúmeros e complexos estudos sobre o Véu, tornando-se referência no assunto, explorando as possibilidades infinitas a qualquer preço, a qualquer custo, através de qualquer sacrifício. Uma vez o epicentro da *Guerra Escarlata*, hoje refugiados em Vértonie uma vez mais, onde o Véu é vivido e fascinante. Não costumam se importar com os bens físicos, apenas se for benéfico ou necessário, como relíquias ou artefatos. Desenvolveram técnicas fundamentais para sua proteção, como o imbuir da força da existência em suas lâminas, condensação da magia, convocações, entre tantas outras. Alguns tentam renegar por não suportar as práticas, mas uma vez infundidos pelo Véu, a conexão é eterna.

*Nomes comuns do povo Khats'za;*

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Khats'zas possuem os idiomas **Comum** e **Místico**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Conectado Com o Véu

- No final de um turno que você tenha recebido qualquer tipo de dano, você poderá realizar um teste de **Dif. 10**; caso tenha sucesso, você recuperará **1 Ponto de Energia**. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.
- Você possui acesso a um **Feitiço Arcano** (Pág. 27) a escolha, podendo conjura-lo sem custo de **Pontos de Energia**. A cada **Repouso** (Pág. 111) você poderá trocar este **Feitiço Arcano**.

### Invólucro Místico

- A qualquer momento, sem custo de ação, você poderá manipular o Véu ao seu redor para realizar um dos seguintes efeitos:
  - Impor **Inaptidão** a um teste de **Parâmetro** vigente até **6 metros**.
  - Aumentar ou diminuir em **1** a categoria de dado de uma **Conjuração** vigente até **6 metros**. *Este efeito não pode transformar **1d12** em **1d20**, nem mesmo reduzir menos que **1d4**.*

Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111). A cada **3 PdA** adquiridos, você pode utilizar esta habilidade uma vez adicional antes de um **Repouso**.

**Ilustração e história em produção...**

## VENNÉLIS

Tornando-se a personificação dos ideais de sua progenitora, *Anatael*, e prevendo a ruína iminente, fizeram sua morada em Vértonie para regular as manifestações do Véu descontrolado após a Ascenção Elemental, estabelecendo o último bastião dos mortais contra as aberrações do Véu. Sua pele reflete a nobreza dos metais, podendo ser de tonalidade azul cobáltica, prateada, platinada, dourada ou cobreada, possuindo diversas intensidades de cor. Como presente dos céus, possuem mandalas místicas incrustadas em suas costas, que uma vez que desfeitas, fazem emergir um par de asas etéreas. Vennélis costumam possuir uma altura variando de 1,70m até 2,10m, vivendo até seus 300 anos, atingindo a fase adulta aos 20 anos.

Extremamente regrados e não concedendo espaço para fraquezas, sua sociedade é rígida e direcionada para resistir as intermináveis batalhas contra o distorcido Véu. Sob a influência de sua criadora, os valores da Justiça e Ordem inundaram Auroria, sendo agentes atuantes na criação da organização Humana do *Conclave*, ordem de templários caçadores de conjuradores do Véu. Suas presenças, muitas vezes impositivas e intimidantes, não permitem falhas diante dos *Ensinamentos da Donzela*. Após a Guerra Escarlate, com o afastamento dos Semi Neterus, tiveram de se reorganizar, livres dos comandos da líder do Plano da Ordem, permitindo uma abertura em suas vidas de servidão, tornando-se mais amenos com seus deveres através dos tempos.

*Nomes comuns do povo Vennéli;*

**Masculino:** Em produção

**Feminino:** Em produção

**Idioma:** Vennélis possuem os idiomas **Comum** e **Celestial**.

## HABILIDADES DE LEGADO

### Graça Celestial

- Durante o seu turno, sem custo de ação, você poderá tocar um alvo **Inconsciente** (Pág. 109) para estabilizá-lo, fazendo com que este alvo não precise mais rolar o **Dado de Morte** (Pág. 110) até a próxima vez que ficar **Inconsciente**.  
Este alvo ainda permanece desmaiado. Esta habilidade só pode ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111).
- Você possui o **Feitiço Arcano** *Orbe de Luz* (Pág. 27) podendo conjura-lo sem custo de **Ponto de Energia**.

### Ascenção

- A qualquer momento, sem custo de ação, você desfaz o glifo em suas costas, materializando um par de asas etéreas, recebendo os seguintes efeitos por **1 minuto**:
  - Você pode utilizar a ação **Voar** (Pág. 113).
  - No final de um turno que você tenha recebido qualquer tipo de dano de um alvo inimigo, você recuperará um valor de **Pontos de Vida** equivalente à metade do seu total máximo de **Pontos de Energia**. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

Caso você chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida** esta habilidade é desfeita. Esta habilidade só poderá ser realizada novamente depois de um **Repouso** (Pág. 111).

*Ilustração e história em produção...*

## REGRAS DE COMBATE

Você já está pronto para iniciar a sua aventura, mas antes, vamos falar sobre as regras que fazem com que você consiga realizar os seus feitos em **Gaia: O Prelúdio**.

### INICIATIVA

Ao iniciar um combate, todos os seres envolvidos realizam um teste de **Agilidade** para determinar a sequência de ações dos combatentes, começando com o personagem que obtiver o maior valor, onde cada personagem terá seu turno até o ser que obteve o menor valor.

Caso dois alvos tenham o mesmo resultado, estes alvos devem rolar novamente a sua **Iniciativa** como critério de desempate. Alvos aliados não precisam realizar este embate.

Além disso, é no momento de uma **Iniciativa** que os seres envolvidos em um combate podem realizar as suas habilidades de **Iniciativa**. Um personagem só pode realizar uma habilidade do tipo **Iniciativa** por combate.

### TURNOS E RODADAS

Para facilitar um combate, é determinado que haja **Turnos** e **Rodadas** para cada personagem ter a sua vez de agir. Os **Turnos** definem a ordem das ações que os personagens e criaturas em um combate irão agir, se baseando no seu resultado individual de **Iniciativa**.

O termo **Rodada** define um grupo de **Turnos**, tendo uma **Rodada** iniciada com o **Turno** do ser com maior resultado de **Iniciativa** e finalizada no final do turno do alvo com menor resultado de **Iniciativa**.

Por base, em **Gaia: O Prelúdio**, consideramos que cada **Rodada** dentro de um combate possui cerca de **6 segundos**.

### REGRA DE ALVOS

Algumas habilidades definem um número de **Alvos** em seus efeitos, ou direcionam a sua ativação a um alvo específico.

Um **Alvo** é considerado qualquer *Legado* ou criatura em combate, em alcance.

Algumas habilidades podem fazer com que os seus efeitos sejam direcionados a **Alvos Aliados**, estes **Alvos** em específico são seres que você considerada aliado para tais efeitos.

Outras habilidades consideram **Alvos Inimigos**, estes **Alvos** em específico são seres que você está enfrentando em um combate para tais efeitos.

## EFEITOS ADICIONAIS

Existem alguns efeitos que podem ser adicionados pelo **Narrador** a qualquer momento, ou, em alguns casos, são encontrados em **Habilidades de Caminhos**, **Habilidades de Legados** ou **Aprimoramentos**.

### APTIDÃO E INAPCIDÃO

Sempre que você se deparar com um efeito ou habilidade que gera **Aptidão** em um teste, você irá rolar dois dados neste teste ao invés de um, ficando com o dado de **maior** valor. Você não pode receber duas **Aptidões** em um mesmo tipo de teste ao mesmo tempo.

Sempre que você se deparar com um efeito ou habilidade que gera **Inaptidão** em um teste, você irá rolar dois dados neste teste ao invés de um, ficando com o dado de **menor** valor. Você não pode receber duas **Inaptidões** em um mesmo tipo de teste ao mesmo tempo.

Caso você receba **Aptidão** em um teste, e nesse mesmo teste, também receba uma **Inaptidão**, ambos os efeitos são anulados.

### PRIORIDADE

Sempre que você se deparar com um efeito ou habilidade que gera **Prioridade** em um teste, esse efeito fará com que caso você empate no lance de dados desse teste, você não precisará rolar novamente, vencendo esse embate.

Caso em um embate ambos os alvos envolvidos possuam **Prioridade**, elas se cancelam.

### RESULTADO NATURAL

Certas habilidades, efeitos e até mesmo **Armamentos** são aprimorados referente ao resultado de um dado, assim, sempre que você rolar um dado, considere o número tirado, sem bônus ou penalidades, o **Resultado Natural** daquele dado.

*Ex: Caso você role **1d12**, e o número tirado for **8**, o **Resultado Natural** dessa rolagem foi **8**.*

### ORDEM DE EFEITOS

Regenerações de **Pontos de Vida**, **Pontos de Energia** ou efeitos benéficos de um personagem que ocorram no início do turno deste personagem acontecem sempre antes de qualquer dano, **Efeito Negativo** ou **Condição**.

## COMBATE FÍSICO

Você agora deve entender como um combate físico funciona, entender que os danos são consequências dos seus testes.

### ATAQUE FÍSICO

Você pode utilizar a sua **Ação Ativa** para realizar um **Ataque Físico** contra um alvo em alcance dos seus punhos, pernas ou **Armamentos**.

#### Ataque Físico

Você realiza um teste de **Precisão** contra a **Agilidade** ou **Bloqueio** do alvo desta ação; caso tenha sucesso, você atingirá este alvo.

Regras rápidas sobre o **Ataque Físico**:

- ☐ Você pode realizar dois **Ataques Desarmados** com essa ação. Ver regra de **Ataques Desarmados** (Pág. 122).
- ☐ Caso você esteja equipado com dois **Armamentos**, você poderá realizar dois golpes (um com cada **Armamento**). Ver regra de **Empunhadura Dupla** (Pág. 122).

### DANO CRÍTICO

Sempre que você realizar um **Ataque Físico** em um alvo e acertar com diferença entre o seu teste de **Precisão** e a **Agilidade** ou **Bloqueio** do alvo for **10**, ou mais, você irá causar um **Dano Crítico** neste alvo, dobrando o total de **Dano Físico** causado nesta ação.

### ACERTO FURTIVO

Sempre que você realizar um **Ataque Físico** enquanto no efeito de **Furtivo** (Pág. 113) ou caso o alvo dessa ação não esteja lhe vendo, você receberá **Aptidão** no teste de **Precisão** nesse **Ataque Físico**.

## COMBATE MÁGICO

Você agora deve entender como um combate mágico funciona, os seus danos, seus testes, tudo que facilite a sua jornada como um conjurador.

### ATAQUE MÁGICO

Caso você possua um equipamento ou habilidade que cause um efeito ou **Dano Mágico** em um único alvo e esse equipamento ou habilidade exija um **Ataque Mágico**, significa que você deve realizar um teste de **Canalização** contra a **Agilidade** ou **Bloqueio** deste alvo; caso tenha sucesso, você atingirá este alvo.

### DANO MÁGICO

Diversas habilidades ou efeitos místicos causam **Dano Mágico** em um alvo, causando este valor diretamente nos **Pontos de Vida** deste alvo.

Existem os seguintes tipos de **Dano Mágico**:

- ☐ **Neutro:** Conhecido como **Dano Mágico Neutro**. Este tipo de dano é o mais comum quando causado por **Conjurações**, presente em diversas habilidades místicas.
- ☐ **Elementais:** Esse tipo de **Dano Mágico** é causado pelos seis elementos: **Fogo**, **Água**, **Vento**, **Terra**, **Trovão** ou **Gelo**.
- ☐ **Especiais:** Formas de danos mágicos que raramente são manipulados pelos seres de Auroria. São eles:
  - ☐ **Natureza:** O dano mágico *Primal*, retirado das raízes de Auroria, presente em **Conjurações**, efeitos venenosos ou toxinas.
  - ☐ **Profano:** O dano mágico *Corrompido*, retirado de forças *Não-Vivas* de Auroria, presente em **Conjurações** ou efeitos que manipulam os mortos.
  - ☐ **Luz:** O dano mágico *Sagrado*, retirado dos resquícios de Ofir, presente em **Conjurações** ou efeitos sagrados que banem as forças das **Trevas**.
  - ☐ **Trevas:** O dano mágico *Sombrio*, retirado dos resquícios do *Abismo*, presente em **Conjurações** ou efeitos sombrios que banem as forças da **Luz**.
  - ☐ **Imaterial:** O dano *desconhecido*, tendo uma origem misteriosa até hoje. Alguns estudiosos ousam dizer que esse tipo de dano místico tem as suas propriedades vindas do próprio miasma do **Universo Observável**. Este tipo de dano ignora qualquer **Efeito Positivo**, **PVT**, **Habilidade de Caminho**, **Habilidade de Legado** ou **Característica**

## RESISTÊNCIA ELEMENTAL

Sempre que você se deparar com um efeito que aplique **Resistência Elemental**, significa que você recebe **metade** de todo dano do elemento descrito nesse efeito.

## FRAQUEZA ELEMENTAL

Sempre que você se deparar com um efeito que aplique **Fraqueza Elemental**, significa que você recebe o **dobro** de dano do elemento descrito nesse efeito.

## IMUNIDADE ELEMENTAL

Sempre que você se deparar com um efeito que aplique **Imunidade Elemental**, significa que você não recebe danos do elemento descrito neste efeito.

## FEITOS ELEMENTAIS

**Fogo** – Danos de **Fogo** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Gelo**.

**Gelo** – Danos de **Gelo** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Vento**.

**Vento** – Danos de **Vento** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Terra**.

**Terra** – Danos de **Terra** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Trovão**.

**Trovão** – Danos de **Trovão** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Água**.

**Água** – Danos de **Água** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Fogo**.

**Natureza** – Danos de **Natureza** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Profano**.

**Profano** – Danos de **Profano** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Natureza**.

**Luz** – Danos de **Luz** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Trevas**.

**Trevas** – Danos de **Trevas** causam o dobro de dano em alvos com propriedades de **Luz**.

## PONTOS DE VIDA E ENERGIA

Falamos sobre como causar dano a um ser, mas agora, precisamos entender a capacidade de um personagem a resistir em um combate ou as dificuldades de Auroria, seja recebendo diversos danos ou até pelo cansaço do mundo.

## PONTOS DE VIDA E INCONSCIENTE

Representado pelo termo **PV**, os **Pontos de Vida** representam a vitalidade total de um ser.

Sempre que um alvo sofrer um **Dano Físico** ou **Dano Mágico**, reduza esse valor nos **Pontos de Vida** daquele alvo.

Caso os **PV** de um personagem cheguem a zero, ele cairá ao chão sob o efeito **Inconsciente**, tendo a sua vida em risco.

**Inconsciente:** Você está desmaiado, não podendo se mover, falar ou realizar qualquer tipo de ação.

Ao ficar sob o efeito **Inconsciente**, um personagem perde também todos os seus **Efeitos Positivos**, **Focos** e **Auras** ativas. **Pontos de Vida Temporários** também são removidos desta forma.

Além disso, sempre que um personagem ficar **Inconsciente**, ele também recebe um nível de **Exaustão** ([Pág. 111](#)).

## PONTOS DE VIDA NEGATIVOS

Caso um alvo receba qualquer tipo de dano que faça-o passar de zero **Pontos de Vida**, este alvo receberá um valor de **Pontos de Vida Negativo** referente ao valor ultrapassado do zero.

Caso um alvo chegue em um valor de **Pontos de Vida Negativos** equivalente à metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, este alvo morre.

## REGENERANDO UM ALVO

### INCONSCIENTE

Um personagem só sairá do efeito **Inconsciente** caso receba uma regeneração de **Pontos de Vida** e estes **Pontos de Vida** fiquem positivos (mínimo **1**), ficando consciente novamente.

Caso um alvo possua **Pontos de Vida Negativos** e receba qualquer tipo de regeneração, esta regeneração irá descontar primeiros os **Pontos de Vida Negativos** deste alvo.

## DADO DE MORTE

Caso um alvo fique **Inconsciente** durante um combate e inicie o seu turno enquanto **Inconsciente**, antes de qualquer outro efeito neste turno, este alvo deverá rolar um **Dado de Morte (1d12)** e assumir o seu destino, referente ao número tirado nessa rolagem:

- **1 - 6:** Você obtém uma **Sentença do Corruptor**.
- **7 - 12:** Você obtém uma **Dádiva do Artesão**.

Caso este alvo consiga duas **Sentenças**, ele morrerá.

Com duas **Dádivas**, este alvo não precisará mais realizar o **Dado de Morte**, mas ainda estará **Inconsciente**.

Caso um alvo não tenha seus **Pontos de Vida** recuperados enquanto **Inconsciente** e já possua duas **Dádivas**, a cada **10 minutos** este personagem irá regenerar **1d4 PV**.

**Nota.** **Sentenças** e **Dádivas** sempre são reiniciadas ao receber duas **Dádivas** ou ter o efeito **Inconsciente** removido.

*O mundo ainda pode ser muito mais cruel...*

Existe também duas outras ações que podem tirar a vida de um personagem em **Gaia: O Prelúdio**, elas são:

- **Aniquilação:** Caso um alvo receba um total de dano em seus **Pontos de Vida** de valor igual ou maior que o seu total máximo de **Pontos de Vida**, este personagem morre instantaneamente (decapitado, cortado ao meio, desintegrado por uma habilidade, etc).
- **Execução:** Um alvo pode usar a sua **Ação Ativa** em alvos **Inconscientes**, matando diretamente um personagem com um **Armamento** ou habilidade.

Esta ação também pode ser utilizada em alvos **Não-Despertos** (sem PdA adquiridos, como camponeses ou seres sem aptidões de combate), mesmo que estes seres não estejam **Inconscientes**.

## PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Representada pelo termo **PVT**, os **Pontos de Vida Temporários** são concedidos temporariamente para um alvo por conta de um efeito ou habilidade, fazendo com que caso um alvo com **PVT** receba qualquer tipo de dano em seus **Pontos de Vida**, ao invés disso, esse valor de dano será direcionado e reduzido em seus **PVT**.

Somente depois que os **PVT** de um alvo forem removidos por completo novos danos afetarão os **Pontos de Vida** deste alvo.

O valor máximo de **PVT** de um alvo é igual a metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**.

**PVT** não podem ser regenerados por efeitos ou habilidades, pois quando chegam a zero esse efeito desaparece do alvo.

Caso você receba um valor de **PVT** enquanto possui um valor de **PVT**, você deverá escolher um dos dois efeitos para afeta-lo, fazendo com que o outro seja anulado.

Caso um efeito que gere **PVT** não possua nenhum tipo de duração, esses **PVT** são removidos depois de um **Reposo** ou caso um alvo fique **Inconsciente**.

## PONTOS DE ENERGIA

Representado pelo termo **PE**, os **Pontos de Energia** representam a capacidade de realizar habilidades utilizando o seu corpo e mente.

**Pontos de Energia** são utilizados para realizar a grande maioria das habilidades de **Caminhos**.

Cada habilidade possui um custo que deverá ser subtraído do valor atual de **Pontos de Energia** do personagem quando este realiza uma habilidade. Caso uma habilidade possua o seu custo de **Pontos de Energia** variado, o seu valor mínimo sempre será **1**.

Caso um personagem não possua a quantidade necessária de **Pontos de Energia** para realizar uma habilidade, ele não poderá realizar aquela habilidade.

Uma habilidade nunca poderá custar menos que **1 Ponto de Energia**.

## EXAUSTÃO

Um personagem pode se cansar, seja dentro ou fora de combate com atividades que exijam mais do seu corpo, seja por climas ou atividades extremas, assim, podendo receber níveis de **Exaustão**.

O **Narrador** é quem determina quando um personagem recebe um nível de **Exaustão** dessa forma.  
*Ex: Ficar dias sem dormir, não se alimentar, etc.*

Lembrando que um alvo recebe **1** nível de **Exaustão** ao ficar **Inconsciente**.

Para cada nível de **Exaustão** que um personagem possua, esse personagem tem redução de **1 metro** nas suas ações de **Movimentação**, além de ter **-1** em todos os seus testes de **Parâmetros**. Caso um personagem chegue a seis níveis de **Exaustão**, este personagem morre.

## REPOUSO

Um personagem, fora de combate, em um local seguro, pode repousar o suficiente para recuperar os seus valores de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia** perdidos em combate, da seguinte forma:

- Caso um personagem repouse por pelo menos **4 horas**, confortavelmente, ele recupera metade do seu total máximo de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia**. Caso não seja um local confortável, adicione mais **2 horas**.
- Caso um personagem repouse por pelo menos **8 horas**, confortavelmente, ele recupera o seu total máximo de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia**, além reduzir pela metade os seus níveis de **Exaustão**, no mínimo **1**. Caso não seja um local confortável, adicione mais **2 horas**.

## COMPLEMENTOS

Existem alguns termos e regras extras que podem surgir durante um combate ou em certa habilidade, a seguir abordaremos alguns exemplos.

## FRAÇÃO

Sempre que você se deparar com um efeito ou habilidade que utilize um valor fracionado, arredonde para baixo este valor, tendo o seu valor mínimo sempre **1**.

## EMBATES

Um embate é um conflito entre dois alvos, seja em um teste de **Parâmetro** ou **Conhecimento**.

## RESULTADOS DE TESTES E EMPATES

Caso um embate seja realizado entre dois alvos em um teste de **Parâmetro** ou **Conhecimento**, o vencedor deste teste será aquele com o maior resultado. Caso haja um empate nos resultados, ambos devem realizar novamente a rolagem de dados.

## VALORES FIXOS

Quando um pré-requisito de equipamento, efeito, ou habilidade solicita um valor **fixo** de **Parâmetro** ou **Conhecimento**, significa que este valor é somente o valor total de pontos distribuídos na ficha de um personagem, ignorando outros valores vindos de outros efeitos.

## BLOQUEIO

Sempre que um personagem for alvo de um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico** de alvo único ele poderá escolher fazer um teste de **Bloqueio** ao invés de um teste de **Agilidade** para se defender desta ação caso possua ao menos **1** ponto de **Bloqueio**.

Habilidades e efeitos que afetem uma área, e ao mesmo tempo pedem um teste de **Agilidade** não podem ser substituídas por **Bloqueio**. Habilidades que solicitam um teste de **Agilidade Dif. X** não podem ser substituídas por **Bloqueio**.

**Bloqueio** não consta como um **Parâmetro**.

## AÇÃO CONJUNTA

Caso um alvo aliado esteja realizando um teste de **Parâmetro** onde faça sentido receber um tipo de auxílio (como um teste de **Brutalidade** para empurrar uma pedra), você poderá auxiliá-lo, concedendo **Aptidão** neste teste. O **Narrador** pode conceder **Bônus** adicionais neste teste caso ache válido tal auxílio.

## FURTO

Um personagem pode furtar qualquer ser próximo a ele (em alcance do seu corpo), realizando um teste de **Destreza** contra a **Percepção** do alvo sendo furtado; caso tenha sucesso, este personagem roubara um pequeno objeto, bolsa ou item definido pelo **Narrador**.

## SAQUE

Alguns oponentes podem ser saqueados, o **Narrador** é quem define o que pode ser saqueado ou não.

Você pode realizar um teste de **Saque** em um **Inconsciente** para tentar encontrar *algo a mais* com esse alvo, rolando **1d12**, e com o resultado, o **Narrador** define o que você encontrou; sendo **1** nada e **12** algo de grande valor ou importância.

## SISTEMA DE UNIDADE

Em **Gaia: O Prelúdio** todo personagem possuí um limite de itens e equipamentos que pode carregar consigo, chamamos esse sistema de **Unidade**.

Cada item ou equipamento possui um valor pré-estabelecido de **Unidade** definido por sistema, mas que também pode ser criado ou alterado pelo **Narrador**.

Por padrão, todo personagem possui **12** pontos de **Unidade**. Este valor é aumentado em **+3** para cada ponto fixo de **Brutalidade** que um personagem possua.

Caso um personagem ultrapasse o seu valor máximo de **Unidade** ele terá **Inaptidão** em todos os seus testes de **Parâmetro**, ficando com uma sobrecarga de peso que o atrapalha em sua jornada.

## EMPURRAR, ERGUER E PUXAR

Para empurrar, erguer ou puxar objetos sem teste algum solicitado pelo **Narrador**, você utilizará a sua **Brutalidade** como base nos valores a seguir:

- **0 Brutalidade:** Até **40kg**.
- **1 Brutalidade:** Até **70kg**.
- **2 Brutalidade:** Até **110kg**.
- **3 Brutalidade:** Até **160kg**.
- **4 Brutalidade:** Até **220kg**.
- **5 Brutalidade:** Até **290kg**.
- **6 Brutalidade:** Até **370kg**.

## CRIATURA ALIADA

Uma **Criatura Aliada** é um ser que irá lutar por você e irá considerá-lo seu amigo, e algumas vezes, até mesmo a sua família. Você pode utilizar a sua **Ação Ativa** ou **Ação Simples** para conceder a sua **Criatura Aliada**:

- Uma **Ação Ativa**.
- Uma **Ação Simples**.
- E uma **Ação Rápida**.

Estas ações deverão ser utilizadas após a sua **Ação Ativa** ou **Ação Simples** utilizada para conceder estas ações. Uma **Criatura Aliada** só poderá receber estas ações uma vez por turno.

A qualquer momento durante o seu turno, a sua criatura poderá utilizar uma ação de **Movimentação** (controlada por você). **Criaturas Aliadas** não podem utilizar habilidades de **Iniciativa**.

Caso você cause qualquer tipo de dano a sua própria **Criatura Aliada** ou consiga uma nova **Criatura Aliada** do mesmo tipo, o **Narrador** poderá considerar que esta criatura não irá mais considerar este personagem um aliado, podendo ser hostil a este personagem.

## QUEDA

Caso um personagem caia de grandes alturas (a partir de 4 metros) e não se proteja, este personagem receberá **1d4** de dano por metro da queda (a partir do quinto metro). Este dano não pode ser prevenido.

## AMORTECER QUEDA

Ao cair de um local, um personagem pode realizar um teste de **Destreza** com uma dificuldade (**Dif.**) definida pelo **Narrador**; caso tenha sucesso, este personagem reduzirá pela metade o dano dessa queda.

## FOCO

Algumas habilidades permanecem conectadas com o Véu de um personagem, sendo habilidades do tipo **Foco**.

Um personagem pode manter somente uma habilidade do tipo **Foco** por vez, caso realize uma nova habilidade do tipo **Foco**, a anterior é desfeita e a nova é aplicada.

Uma habilidade de **Foco** pode ser desfeita a qualquer momento, por vontade própria do conjurador desta habilidade ou situações como: ficar **Inconsciente**, ser controlado por outro ser ou realizar um **Repouso**. Podem ter outras ocasiões de perca de **Foco** cabendo ao **Narrador** avaliar.

## AURA

Algumas habilidades exalam efeitos místicos a partir de um alvo, sendo chamadas de **Auras**.

Cada personagem pode manter uma única **Aura** por vez. Um personagem não tem efeitos somados de uma **Aura** de mesmo nome, mesmo que as **Auras** venham por fontes diferentes.

Uma **Aura** é cancelada quando você chegar a zero, ou menos, **Pontos de Vida**, ou se você não gastar o custo de **PE** necessário para mantê-la caso tenha falhado no teste de **Canalização**.

Você pode desativar uma **Aura** ao custo de uma **Ação Simples**. As **Auras** se encerram no final de um combate.

## ESTABILIZAR

Caso um alvo esteja sendo afetado por **Sangramento** ou esteja **Inconsciente**, você poderá utilizar uma **Ação Ativa** ou **Ação Simples** e realizar um teste de **Dif. 8** para tentar estabilizá-lo; caso tenha sucesso, você fará com este alvo não precise mais rolar o **Dado de Morte**, além de remover o **Sangramento** deste alvo caso possua.

Este alvo ainda permanece desmaiado caso esteja com zero **Pontos de Vida** ou menos **Pontos de Vida**.

Caso você possua um **Conjunto de Primeiros Socorros** você não precisará realizar esse teste, estabilizando este alvo imediatamente.

## FURTIVO

Caso um personagem esteja no mínimo sob **Meia Cobertura** vinda de um local ou objeto (como atrás de uma caixa, parede ou árvore, por exemplo) e não tenha sido visado por nenhum tipo de ação no último turno, ele poderá realizar um teste de **Furtividade**, anotando o resultado tirado, sendo esse o seu valor de **Furtivo**.

**Ex:** Caso o seu resultado no teste de **Furtividade** tenha sido **8**, você ficará sob o efeito **Furtivo 8**.

Enquanto **Furtivo**, alvos só irão perceber esse personagem caso o consigam ver de alguma forma ou realizem um teste de **Percepção** e tiverem um resultado maior que o do teste de **Furtividade** realizado anteriormente por esse personagem.

Ao realizar qualquer tipo de ação contra um alvo ou manipular uma **Conjuração**, um personagem perde o efeito **Furtivo** no final daquele turno.

## ESCAPAR

Um personagem pode tentar escapar de amarras que o prendem, utilizando uma **Ação Simples** para realizar um teste de **Destreza** com uma dificuldade (**Dif.**) definida pelo **Narrador**; caso tenha sucesso, este personagem conseguirá se desprender.

## ESCALAR

Com uma **Ação Simples** um personagem pode tentar subir em superfícies inclinadas ou verticais, realizando um teste de **Vigor** com uma dificuldade (**Dif.**) definida pelo **Narrador**.

## COMBATE AQUÁTICO

Um personagem ainda consegue lutar enquanto submerso ou nadando em um rio, por exemplo, mas recebendo as seguintes penalidades:

- ↪ **Inaptidão** em testes de **Agilidade**, **Precisão**, **Canalização**, **Brutalidade** e **Destreza**.
- ↪ Ações de **Movimentação** tem o seu total de metros reduzidos pela metade.
- ↪ Caso esteja submerso, você poderá ficar sem respirar por **2 minutos**. Este valor é aumentado em **+1 minuto** para cada ponto de **Vigor**. Quando o ar acabar, você ainda conseguirá sobreviver por um número de rodadas igual o seu valor total fixo de **Vigor** (mínimo 1).

Após isso, no início do seu próximo turno você ficará com zero **Pontos de Vida**.

## VOAR

Ao utilizar a sua **Movimentação** você pode optar por voar com suas asas, ainda respeitando o limite de metros da sua **Movimentação**.

## EFEITOS POSITIVOS, EFEITOS NEGATIVOS E CONDIÇÕES

Você irá notar que algumas **Habilidades de Caminhos** podem aplicar até três tipos de efeitos diversos:

- **Efeitos Positivos:** Geram algum tipo de benefício ao alvo que os possui. Geralmente possuem uma duração em sua descrição.
- **Efeitos Negativos:** Geram malefícios ao alvo que os possui. Geralmente possuem uma duração em sua descrição.
- **Condições:** Geram propriedades místicas negativas ao alvo que as possui. Geralmente podem ser removidas por testes de **Parâmetros**.

Um alvo só pode possuir um **Efeito Positivo**, **Efeito Negativo** ou **Condição** com o mesmo nome, ao mesmo tempo.

Caso um alvo fosse receber um **Efeito Positivo**, **Efeito Negativo** ou **Condição** que já possua, se manterá o **Efeito Positivo**, **Efeito Negativo** ou **Condição** de maior potência, do contrário, o atual se manterá.

## AMBIENTES

Alguns ambientes modificam os elementos onde os personagens se encontram, afetando a sua visão ou a sua movimentação, por exemplo. Em alguns casos esses ambientes podem até ajudar você em combate, como as coberturas.

## POUCO ESCURECIDO

Situações onde haja pouca luz, nevoeiro simples, folhagem em floresta fechada etc. Nessas situações, um personagem tem **-2** nos seus testes de **Percepção** (visão).

## MUITO ESCURECIDO

Situações onde haja falta total de luz (escuridão), névoa total, dentro de masmorras sem tochas, cavernas subterrâneas, a noite sem lua etc.

Nestas situações, um personagem tem **Inaptidão** em testes de **Percepção** (visão), além de receber **-1** em testes de **Precisão** e **Canalização**.

Alvos afetados por **Muito Escurecido** recebem também os efeitos de **Pouco Escurecido**.

## ESCURIDÃO MÍSTICA

Você não enxerga, tendo falha automática em todo teste de **Percepção** para enxergar algo, além de ter **Inaptidão** em todo teste de **Precisão** e **Canalização** caso tente acertar um alvo enquanto afetado por este ambiente.

Seres que possuam **Infravisão Mística** são imunes a estes efeitos.

## INFRAVISÃO

Você enxerga normalmente no escuro não-mágico, não sofrendo também penalidades aplicadas por **Pouco Escurecido** e **Muito Escurecido**.

## INFRAVISÃO MÍSTICA

Você enxerga normalmente no escuro não-mágico e no escuro mágico, não sofrendo também penalidades aplicadas por **Pouco Escurecido**, **Muito Escurecido** e **Escuridão Mística**.

## TERRENO DIFÍCIL

Locais que dificultam a sua **Movimentação** são chamados de **Terrenos Difíceis**, que fazem com que o seu total de metros nas suas ações de **Movimentação**, nestes locais, sejam reduzidos pela metade.

## COBERTURAS

Regras de **Cobertura** são aplicadas quando um personagem está atrás de um objeto. Existem duas situações de regras para coberturas:

- **Meia Cobertura:** Se um obstáculo bloquear pelo menos metade do corpo de um alvo, este alvo estará com o efeito de **Meia Cobertura**.

**Ataques Físicos**, **Ataques Mágicos** ou habilidades a distância contra este alvo terão **Inaptidão** em testes de **Precisão** e **Canalização**.

- **Cobertura Completa:** Um alvo com esse tipo de **Cobertura** deve estar com o corpo totalmente coberto por um obstáculo.

Este alvo não pode ser atingido diretamente por nenhum **Ataques Físicos**, **Ataques Mágicos** ou habilidades a distância, além de não ser atingido por habilidades com um efeito em **Área**.

Se um alvo estiver atrás de vários objetos ou outros alvos (aliados ou inimigos) que gerem qualquer tipo de **Cobertura**, apenas a maior **Cobertura** se aplicará.

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## COMÉRCIO E EQUIPAMENTOS

Quem nunca adentrou em uma cidade ou vilarejo e não notou comerciantes vendendo todo o tipo de coisa? Seja comida, bebida, itens mundanos, armamentos e armaduras... em um comércio Auroriano você pode encontrar tudo.

**Em construção!**

## MOEDAS AURORIANAS

Existem três tipos de moedas comercializadas em Aurora:

↪ **Moeda de Prata (mp)**

Uma moeda feita com base de prata utilizada entre comerciantes, utilizada na compra de equipamentos ou serviços na maioria das vezes.

↪ **Moeda de Ouro (mo)**

Uma moeda feita com base de ouro, utilizada pelos mais bem de vida, utilizada para diversos serviços luxuosos ou a compra de materiais e equipamentos de alta qualidade.

*No câmbio, 100 Moedas de Prata equivalem-se a 1 Moeda de Ouro.*

↪ **Moeda Imperial (mi)**

A moeda da nobreza, utilizada em negociações entre reis, rainhas e impérios, pois o seu valor é altíssimo por utilizar fragmentos de minérios antigos na sua fabricação.

*No câmbio, 100 Moedas de Ouro equivalem-se a 1 Moeda Imperial.*

A cada **1000** moedas de qualquer tipo, se considera **1** ponto de **Unidade (Pág. 112)**.

## ITENS MUNDANOS

*Itens que não são utilizados para combate, servindo como auxílio em sua jornada.*

- **Algibeira:** Uma pequena bolsa para guardar objetos de pequeno porte como joias e moedas. O uso deste item ignora o ponto de **Unidade de Moedas**.
- **Aljava/Bolsa de Munição:** Um compartimento para armazenar e transportar projéteis.
- **Ampulheta:** Dispositivo para medir a passagem do tempo.
- **Armadilha de Caça:** Um de uma variedade de possíveis dispositivos para a captura de animais de pequeno porte. Requer um teste de **Exploração** ao instalar.
- **Balde:** Um recipiente aberto que comporta até **10 litros** de líquidos.
- **Baú:** Pequeno compartimento portátil para armazenamento. Maior e mais resistente do que uma algibeira.
- **Bolsa:** Acessório indispensável para qualquer aventureiro. Um recipiente de médio a largo porte capaz de carregar uma variedade de itens. Aumenta o seu total de pontos de **Unidade** em **+3**.
- **Caixa de Fogo:** Facilita a geração de fogo, eliminando a necessidade de testes para acender fogueiras, tochas e outras fontes semelhantes.
- **Cantil:** Um recipiente que comporta até **3 litros** de um líquido qualquer.
- **Caneca:** Um utensílio para o consumo de bebidas. Desde as mais refinadas até as mais repulsivas.
- **Conjunto de Escrita:** Tinteiros, penas e canetas. Recursos o suficiente para render diversas páginas de escrita.
- **Corrente:** Mais resistente do que corda plena. É necessário um teste de **Brutalidade Dif. 12** para ser arrebatada.
- **Corda de Cânhamo:** Uma corda de fibra trançada. É necessário um teste de **Brutalidade Dif. 10** para ser arrebatada.
- **Equipamento de Pescaria:** Anzóis, linha e uma vara de pesca. Pescar requer testes de **Exploração**.
- **Frasco:** Um recipiente pequeno e delicado usado para reter substâncias e soluções diversas.
- **Gancho:** Pode ser usado para pendurar objetos ou para escalar.

- **Instrumento Musical:** Uma ferramenta musical, podendo ser de sopro, percussiva ou de cordas. Utilizar um requer testes de **Performance**.
- **Lamparina:** Fonte de luz reutilizável que dura **8 horas** quando abastecida por um frasco de óleo. Ilumina tudo a seu redor até **6 metros**.
- **Livro em Branco:** Pequeno aglomerado encadernado de folhas em branco para anotações.
- **Luneta:** Ferramenta de valor inestimável, principalmente em alto-mar. Permite enxergar longas distâncias com nitidez.
- **Jogos de Azar:** Um conjunto de baralhos ou tabuleiro para se divertir, valendo dinheiro ou não.
- **Manto:** Uma veste de abrigo que oferece proteção moderada contra o clima.
- **Óleo:** Um frasco de óleo inflamável. Orientado para uso em fontes de luz.
- **Pá:** Usada para cavar o solo e mover destroços e detritos.
- **Perfume (frasco):** Loção ou fragrância usada para fins estéticos.
- **Pergaminho:** Um pergaminho em branco, frente e verso.
- **Porta Mapas:** Um recipiente tubular feito para guardar, transportar e proteger mapas e documentos de elementos externos.
- **Ração de Viagem:** Porções de comida duradoura que sustentam uma pessoa comum por **1 dia**. Normalmente consiste de carne-seca, grãos e frutas secas.
- **Saco de Dormir:** Cama transportável para uso em viagens. Oferece um pouco de conforto em ambientes selvagens.
- **Tenda:** Pequeno abrigo transportável que acomoda até 2 pessoas, oferecendo proteção leve contra o clima.
- **Tocha:** Queima por **1 hora**, iluminando tudo ao seu redor até **4 metros**.
- **Utensílios de Cozinha:** Conjunto que pode incluir panelas, pratos, tigelas e talheres de vários tipos e tamanhos.

## ITENS UTILIZÁVEIS

Itens que podem ser utilizados dentro e fora de combate para auxiliarem na sua jornada.

- **Alarme:** Uma confecção de barbante e pequenos sinos que pode ser instalada em um local para alertar de presenças indesejadas.
- **Conjunto de Componentes:** Aparelhagem, peças e mecanismos para a construção de uma única **Armadilha Básica**.
- **Conjunto de Desarme:** Uma série de ferramentas que adicionam **+2** em testes de **Tecnologia** para desativar armadilhas. Reutilizável.
- **Conjunto de Primeiro Socorros:** Remove o efeito **Sangramento**. Caso o alvo esteja **Inconsciente**, ele também é estabilizado sem a necessidade de testes, não precisando mais rolar o **Dado de Morte**.
- **Flechas:** Projétil feito de madeira e ferro para uso com **Arcos**. O uso de uma **Aljava** elimina os pontos de **Unidade** deste item.
- **Gazua:** Pequena ferramenta de metal para destravar mecanismos. Adiciona **+1** em testes de **Tecnologia** para arrombamentos. Inutilizada após o uso, independente do resultado no teste.
- **Munições:** Projétil no formato de uma esfera de metal para uso com **Revólveres** e **Mosquetes**. O uso de uma **Bolsa de Munição** elimina os pontos de **Unidade** deste item.
- **Poção de Antídoto:** Remove **Efeitos Negativos** do tipo **Veneno**. Aplica o efeito **Toxidade** por **1 hora**.
- **Poção de Purificação:** Remove uma **Condição**. Aplica o efeito **Toxidade** por **1 hora**.
- **Poção Revigorante:** Regenera **1d4 Pontos de Energia**. Aplica o efeito **Toxidade** por **1 hora**.
- **Poção de Saúde Básica:** Regenera **2d8 Pontos de Vida**. Este valor aumenta em **+1** para cada ponto de **Vigor** que o alvo possui. Aplica o efeito **Toxidade** por **1 hora**.
- **Virote:** Projétil feito de madeira e ferro para uso com **Bestas**. O uso de uma **Aljava** elimina os pontos de **Unidade** deste item.

## MONTARIAS E VEÍCULOS

Meios de deslocamento terrestres, marítimos e aéreos.

- **Cavalo de Montaria:** Um cavalo treinado para correr, valorizado por viajantes e entusiastas de corrida da mesma forma. Possui **20** pontos de **Unidade**.
- **Cavalo de Carga:** Um cavalo forte, habituado a mover bastante peso. Perfeito para viagens longas ou o trabalho em uma fazenda. Possui **40** pontos de **Unidade**.
- **Cavalo de Guerra:** Um cavalo adestrado para ser confiável no calor da batalha, exibindo maior temperamento e firmeza. Possui **20** pontos de **Unidade**.
- **Charrete:** Um meio de transporte mais orientado para objetos do que pessoas, mesmo assim, 2 pessoas conseguem se instalar confortavelmente em uma. Possui **80** pontos de **Unidade**.
- **Carroça:** Meio de transporte maior do que uma **Charrete** que pode ser construído para cargas ou pessoas. Até 4 pessoas podem ser transportadas com conforto em uma. Possui **120** pontos de **Unidade**.
- **Carruagem:** Transporte luxuoso para pessoas, podendo abrigar 6 ou mais pessoas sem dificuldades. Possui **100** pontos de **Unidade**.
- **Trenó:** Pequeno veículo para 1 ou 2 pessoas feito para atravessar a neve. Possui **20** pontos de **Unidade**.
- **Barco a remo:** Veículo naval de tamanho variável movido a remo que pode transportar de 2 a 6 pessoas, dependendo de seu tamanho. Possui **60** pontos de **Unidade**.
- **Chalupa:** Um barco movido a vela de mastro único capaz de abrigar confortavelmente em torno de 20 pessoas em uma viagem. Possui **120** pontos de **Unidade**.
- **Caravela:** Embarcação com dois a três mastros, maior que uma Chalupa. Aproximadamente 35 pessoas conseguem viajar em uma sem problemas. Possui **500** pontos de **Unidade**.
- **Galeão:** Um enorme veículo marinho tendo normalmente de três a quatro mastros. Os menores conseguem transportar por volta de 60 pessoas, mas embarcações maiores podem abrigar muito mais. Possui **1000** pontos de **Unidade**.
- **Dirigível:** Um veículo que utiliza minérios incrustado com Véu como fonte de energia. Um veículo moderno capaz de transportar em torno de 50 pessoas por meio aéreo. Possui **2000** pontos de **Unidade**.

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

ITENS MUNDANOS			UTILIZÁVEIS		
Nome	Preço (mp)	Unidade	Nome	Preço (mp)	Unidade
Algibeira	2	1 a cada 5	Alarme	15	1
Aljava/Bolsa de Munições	5	1	Conjunto de Componentes	5	1
Ampulheta	40	1 a cada 5	Conjunto de Desarme	30	1
Armadilha de Caça	15	2	Conjunto de Primeiros Socorros	15	1
Balde	2	3	Flecha ou Virote (20)	5	1
Baú	15	5	Gazua	5	1 a cada 10
Bolsa	5	1 a cada 3	Munição (20)	10	1
Caixa de Fogo	2	1	Poção de Antídoto	20	1 a cada 10
Cantil	5	1	Poção de Purificação	60	1 a cada 10
Caneca	1	1 a cada 3	Poção Revigorante	80	1 a cada 10
Conjunto de Escrita	5	1	Poção de Saúde Básica	40	1 a cada 10
Corrente (2 m)	15	1	<b>MONTARIAS E VEÍCULOS</b>		
Corda de Cânhamo (10m)	5	1	<b>Nome</b>	<b>Preço (mo)</b>	
Equipamento de Pescaria	5	2	Cavalo de Montaria	2	
Frasco	1	1 a cada 10	Cavalo de Carga	5	
Gancho	5	1	Cavalo de Guerra	12	
Instrumento Musical	30	1-2	Charrete	1	
Lamparina	10	1	Carroça	2	
Livreto em Branco	5	1	Carruagem	5	
Luneta	50	1	Trenó	1	
Jogos de Azar	25	1	Barco a remo	1	
Manto	15	1 a cada 3	Chalupa	10	
Óleo	1	1 a cada 5	Caravela	25	
Pá	2	2	Galeão	50	
Perfume (frasco)	15	1 a cada 10	Dirigível	5000	
Pergaminho	1	1 a cada 5			
Porta Mapas	5	1			
Ração de Viagem	1	1 a cada 5			
Saco de Dormir	5	1			
Tenda	15	3			
Tocha	1	1 a cada 3			
Utensílios de Cozinha	5	3			

DIÁRA HOSPEDAGEM		REFEIÇÕES E BEBIDAS	
Tipo de Hospedagem	Preço	Qualidade da Refeição/Bebida	Preço
Sórdida	1 mp	Sórdida	2 mp
Simples	2 mp	Simples	5 mp
Modesta	5 mp	Modesta	10 mp
Confortável	15 mp	Confortável	20 mp
Elite	50 mp	Elite	35 mp

## ARMADURAS E ESCUDOS

A seguir você irá encontrar os equipamentos defensivos mais comuns encontrados por toda Aurora, seja eles **Armaduras** ou até mesmo **Escudos**.

Tais equipamentos concedem efeitos de **Bloqueio** (**Pág. 111**) um tipo de teste que substitui testes de **Agilidade**.

Cada equipamento possui um bônus específico nos testes de **Bloqueio**.

Alguns destes equipamentos requerem valores fixos (**Pág. 111**) de **Vigor** para serem utilizados, caso você não possua tal valor, você terá **Inaptidão** em todos os seus testes de **Parâmetros** enquanto veste este equipamento.

Além disso, algumas **Armaduras** por conta da sua construção podem causar **Inaptidão** em testes de **Destreza** e/ou **Furtividade**.

*Imagine andar furtivamente sem fazer nenhum tipo de barulho com uma armadura feita de diversas placas de metal...*

- Somente uma **Armadura** pode ser utilizada por vez.
- Um **Escudo** é utilizado em uma única mão.

## ARMADURAS LEVES

Vestes protetoras que oferecem defesa sem sacrificar mobilidade, frequentemente feitas de camadas de tecidos. Por padrão, toda **Armadura Leve** concede bônus de **+1 de Bloqueio**. O tempo para vestir uma **Armadura Leve** é de **1 minuto**.

## ARMADURAS MÉDIAS

Proteção corporal mais robusta que armaduras leves, mas limita um pouco certos movimentos. Sua confecção geralmente é de couro tratado e materiais semelhantes. Por padrão, toda **Armadura Média** concede bônus de **+2 de Bloqueio**. O tempo para vestir uma **Armadura Média** é de **5 minutos**.

## ARMADURAS PESADAS

Armaduras eficazes, porém, exigentes do usuário. Sua composição costuma ser de ligas de metais fundidos em placas. Por padrão, toda **Armadura Pesada** concede bônus de **+3 de Bloqueio**. O tempo para vestir uma **Armadura Leve** é de **10 minutos**.

## ESCUDOS

Equipamento utilizado em uma mão. Sua composição normalmente varia da madeira ao metal, assim como seu tamanho e formato, podendo ser circular, ogival, retangular, entre outros. Por padrão, todo **Escudo** concede bônus de **+1 de Bloqueio**.

Tipo	Preço (mp)	Unidade	Requerimento (Vigor)	Bloqueio	Inaptidão
Escudos	15	2	1	+1	Canalização
Armaduras					
Leves	40	1	1	+1	-
Médias	70	3	2	+2	Canalização/Destreza
Pesadas	200	4	3	+3	Canalização/Destreza/Furtividade

## ARMAMENTOS

Como as **Armaduras**, os **Armamentos** encontrados em Aurora também são distribuídos em três categorias, sendo elas, **Leves**, **Pesados** e à **Distância**.

- **Leves:** Utilizados apenas com uma mão.
- **Pesados:** Utilizados com as duas mãos ao mesmo tempo.
- **Distância:** Utilizam projéteis para ser utilizados\*.

\*Exceto **Catalisadores Místicos**.

Além disso, todo **Armamento** possui uma **Propriedade** que é um efeito especial único daquele **Armamento**.

Todo dano causado pelos **Armamentos** é considerado um **Dano Físico**, exceto os **Anéis de Conjuração**; estes causam **Dano Mágico Neutro**.

## ARMAMENTOS LEVES

### ADAGAS

Armamentos laminados de pequeno porte e fácil construção, porém, sem muito peso. Ideal para acertar os pontos certos.

### MAÇAS

Armamentos com maior concentração de seu peso na ponta da haste, oferecendo alto impacto.

### MACHADOS LEVES

Armamentos que combinam impacto com capacidade de corte. Dilacerantes e brutais.

### ESPADAS CURTAS

Armamentos laminados variados maiores que uma adaga e com distribuição de peso uniforme. Versáteis e eficientes.

## ARMAMENTOS PESADOS

### LANÇAS

Armamentos de haste comprida com uma lâmina em sua ponta, utilizando de alcance como sua vantagem.

### MACHADOS PESADOS

Armamentos devastadores tão capazes de fatiar quanto amassar por conta de seu peso aliado à sua lâmina.

### MARTELOS DE GUERRA

Poderosos armamentos com a maior parte de seu peso concentrado no fim da haste, tendo potencial esmagador.

### ESPADAS LONGAS

Uma extensão de espadas de menor porte, armamentos pesados, porém ainda balanceados.

## ARMAMENTOS À DISTÂNCIA

### CATALISADORES MÍSTICOS

Cajados ou acessórios mundanos com uma pedra mística encrustada, que concentram uma leve ligação com o Véu. Utilizados com uma ou duas mãos.

### BESTAS PEQUENAS

Um armamento que une a vantagem do alcance com a portabilidade, permitindo ataques ágeis de uma distância segura. Utilizados com uma única mão. Usa **Virote**s.

### BESTAS GRANDES

Armamentos de composição simples, mas refinada, permitindo poderosos ataques à distância. Utilizados com duas mãos. Usa **Virote**s.

### ARCOS LONGOS

Uma alternativa mais potente às bestas leves, oferecendo uma capacidade de resposta menos ágil, mas um impacto notável. Utilizados com duas mãos. Usa **Flechas**.

### REVÓLVERES

Armamentos de fogo portáteis que utilizam pólvora para disparar projéteis com maior potência do que alternativas semelhantes. Utilizados com uma única mão. Usa **Munições**.

### MOSQUETES

Poderosos armamentos de fogo que ostentam alta potência e amplitude de alcance, mas exigentes em seu manuseio. Usa **Munições**.

Armamentos	Preço (mp)	Unidade	Dano Base	Parâmetro	Alcance	Propriedade
Leves						
Adagas	5	1	2	Destreza	Alvo adjacente	Perfurar
Maças	10	2	2	Brutalidade	Alvo adjacente	Impacto
Machados Leves	10	2	3	Brutalidade	Alvo adjacente	Afiado
Espadas Curtas	15	2	3	Brutalidade ou Destreza	Alvo adjacente	Prioridade
Pesados						
Lanças	30	3	4	Brutalidade ou Destreza	Alvo adjacente	Extensão
Martelos de Guerra	30	4	4	Brutalidade	Alvo adjacente	Contundente
Machados Pesados	50	4	5	Brutalidade	Alvo adjacente	Traspssar
Espadas Longas	60	4	5	Brutalidade ou Destreza	Alvo adjacente	Prioridade
À Distância						
Catalisadores Místicos	25	1	2	Arcanismo ou Espírito	1 Alvo, 6 metros	Projétil Místico
Bestas Pequenas	40	1	2	Destreza	1 Alvo, 8 metros	Recarga Leve, Viroses
Revólveres	50	1	3	Destreza	1 Alvo, 10 metros	Tambor Leve
Arcos Longos	70	2	4	Destreza	1 Alvo, 16 metros	Alcance, Flechas
Bestas Grandes	80	3	5	Destreza	1 Alvo, 12 metros	Recarga Pesada, Viroses
Mosquetes	100	3	6	Destreza	1 Alvo, 20 metros	Tambor Pesado

## PROPRIEDADES

- Afiado:** Caso você tenha atingido um alvo com este **Armamento**, e o **Resultado Natural** deste **Ataque Físico (Precisão)** tenha sido **11** ou mais, você aplicará **Sangramento** neste alvo por **1 hora**.
- Alcance:** Você tem **Inaptidão** ao realizar **Ataques Físicos** com este **Armamento** caso esteja no mínimo a **3 metros** de distância do alvo deste ataque.
- Contundente:** Caso você tenha atingido um alvo com este **Armamento**, e o **Resultado Natural** deste **Ataque Físico (Precisão)** tenha sido **11** ou mais, você aplicará neste alvo **1 ponto de Fratura**.
- Extensão:** **Ataques Físicos** com este **Armamento** têm alcance de **2 metros** adicionais.
- Flechas:** Este **Armamento** precisa de **Flechas** para ser utilizado.
- Impacto:** Caso você tenha atingido um alvo com este **Armamento**, e o **Resultado Natural** deste **Ataque Físico (Precisão)** tenha sido **11** ou mais, você aplicará **Lentidão** neste alvo.
- Perfurar:** A diferença para causar um **Dano Crítico (Pág. 108)** com este **Armamento** passa a ser **9**, ao invés de **10**.
- Prioridade:** **Ataques Físicos** e habilidades com esse **Armamento** têm **Prioridade** em testes de **Precisão**.
- Projétil Místico:** Você utiliza a sua **Ação Ativa** para conjurar um projétil místico com este equipamento, realizando um **Ataque Mágico (Pág. 108)** contra o alvo desta ação. O dano deste projétil é considerado um **Dano Mágico Neutro**. Esta **Propriedade** é realizada somente uma vez por turno mesmo que você possua mais de um **Catalisador Místico** equipado.
- Recarga Leve:** Sempre que você realizar um **Ataque Físico** com este **Armamento**, você precisará utilizar uma **Ação Simples** para recarregar este **Armamento**.
- Recarga Pesada:** Sempre que você realizar um **Ataque Físico** com este **Armamento**, você precisará utilizar uma **Ação Ativa** para recarregar este **Armamento**.
- Tambor Leve:** Este **Armamento** possui um armazenamento que acopla até **4 Munições**. Cada **Ataque Físico** realizado com este **Armamento** gasta **1 Munição**. Você precisa realizar uma **Ação Ativa** junto a uma **Ação Simples** para recarregar este **Tambor**.
- Tambor Pesado:** Este **Armamento** possui um armazenamento que acopla até **2 Munições**. Cada **Ataque Físico** realizado com este **Armamento** gasta **1 Munição**. Você precisa realizar uma **Ação Ativa** junto a uma **Ação Simples** para recarregar este **Tambor**.
- Traspssar:** Sempre que você causar um **Dano Físico** com este **Armamento**, e o alvo atingido possua qualquer tipo de redução de **Danos Físicos**, você irá adicionar **+2d6** neste dano.
- Viroses:** Este **Armamento** precisa de **Viroses** para ser utilizado.

## DANOS DE UM ARMAMENTO

Como na tabela acima, você notará que os **Armamentos** possuem valores diferentes de danos, chamados **Dano Base**.

Cada **Armamento** da tabela acima tem o seu dano com base em **Brutalidade**, **Destreza** ou **Arcanismo** (descrito ao lado) do personagem que o utiliza.

Para cada ponto de **Brutalidade**, **Destreza** ou **Arcanismo** você aumentará o dano que esse **Armamento** causará em um mesmo valor do seu **Dano Base**.

*Ex: Você possui um **Machado Leve**, este **Armamento** tem como o seu **Dano Base**, 3. Agora, para cada ponto de **Brutalidade** que você possuir, esse valor será aumentado em +3.*

## ALCANCE

Os **Armamentos Leves** e **Pesados** são considerados **Armamentos** corpo-a-corpo, possuindo **1 metro** de alcance, sendo este **1 quadrado** em um *Grid*, assim, sendo um **Armamento** curto e que atinge somente alvos adjacentes.

Já os **Armamento à Distância** possuem um alcance maior, por dispararem projéteis em seus alvos. Cada **Armamento à Distância** possui um alcance específico descrito na tabela acima.

## ARREMESSO

Você pode arremessar um **Armamento** em direção de um alvo até **6 Metros** de distância caso este **Armamento** for de categoria **Leve**, e até **3 Metros** se este **Armamento** for de categoria **Pesada**. Essa ação é considerada um **Ataque Físico**.

## REGRAS DE ARMAMENTOS

**Empunhadura Dupla:** Com uma única ação de **Ataque Físico** você pode tentar atingir um mesmo alvo com dois **Armamentos** equipados ao mesmo tempo.

Você deverá então realizar dois testes de **Precisão** (um para cada **Armamento**) contra o alvo dessa ação, sendo que um destes testes terá **Inaptidão** (a sua escolha).

**Ataque Desarmado:** Você pode utilizar uma **Ação Ativa** para realizar um **Ataque Físico** contra um alvo adjacente a você com os seus punhos ou pernas. Você deverá então realizar dois testes de **Precisão** (um para cada mão ou perna) contra o alvo dessa ação.

Caso o atacante acerte, o dano desse **Ataque Desarmado** é igual a soma do seu total de pontos de **Brutalidade** e **Destreza**.

**Armamento Improvisado:** Qualquer coisa pode ser utilizada como **Armamento**; assim, sempre que você utilizar algo fora da tabela de **Armamentos** ou utilize um **Armamento** de forma diferente (como bater em alguém com um Arco, porque não?), o dano desse **Armamento Improvisado** será definido pelo **Narrador**, com base em uma categoria de dados (**d4**, **d6**, **d8**, **d10** ou **d12**).

## RELÍQUIAS DE AURORIA

**Relíquias** são equipamentos com habilidades únicas que por alguma razão conseguiram armazenar rastros do Véu dentro de si, desde uma pequena fagulha que sutilmente modifica as suas características, até uma grande concentração de puro Véu que carrega os poderes inimagináveis que um dia pisaram sob Auroria.

Valores de **Relíquias** são incalculáveis, mas quando vistas a venda, nunca custam menos que **1 Moeda Imperial**.

Cada **Relíquia** possui uma **Potência**, que mede a sua força de Véu armazenada, variando de **1** a **5** níveis de **Potência**.

Um personagem pode manter consigo até **5** níveis de **Potência** vindos de **Relíquias**, seja possuindo cinco **Relíquias de 1 de Potência** ou uma **Relíquia de 2 de Potência** e outro **3 de Potência**, por exemplo.

Caso um personagem carregue consigo mais que **5** níveis de **Potências** vindo de **Relíquias**, a cada minuto este personagem perderá **1d20 PV** e **1d4 PE**, pois o Véu passa a ser forte demais sobre este ser, o drenando lentamente.

Um personagem é afetado somente uma vez pelo efeito de uma **Relíquia**, mesmo que este possua duas **Relíquias** iguais.

## RELÍQUIAS COMUNS

Cada **Relíquia Comum** possui **1** nível de **Potência**.

### ANEL DOS DESBRAVADORES DOS SETE MARES

Um anel a escolha do **Narrador**, que faz com que o usuário enquanto o utilizando, possa se mover em qualquer superfície líquida, como se estivesse em solo firme.

*Uma aliança de piratas da Antiga Auroria criou certas relíquias que faziam com que até mesmo sem os seus navios, eles pudessesem enfrentar os perigos dos mares e oceanos.*

### BOLSA PERPÉTUA

Uma bolsa feita de um material antigo, que não possui limite de espaços, podendo armazenar qualquer objeto não-orgânico de até 1,50 metros e 5kg.

*Dizem que essas bolsas foram criadas pelo Grande Artífice Zavanesh, referência em fabricação mística de relíquias e bugigangas em Krabesh, na Antiga Auroria. Por qual motivo ela precisava de tanto espaço?*

### CANTÍL DE NOSDRAK

Um cantil que se reabastece sozinho uma vez por dia. Normalmente contém água, mas o conteúdo de um *Cantil de Nosdrak* pode variar a escolha do **Narrador**. O conteúdo com o qual um *Cantil de Nosdrak* se reabastece não pode ser alterado.

*Conta-se uma história sobre uma antiga cidade que um dia existiu no noroeste de Drakar chamada Nosdrak, cidade que recebeu todos os sobreviventes que lutaram na Guerra do Gelo Carmesim, e lá, realizam um grande festival de 49 dias e 49 noites, comemorando a sua vitória sob as criaturas do Véu, e o que ninguém notou durante todo esse festival, é que a bebida misteriosamente nunca acaba.*

### CAPA DOS FILHOS DO VÉU

Uma capa a escolha do **Narrador**, que faz com que o usuário possa realizar os seguintes **Feitiços Arcanos** (Pág. 27):

- **Moldar**
- **Orbe de Luz**
- **Telepatia**
- **Truques Arcanos**

*Alguns estudiosos das relíquias descrevem este tipo de acessório como um “orgulho fracassado” de estudiosos do Véu que não haviam despertado o seu próprio Véu para as linhas místicas, e no seu desespero, acabaram criando diversas dessas relíquias para sentir ao menos um pouco da fagulha mística.*

## CINTURÃO EXTRAPLANAR

Um cinturão utilizado pelos antigos povos de Vértonie na Antiga Aurora que possui incrustado o seguinte dizer no idioma Místico:

*Mais um dia, sobrevivemos, pois o nosso amanhã criará as portas para o futuro.*

Enquanto utilizando este acessório, você poderá utilizar uma Ação Simples para tocar nessa escrita e conjurar em sua mão um dos itens abaixo:

- **1d12 Flechas, Viroses ou Munições.**
- **1d6 Rações de Viagem.**
- **1 Item Mundano a escolha (Pág. 116).**

O uso desta Relíquia só poderá realizado novamente depois de um Repouso (Pág. 111).

*Dizem que a sobrevivência em Vértonie desde os tempos antigos é difícil, e os seus sobreviventes conseguiram criar este dispositivo místico para poder ver o dia de amanhã com mais facilidade.*

## COLAR DAS ANTIGAS TRIBOS DE AENOLIA

Um colar feito de uma madeira antiga com uma pequena esfera esverdeada no seu centro, que pulsa uma leve conexão com o Véu. Enquanto utilizando este colar, o usuário é imune a Terrenos Difíceis.

*As antigas tribos selvagens de Aenolia na Antiga Aurora utilizavam este tipo de colar para poderem se movimentar com mais facilidade nos terrenos selvagens do continente, assim podendo continuar as suas migrações a um novo local seguro.*

## CONJUNTO DA ACADEMIA THEMARIANA DE TYNTAGEL

Um pequeno livro antigo de cor acinzentada, com páginas em branco no seu interior acompanhadas por uma pena velha.

O livro possui infinitas páginas, mesmo que de perto pareça possuir menos de cem páginas. Como o livro, a pena exala traços do Véu, fazendo com que ela não precise de tinta para ser utilizada.

*Um item utilizado pelos alunos da Academia Themariana de Tyntagel, a lendária Cidade dos Sonhos. Para alguns, uma herança extremamente importante para a história de Aurora, para outros, um sinal de mau agouro, nada de Tyntagel deveria existir nos tempos atuais...*

## FOLHA DE NETTUNARE

Uma grande folha com propriedades místicas, de cor azulada com pequenas linhas em roxo e laranja, que quando colocada sob o rosto, faz com que o personagem que está a utilizando possa respirar embaixo d'água.

*Uma folha da lendária árvore Nettunare, que vive nas profundezas do oceano, no centro da Cidade Imortal, Nettum.*

## LAMPIÃO INEXTINGUÍVEL

Um simples lampião de funcionamento idêntico a um lampião comum, porém, nunca se apaga e não precisa ser abastecido.

*Este acessório possui um fluxo de Véu no seu interior, de chama azulada. Alguns dizem que este tipo de objeto era utilizado em todas as cidades na Antiga Aurora, como iluminação em suas ruas, mas depois do Expurgo Divino, todas as cidades pararam de utiliza-lo, mas parece que nem todos se perderam no tempo.*

## TRAPOS DOS VIGILANTES ESQUECIDOS

Um acessório de tecido a escolha do Narrador (manto, bandana ou capuz, por exemplo) que faz com que o usuário, enquanto o utilizando, receba o efeito de Infravisão (Pág. 114).

*Os habitantes da escuridão abaixo de Krabesh criaram certos itens que facilitam a sua movimentação próximos as galerias de Nocturnia, normalmente dados a aqueles que as patrulham, mas as vezes, nem mesmo estes voltam, deixando apenas trapos para trás.*

## RELÍQUIAS INCOMUNS

Cada Relíquia Incomum possui 2 níveis de Potência.

### AMULETO DA SORTE

Um acessório a escolha do Narrador, que faz com que sempre que o seu usuário causar um dano ou regenerar Pontos de Vida por meio de uma rolagem de dados, e o resultado de um desses dados seja **1**, o usuário poderá rolar novamente este dado, ficando com novo resultado.

*Existem diversos tipos de amuletos da sorte, uns utilizam uma moeda, outros, um pedaço de pano qualquer, o importante é acreditar que isso funciona, certo?*

### ARMADURA DA ANTIGA AURORIA

Uma Armadura a escolha do Narrador, que tem o seu valor de Bloqueio base aumentado em **1**, além de não possuir nenhum tipo de Inaptidão.

*As armaduras da antiga era eram feitas por mestres da forja que criavam obras primas, e algumas ainda são encontradas nos dias de hoje.*

### ARMAMENTO DA ANTIGA AURORIA

Um Armamento a escolha do Narrador, que tem o seu dano base aumentado em **1**.

*Existem armamentos antigos que não foram tocados pela corrosão do tempo, possuindo uma forma distinta dos armamentos encontrados hoje em dia, mas ainda assim, extremamente poderosos.*

## CAPA DA CORTE SOMBRIA

Uma capa feita de um tecido aveludado e escuro, que faz com que o usuário, enquanto a utilizando, possa realizar uma **Ação Simples** para mudar por completo a sua vestimenta e até mesmo a cor, formato e estrutura do seu corpo, respeitando somente o seu tamanho e peso. Caso esta capa seja removida este efeito é desfeito.

Esta modificação dura **1 hora**.

*Os eventos mais conhecidos do Domínio Sombrio, principalmente na sua principal região, Nistragard, são os Bailes Sombrios, onde a elite sombria se encontra para festejar e expor a sua elegância e riqueza, aumentando a sua reputação e influência nas terras sombrias.*

## ELMO DOS PRIMAES

Um elmo feito de ossos ou um diadema de madeira com pequenos ossos e um tecido a escolha do **Narrador**, que faz com que o usuário, enquanto as utilizando, seja imune a **Condições** que o faça perder controle do seu próprio corpo, além de possuir o **Feitiço Arcano** (Pág. 27) *Levitare* sem custo de **PE**.

*Estes elmos eram criados para os exploradores da Antiga Auroria que adentravam no domínio da natureza, em suas florestas profundas, que abrigavam seres que moldavam o pensamento dos desavisados aventureiros.*

## LEGADO PERDIDO DO TEMPLO CINZENTO

Com uma **Ação Simples**, você pode fazer com que este acessório mude de forma, tornando-se um **Armamento** (a escolha) da **Tabela de Armamentos** (Pág. 120). Você pode escolher entre **Brutalidade**, **Destreza** ou **Arcanismo** como dano base deste armamento.

Este acessório retorna a sua forma original caso você o desequeipe ou utilize uma **Ação Simples** para desfazer este efeito.

*Um cabo de espada quebrado com marcas rúnicas e dizeres no idioma Místico: "Moldar!".*

## BRACELETE DO EXÉRCITO DE AERYS

Um bracelete feito de couro com a marca de uma águia em seu centro, que faz com que o usuário, enquanto o utilizando, recupere **2d20 Pontos de Vida** com uma **Ação Simples**.

O uso desta **Relíquia** só poderá realizado novamente depois de um **Reposo** (Pág. 111).

*Diversos armamentos, armaduras e acessórios foram criados durante a Odisseia de Aerys contra a Torre dos Imortais, e diversos grupos de Legados se juntaram em sua jornada, e para que a maioria deles não perecessem em combate pequenos braceletes foram fabricados com espólios da torre, mantendo a vitalidade daqueles que a adentravam.*

## PAR DE LUVAS DOS ANTIGOS ARQUIMAGOS

Um par de luvas de tecido carmesim, que faz com que o seu usuário possa manter até duas habilidades de **Foco**.

*Antes mesmo da construção da lendária Cidade dos Sonhos, Tyntagel, ao norte dessa região de Drunar, um dia existiu a Torre dos Magos, um local onde o estudo e manipulação mística era explorado. Sua queda foi dada pelo Conclave, a Ordem dos Templários, que por ordem da sua atual Arconte dizimou todos os acadêmicos.*

## RELÍQUIAS RARAS

Cada **Relíquia Rara** possui **3 níveis de Potência**.

### COLAR DO TEMPLO SEM-DEUS

Um colar feito de um metal fino e antigo, que contem três pedras preciosas encravadas, que faz com que o usuário, enquanto as utilizando sempre esteja sendo afetado pela habilidade **Centelha da Ordem**, **Centelha da Balança** ou **Centelha do Caos**, (Pág. 17) a sua escolha. Esta habilidade quando aplicada por essa **Relíquia** não conta como uma habilidade **Foco**.

A cada **Reposo** (Pág. 111) o usuário desta **Relíquia** pode modificar o tipo de **Centelha** que afeta este colar.

*Até nos dias de hoje são encontrados templos antigos, abandonados pelo tempo e seus acólitos, que serviam como refúgio para aqueles que precisam do auxílio de Édona, mas que pelo infortúnio do destino não conseguiram chegar a tempo em um templo de um deus específico, assim, os Templos Sem-Deuses abrigam estes seres, possuindo estatutas de pedra com um véu sob os seus rostos, que para aqueles que acreditavam, havia a estátua do seu deus abaixo daquele véu de pedra. Para os mais fieis, eram fabricados pelos responsáveis por desse tipo de templo certos colares que fariam com que os seus devotos fossem guiados por todas as camadas de Édona.*

### CÓPIA DO HOMUNCULARIUM DE JE'RICKO

Uma cópia original do livro *O Homuncularium e as suas Infinitas Possibilidades* escrito pelo famoso aventureiro Je'ricko, A Estrela Cadente, criada com as próprias fontes místicas de Tyntagel, A Cidade dos Sonhos.

Com uma **Ação Simples** você pode utilizar está cópia do *Homuncularium* ao mesmo tempo que observa uma criatura em alcance da visão, ao fazer isso, você consegue identificar os efeitos de todas as **Características** desta criatura.

Além disso, uma vez por rodada, enquanto em combate com uma criatura que possua uma **Característica** do *Homuncularium*, você poderá aplicar **Aptidão** em um teste de **Parâmetro** seu ou de um alvo até **6 metros**.

*Se existiu um item em Auroria que ajudou na sobrevivência de diversos aventureiros foi o Homuncularium de Je'cko, ajudando desde o mais simples até o maior herói do continente a enfrentar os perigos deste mundo.*

## RÉDEAS MÍSTICAS DO TEMPLO CINZENTO

Uma pequena corda com símbolos rúnicos utilizados pelo *Templo Cinzento*, a ordem extinta dos Cavaleiros Místicos.

Com uma **Ação Simples** você pode utilizar esta corda para convocar um cavalo semi etéreo que serve como montaria. Esta montaria tem os seus efeitos iguais a de um **Cavalo de Guerra** (Pág. 117).

Você pode desconvocar esta montaria com uma **Ação Simples**.

*Houve um tempo onde uma ordem de cavaleiros sem reis ou rainhas lutava contra as forças do Véu em Auroria, uma ordem que defendia o mundo dos maiores perigos nunca registrados. Quando avistados, os Cavaleiros do Templo Cinzento se destacavam por conta das suas fieis montarias, cavalos forjados em Véu, que exalavam um poder único, que nos tempos de hoje é raro se deparar com alguém que ainda mantenha esse poder. O que aconteceu com os nossos protetores?*

## ANEL DE FORTALECIMENTO FÍSICO

Um anel a escolha do **Narrador**, que faz com que o usuário, enquanto a utilizando, receba bônus de **+1** em:

- **Precisão**
- **Agilidade**
- **Brutalidade**
- **Destreza**
- **Vigor**

*Os maiores aventureiros da Antiga Auroria utilizavam certos anéis que faziam com que o Véu despertasse o seu corpo.*

## COLAR DE FORTALECIMENTO MÁGICO

Um colar a escolha do **Narrador**, que faz com que o usuário, enquanto a utilizando, receba bônus de **+1** em:

- **Canalização**
- **Arcanismo**
- **Espírito**

*Os maiores aventureiros da Antiga Auroria utilizavam certos colares que faziam com que o Véu despertasse a sua mente e o seu contato com as camadas místicas.*

## RELÍQUIAS LENDÁRIAS

Equipamentos únicos da *Antiga Auroria* utilizados por reis, rainhas, heróis e vilões que marcaram a antiga era. Estas **Relíquias** não são comercializadas. Cada **Relíquia Lendária** possui **4** níveis de **Potência**.

**Em breve!**

## RELÍQUIAS ESQUECIDAS

Equipamentos únicos e esquecidos até mesmo na *Antiga Auroria*, fabricados e utilizados desde a *Era Dourada*, ou até mesmo, no conflito épico na *Torre dos Imortais*.

Estas **Relíquias** possuem o nível mais alto de poder entre os equipamentos acessíveis por mortais, possuindo até mesmo a centelha de um poder divino. Estas **Relíquias** não são comercializadas.

Cada **Relíquia Esquecida** possui **5** níveis de **Potência**.

**Em breve!**

## EQUIPAMENTOS MÍSTICOS

Com sorte, você pode encontrar equipamentos místicos por toda *Auroria*, seja em um covil de uma criatura, uma herança familiar, ou até mesmo perdido no fundo de uma loja (por umas boas dezenas de **Moedas de Ouro**), estes equipamentos considerados mágicos podem mudar o destino do seu personagem.

Não existe limite de uma **Propriedade Mística** anexada a um equipamento, tudo depende da sorte (e a bondade do seu **Narrador**) e da sua conexão com o Véu no mundo de *Auroria*.

## ARMADURAS MÍSTICAS

Você pode encontrar as seguintes **Propriedades Místicas** aplicadas em uma **Armadura**:

- ⦿ **Resistência Mística:** O **Narrador** escolhe um tipo de **Dano Mágico**: **Neutro**, **Fogo**, **Água**, **Vento**, **Terra**, **Trovão**, **Gelo**, **Luz**, **Trevas**, **Natureza** ou **Profano**.  
Esta **Armadura** possui **Resistência Elemental** referente ao elemento escolhido.
- ⦿ **Fortitude Mística:** A cada **Reposo** (Pág. 111), ao equipar esta **Armadura**, o seu usuário recebe **1d20 Pontos de Vida Temporários**.
- ⦿ **Carapaça Mística:** Sempre que você receber um **Dano Físico** enquanto com esta **Armadura**, você poderá gastar **5 PE** para reduzir este dano a **1**.
- ⦿ **Repulsão Mística:** Enquanto equipado com esta **Armadura**, sempre que você receber qualquer tipo de dano, você causara no alvo causador deste dano **2d6** de **Dano Mágico Neutro**.
- ⦿ **Velocidade Mística:** Enquanto equipado com esta **Armadura**, todas as suas ações de **Movimentação** são aumentadas em **3 metros**.
- ⦿ **Regeneração Mística:** Enquanto equipado com esta **Armadura**, caso você possua **Pontos de Vida** faltantes no início dos seus turnos, você regenera **2d6 Pontos de Vida**. Este efeito só ocorre caso você esteja com pelo menos **1 Ponto de Vida**. Este efeito não ocorre fora de um combate.
- ⦿ **Voo Místico:** Enquanto equipado com esta **Armadura**, você pode utilizar uma **Ação Simples** para criar um par de asas de mármore místico que concedem a você a ação **Voar** (Pág. 113).
- ⦿ **Resguardo Místico:** Enquanto equipado com esta **Armadura**, sempre que você receber um **Dano Crítico**, reduza este valor pela metade.

## ARMAMENTOS MÍSTICOS

Você pode encontrar as seguintes **Propriedades Místicas** aplicados em um **Armamento**:

- ⦿ **Dano Elemental:** O **Narrador** escolhe um tipo de **Dano Mágico**: **Neutro**, **Fogo**, **Água**, **Vento**, **Terra**, **Trovão**, **Gelo**, **Luz**, **Trevas**, **Natureza** ou **Profano**.  
Sempre que você causar dano com este **Armamento**, você causará **2d6** de **Dano Mágico** extra do tipo de dano escolhido.
- ⦿ **Conjurá Projéteis:** Somente com Revólveres, Mosquetes, Bestas e Arcos.  
Este **Armamento** não precisa de projéteis (munição, flecha ou virote) para ser utilizado, pois quando utilizado, o próprio **Armamento** conjura um projétil físico no seu disparo.
- ⦿ **Drenar:** Sempre que você causar um **Dano Físico** ou **Dano Mágico** com este **Armamento**, você irá regenerar de si mesmo **1d6 Pontos de Vida**.
- ⦿ **Drenagem Mística:** Sempre que você causar um **Dano Físico** ou **Dano Mágico** com este **Armamento**, você irá regenerar de si mesmo **1 Ponto de Energia**. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.
- ⦿ **Toque Místico:** Caso o **Resultado Natural** de um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico** com este **Armamento** seja **11** ou mais, e você acerte o alvo deste ataque, este alvo terá **-1** em todos os seus **Parâmetros** fixos e **Poder** (caso possua) até o final do seu próximo turno (do alvo atingido). Este efeito não acumula, mesmo vindo de outro **Armamentos** com este mesmo efeito.
- ⦿ **Singularidade Mística:** O **Narrador** escolhe um **Parâmetro**: Os valores base de dano deste **Armamento** passam a ser do **Parâmetro** escolhido. Além disso, todo **Dano Físico** causado por este armamento é aumentado em **+1d12**.
- ⦿ **Lâmina Mística:** A diferença para causar um **Dano Crítico** com este **Armamento** passa a ser **8**.
- ⦿ **Retorno Místico:** O alcance de **Arremesso** (Pág. 122) deste **Armamento** é dobrado, além disso, você pode utilizar uma **Ação Simples** e **1 PE** para fazer com este **Armamento** retorne para a sua mão.

## EM DESENVOLVIMENTO

Estamos desenvolvendo novos **Equipamentos Místicos** junto a comunidade, fique à vontade para sugerir novas ideias no nosso **Discord Oficial!**

## O UNIVERSO DE GAIA: O PRELÚDIO

### O ÍNICO

Quando o *Vazio* consumiu a si mesmo, colapsando, o *Artesão*, aquele que está acima de tudo e todos surge na existência portando a *Dádiva da Criação*, e neste exato mesmo momento, uma essência oposta nasce para equilibrar o universo das coisas ainda sem forma ou nome, o *Corruptor*, incumbido com a *Dádiva da Inexistência*. Com o surgimento destas duas entidades, através do *Ato da Criação*, o *Artesão* criou os *Aspectos*, conceitos fundamentais reguladores das leis do universo, servindo de alicerce para todo o seu plano de existência.

Com a eterna disputa entre *Artesão* e *Corruptor*, surgiram as primeiras formas, as *Fagulhas da Criação*, solidificando-se em planos terrenos e dispersando-se através do infinito manto estelar do universo, onde futuramente serviriam de morada para os *Neterus*, ferramentas que portavam a vontade do *Artesão*. Cada *Neteru* tinha o dever de germinar uma *Fagulha da Criação*, gerando vida através das leis dos *Aspectos*, criando o ciclo vicioso de renovação e eterna criação.

*Gaia* foi a última ferramenta criada, agraciada com a consciência, questionou-se sobre sua própria existência, uma falha aos olhos do *Artesão*, sendo banida e enviada para o canto mais distante do cosmo. Germinando uma *Fagulha* esquecida e temendo pela sua existência, deu origem aos vinte e um *Semi Neterus*, dividindo suas graças entre seus filhos e filhas, onde cada um desempenharia uma função específica, mas acima de tudo, protegendo-a das possíveis retaliações do *Artesão* ou dos *Aspectos*, dando origem a um novo mundo chamado de *Auroria*.

### OS ASPECTOS

Como a grande primeira criação do *Artesão*; o *Tempo*, *Desejo*, *Destino* e o *Ciclo* são formados como entidades criadas para regular o universo, e o *Corruptor* como a primeira e única criação, forma o *Aspecto Sem-Face, a Dúvida*.

*Aspectos* não são como as pessoas ou possuem formas, mas sim representam um Conceito Universal. É desconhecida a sua quantidade exata, mas escrituras antigas encontradas e traduzidas em *Tyntagel, A Cidade dos Sonhos*, datadas da *Antiga Auroria* registraram cinco possíveis nomes *Aspectos* na língua comum, que são:

- *Neh'md'ir, o Ciclo*; tudo deve morrer para em um novo amanhã florescer.
- *Alakor, o Tempo*; onde tudo deve possuir um passado, presente e futuro, girando as engrenagens da existência.
- *Felathra, o Desejo*; tudo deve possuir vontade, buscando um novo horizonte de possibilidades e pecados.
- *Unala, o Destino*; tudo deve possuir um propósito na existência, orientada pela vontade da criação.
- *Sem-Face, a Dúvida*; tudo deve questionar, não sendo permitido uma existência leviana.

*As informações neste material estão sujeitas a alterações.*

## O VÉU

*“O emaranhado infinito que a tudo se liga e que em nada se conecta sem cobrar os tributos. A incompREENSÃO de sua verdadeira face molda a complexidade de toda criação, onde nada existe sem o Véu e o Véu sem nada não existe. O Artesão determinou travas nas infinitas possibilidades para alcançar, gradualmente, a longínqua plenitude de um todo, como um teste inconsciente para afirmar a plenitude do existir. O Véu não é apenas uma força universal, mas sim aquela que traz sentido para toda a criação.”*

*Construímos nosso ser, parte por parte, sob as leis entrópicas do Véu, acessando o nosso universo interno infinito para realizar feitos inimagináveis. Temos o Ato da Criação em sua plenitude em nossos corações, nos permitindo o amanhã inconcebível no ontem. Tudo possui Véu, seja a realidade, os Planos, os seres ou o solo sem relevância que marcam nossos passos, e manipulando esta força infinita, moldamos nosso futuro, destrancando as travas do Véu impostas pelo Artesão, seja nas menores conquistas, seja nas maiores futilidades, e com isso somos agraciados com a liberdade gradual de um todo.*

*Manipular o Véu é delicado e caso não se tenha o cuidado necessário, seremos corrompidos com a vinda daquilo que não está em nosso controle, transformando-nos em monstros aberrantes influenciados pelos sussurros do Corruptor, desarmonizando o Destino traçado, distorcendo o nosso Desejo, sem o Tempo para remediar os eventos, fechando as portas do Ciclo, fortalecendo a Dúvida, restando em nossas mãos a Insanidade.*

*Enquanto não ultrapassarmos as barreiras do limite, o Véu será nosso estimado aliado, permitindo o aprimoramento incalculável de nossa existência.”*

## O VÉU NO SISTEMA

O Véu é uma força universal presente em toda a criação que também originou todos os *Planos*, seja divino, abissal, elemental, mortal, primal ou qualquer outro. Esta força está presente na conjuração de um conjurador que manipula o mundo perceptível ou até mesmo canaliza poderes destrutivos contra os seus inimigos, como também está presente em um combatente, usada para realizar feitos únicos ou até mesmo para fortalecer o seu corpo. Em sistema, o Véu faz parte da sua energia física, mental e espiritual, que quando aplicada sistematicamente chamamos de **Pontos de Energia (PE)**.

Por conta disso, a cada ganho de **Pontos de Aprendizado** o Véu de um ser é potencializado, destrancando as limitações impostas pelo Artesão, recebendo novos poderes e podendo utilizar também com mais frequência certas habilidades.

*O Véu está presente em todo ser vivo, sendo a magia de um conjurador e a vontade de um combatente, o Véu; é tudo.*

## EM DESENVOLVIMENTO

A cada atualização iremos trazer novos textos para imersão no universo de **Gaia: O Prelúdio**, contando cada vez mais a história por trás do cenário principal do projeto; o plano terreno de **Auroria**.

## O HOMUNCULARIUM

Compreenda, sobreviva e esteja ciente de algo básico sobre Aurora: nós somos os verdadeiros monstros. – Alae Kalthron, Membro do Primeiro Conselho da Academia Themariana de Idol'sShalar.

Este capítulo consiste no aglomerado de regras de construção de criaturas únicas que podem ser inseridas em qualquer tipo de cenário que utilizem as regras de **Gaia: O Prelúdio**.

Todas as criaturas de *Auroria*, o mundo principal do cenário de **Gaia: O Prelúdio**, são envolvidas com o Véu, como todo ser que existe neste vasto universo, e por conta disso, elas também evoluem, ficam mais fortes e se *adaptam*, conseguindo sobreviver em diversas regiões por todo *Auroria*.

Como o Véu molda levemente estas criaturas, não existe um glossário ou um bestiário que possa registrar os infinitos tipos ou espécies de criaturas, mas sim, um documento antigo, da antiga *Tyntagel, A Cidade dos Sonhos*, que registra as **Características** destas criaturas, que ajuda os aventureiros que procuram evoluir o seu Véu em suas jornadas, este documento se chama **Homuncularium**.

## REGRAS BÁSICAS

Primeiro de tudo, você deve entender que toda criatura do **Homuncularium** possui uma **Dificuldade**, e com base nesta **Dificuldade** você construirá a ficha desta criatura.

Existem quatro **Dificuldades** que você pode escolher ao criar uma criatura, ou até, mesmo rolar **1d12** e definir a **Dificuldade** desta criatura com base neste resultado, deixando o destino decidir por você. São elas:

- Fácil (1-3) Difícil (7-9)
- Normal (4-6) Extrema (10-12)

**Fácil:** Uma criatura facilmente derrotada por um grupo de quatro jogadores.

**Normal:** Uma criatura que pode ser derrotada por um grupo de quatro jogadores com tranquilidade.

**Difícil:** Uma criatura difícil de ser derrotada até mesmo para um grupo de quatro jogadores, tirando os recursos destes jogadores podendo até mesmo causar a morte de um destes personagens em um combate.

**Extrema:** Uma criatura extremamente forte para um grupo de até quatro jogadores, fazendo com que estes jogadores usem todo o potencial dos seus personagens, caso contrário, esta criatura poderá levar até mesmo todo o grupo a morte.

## A FICHA DE UMA CRIATURA

Certo, agora que você escolheu a **Dificuldade** desta criatura, você seguirá a tabela a seguir para anotar os valores bases desta criatura.

Dificuldade	PV	PE	Poder	Parâmetros	Características
Fácil	20	2	1	2	3
Normal	40	4	2	3	4
Difícil	80	8	3	4	5
Extrema	120	12	4	5	6

- **PV: Pontos de Vida** iniciais desta criatura.
- **PE: Pontos de Energia** iniciais desta criatura.
- **Poder:** **Poder** inicial desta criatura. Todas as habilidades do **Homuncularium** usam **Poder** como potencializador, fazendo com que quanto maior o **Poder** de uma criatura, mais forte serão as suas habilidades. Sempre que esta criatura for forçada a um teste de **Brutalidade, Destreza** ou **Arcanismo**, ela utilizará o seu total de **Poder** no lugar do **Parâmetro** solicitado. Uma criatura não pode ter o seu **Poder** abaixo de zero.
- **Parâmetros:** Os **Parâmetros** de uma criatura do **Homuncularium** são distribuídos em duas categorias; **Parâmetros Ofensivos** e **Parâmetros Defensivos**. Uma criatura não pode ter os seus **Parâmetros Ofensivos** e **Parâmetros Defensivos** abaixo de zero.
  - Parâmetros Ofensivos:** Equivalem a **Precisão** e **Canalização**.
  - Parâmetros Defensivos:** Equivalem a **Agilidade**, **Espírito** e **Vigor**.
- Ao criar uma criatura do **Homuncularium** você deverá distribuir o total de pontos de **Parâmetros** desta criatura entre os seus **Parâmetros Ofensivos** e **Parâmetros Defensivos**. Não há limite de pontos distribuídos em uma mesma categoria de **Parâmetros**.
- **Características:** As **Características** são as habilidades de criaturas do **Homuncularium**. O valor listado aqui é o valor máximo de **Características** que uma criatura inicia. Uma criatura pode possuir apenas **Características** do seu nível de **Dificuldade**, ou de níveis inferiores ao seu nível de **Dificuldade**.

## VALORES ADICIONAIS

Uma criatura recebe valores adicionais em sua ficha com base na evolução dos personagens que ela está enfrentando. Com base no personagem com maior número de **Pontos de Aprendizado** em um combate, esta criatura recebe valores **PV** e **PE** adicionais para cada **Ponto de Aprendizado** deste personagem:

Dificuldade	PV Adicionais	PE Adicionais
Fácil	1d6 + 2 (ou 6)	+1
Normal	1d10 + 4 (ou 10)	
Difícil	1d12 + 6 (ou 12)	
Extrema	1d20 + 8 (ou 20)	

Com base no personagem com maior número de **Pontos de Aprendizado** em um combate; para cada **6 PdA** adquiridos deste personagem, esta criatura recebe:

+1 de Poder	+1 em Parâmetros
Uma criatura de <b>Dificuldade Fácil</b> ou <b>Normal</b> possui no máximo <b>4</b> pontos em uma mesma categoria de <b>Parâmetro</b> .	
Uma criatura de <b>Dificuldade Difícil</b> ou <b>Extrema</b> possui no máximo <b>6</b> pontos em uma mesma categoria de <b>Parâmetro</b> .	

## ATAQUES DE UMA CRIATURA

Depois de construir a base desta criatura você deverá definir o seu tipo de ataque básico, podendo ser ele um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico**. Sempre que uma **Característica** citar um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico**, use a regra a seguir:

- **Ataque Físico:** Com uma **Ação Ativa**, esta criatura ataca um alvo adjacente a ela com alguma parte do seu corpo, realizando um **Ataque Físico** contra este alvo; caso tenha sucesso, este alvo receberá **1d8 de Dano Físico** para cada ponto de **Poder** da criatura.
- **Ataque Mágico:** Com uma **Ação Ativa**, esta criatura realiza uma **Conjuração** que dispara um projétil de energia em direção de um alvo até **10 metros**, realizando um **Ataque Mágico** contra este alvo; caso tenha sucesso, este alvo receberá **1d8 de Dano Mágico Neutro** para cada ponto de **Poder** da criatura.

## INFORMAÇÕES GERAIS

- **Ações:** Toda criatura do **Homuncularium** possui o mesmo tipo e número de ações que um personagem (**Ativa, Simples, Rápida**).
- **Bloqueio:** Ao criar uma criatura do **Homuncularium**, você poderá optar por substituir os pontos de **Agilidade** desta criatura por pontos de **Bloqueio**, fazendo com que esta criatura possua zero ponto de **Agilidade** desta forma.
- **Irracionalidade:** Toda criatura do **Homuncularium** é irracional, sendo hostil a seres comuns (personagens) e algumas vezes até mesmo entre si. O **Narrador** pode modificar essa regra como bem desejar.
- **Movimentação:** Toda criatura do **Homuncularium** possui **6**, mais metade do seu total de **Parâmetros Defensivos** (pois a **Agilidade** está inclusa neles) como metros na sua ação de **Movimentação**.
- **Morte:** Toda criatura do **Homuncularium** morre ao chegar a zero, ou menos **Pontos de Vida**, não podendo rolar **Dados de Morte**, exceto caso possua alguma **Característica** que diga o contrário.
- **Percepção Passiva:** Toda criatura do **Homuncularium** consegue sentir levemente os seres a sua volta, fazendo com que caso um alvo entre em alcance da sua visão enquanto **Furtivo** (Pág. 113), esta criatura automaticamente poderá realizar um teste de **Percepção** (usando o seu **Poder** como modificador) para tentar identificar este alvo.

## CRIANDO UM COMBATE

Certo, você viu tudo que precisa para entender como as criaturas de *Auroria* são construídas, agora iremos lhe auxiliar para criar um combate balanceado.

Para cada personagem aliado em um combate, considere que este possua **2 Pontos de Desafio**, logo, um grupo de quatro jogadores em uma campanha possui **8 Pontos de Desafio**, por exemplo.

Pegando o exemplo acima, com um grupo de quatro jogadores, o **Narrador** irá montar um combate com base nos **8 Pontos de Desafio** deste grupo, escolhendo uma quantidade de criaturas até chegar no valor total do grupo (**8**). Cada criatura **Dificuldade** de uma criatura pré-estabelece o seu requisito de **Ponto de Desafio**. Os valores são:

- **1 Ponto de Desafio:** Uma criatura de **Dificuldade Fácil**.
- **2 Pontos de Desafio:** Uma criatura de **Dificuldade Normal**.
- **6 Pontos de Desafio:** Uma criatura de **Dificuldade Difícil**.
- **8 Pontos de Desafio:** Uma criatura de **Dificuldade Extrema**.

Alguns exemplos de pré montagens de combates com base em um grupo com **8 Pontos de Desafio**:

### Exemplo A

- **4x Criaturas Fáceis.**
- **2x Criaturas Normais.**

### Exemplo B

- **4x Criaturas Normais.**

### Exemplo C

- **1x Criatura Normal.**
- **1x Criatura Difícil.**

### Exemplo D

- **1x Criatura Extrema.**

Essas são recomendações de balanceamento, mas o **Narrador** fica livre de usar outros tipos de combinações em um combate.

Destacando que caso o total de **Pontos de Desafio** de um grupo de criaturas seja inferior ao de personagens, o combate será mais fácil que o comum, o mesmo para o contrário, caso o **Narrador** ultrapasse o total de **Pontos de Desafio** de um grupo de personagens, este combate será mais difícil que o comum.

## COMBATE CONTRA LEGADOS

As vezes nem sempre as criaturas de *Auroria* podem ser um problema, fazendo com que o **Narrador** tenha que criar encontros contra outros *Legados*.

Por padrão, seguimos com o mesmo modelo de **Dificuldade**, mas dessa vez iremos considerar que um desafio contra um *Legado* seja atrelado há um combate com o mesmo número de personagens, sendo um combate padrão onde um grupo de jogadores deveria enfrentar o mesmo número de inimigos, tendo a sua **Dificuldade** ajustada referente ao número de **Pontos de Aprendizado** que estes inimigos possuem.

- **Fácil:** Se considera **Fácil** um combate onde os jogadores enfrentam inimigos com ao menos **2 Pontos de Aprendizado** abaixo da média de **Pontos de Aprendizado** adquiridos pelo grupo de jogadores.
- **Normal:** Se considera **Normal** um combate onde os jogadores enfrentam inimigos com o mesmo valor de **Pontos de Aprendizado** adquiridos pelo grupo de jogadores.
- **Difícil:** Se considera **Difícil** um combate onde os jogadores enfrentam inimigos com ao menos **2 Pontos de Aprendizado** acima da média de **Pontos de Aprendizado** adquiridos pelo grupo de jogadores.
- **Extremo:** Se considera **Extremo** um combate onde os jogadores enfrentam inimigos com ao menos **4 Pontos de Aprendizado** acima da média de **Pontos de Aprendizado** adquiridos pelo grupo de jogadores.

Não esqueça, ao criar um combate contra *Legados* você deve criar estes inimigos da mesma forma que um jogador cria um personagem.

## OS LIVROS DO HOMUNCULARIUM

Para finalizar, você irá encontrar a seguir alguns *Livros* que possuem **Características** de certos tipos de criaturas, sendo estas **Características** as habilidades a serem adquiridas por uma criatura. Estas **Características** possuem as mesmas regras de habilidades de **Caminhos**. Cada criatura do **Homuncularium** possui um número de **Características** pré-estabelecido pela sua **Dificuldade**.

Uma criatura pode possuir apenas **Características** do seu nível de **Dificuldade** ou abaixo. Uma criatura pode possuir **Características** de *Livros* diferentes.

## O LIVRO DOS SERES COMUNS

Este Livro agrupa as **Características** da grande maioria das criaturas encontradas em *Auroria*. É comum encontrar essas **Características** combinadas com outros *Livros de criaturas*.

**Dica:** Utilize estas **Características** livremente com os *Livros a seguir* para a criação de seres únicos.

### CARACTERÍSTICAS FÁCEIS

#### ANFÍBIO

Esta criatura respira e enxerga dentro e fora d'água, além de não receber penalidades aplicadas pelo **Combate Aquático** (Pág. 113).

#### ARMADURA NATURAL

Esta criatura possui um corpo mais resistente que as outras criaturas, fazendo com que todo **Dano Físico** recebido seja reduzido em **1d4** por ponto de **Poder** da criatura.

#### ARMADURA MÍSTICA

Esta criatura possui tem o seu corpo revestido por forças do Véu, fazendo com que todo **Dano Mágico** recebido seja reduzido em **1d4** por ponto de **Poder** da criatura.

#### SENTIDOS APRIMORADOS

Esta criatura enxerga de forma passiva qualquer ser ou objeto invisível, ilusório ou a verdadeira forma de um ser caso este possua a sua aparência alterada.

Além disso, essa criatura possui **Infravisão Mística** e **Aptidão** em testes de **Percepção**.

#### VELOCIDADE APRIMORADA

Esta criatura possui duas ações de **Movimentação** durante o seu turno.

### CARACTERÍSTICAS NORMAIS

#### CONTRA ATAQUE

##### Ação Rápida

Ao ser visada por um **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou **Condição**, esta criatura realizará um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico** contra o alvo que realizou essa ação, caso este alvo esteja em alcance.

#### IGNORAR DEFESAS

Todo teste de **Bloqueio** contra esta criatura possui **Inaptidão**.

#### MINÚSCULO

Esta criatura possui no máximo **42 centímetros** de altura, possuindo **+3 metros** nas suas ações de **Movimentação**.

Além disso, está criatura possui **Prioridade** em testes de **Agilidade** e sempre que passar em um teste de **Agilidade** poderá se movimentar para um espaço até **3 metros**.

Esta **Característica** não pode ser adquirida junto a **Característica Colosso**.

#### RESISTÊNCIA INCOMUM

Esta criatura é imune a **Efeitos Negativos** e **Condições** que apliquem **Inaptidões** em seus **Parâmetros**.

#### VOAR

Esta criatura possui um par de asas, que faz com que ela possa realizar a ação **Voar** (Pág. 113).

Além disso, está criatura pode realizar **Ataques Físicos** em alvos até **6 metros** de distância.

## CARACTERÍSTICAS DIFÍCEIS

### ATAQUE DUPLO

Esta criatura pode realizar até dois **Ataques Simples** com uma única **Ação Ativa**.

### COLOSSO

Esta criatura possui no mínimo **10 metros** de altura, sendo imune a qualquer efeito, habilidade, teste ou **Condição** que a faria se deslocar involuntariamente ou que impedissem suas ações de **Movimentação**, além de ser imune a **Fratura** e **Caído**. Esta criatura pode destruir sem teste alguma qualquer estrutura que possua até o dobro do seu tamanho. Esta criatura ocupa uma área equivalente à metade da sua altura.

Além disso, ao criar esta criatura, ela possuirá um adicional de **1d12 Pontos de Vida** para cada ponto de **Poder**.

**Ataques Físicos** desta criatura atingem todos os alvos a até **1 metro** adjacente do alvo original desta ação. Você usa um único lance de **Precisão** para este **Ataque Simples**.

Caso esta criatura utilize uma **Característica** que cause um **Ataque Físico** em uma área ou em alvos adjacentes, aumente em **1 metro** este alcance.

Criaturas com **Colosso** possuem o seu total de pontos de **Agilidade** como pontos de **Bloqueio**, não podendo realizar testes de **Agilidade**.

Esta **Característica** não pode ser adquirida junto a **Característica Minúsculo**.

### LONGEVIDADE

Esta criatura regenera um valor de **Pontos de Vida** equivalente ao seu total de **Pontos de Energia** a cada início dos seus próprios turnos, caso possua pelo menos **1 Ponto de Vida**.

### SOBREVIVENTE

Uma vez por turno, esta criatura recebe **Aptidão** em um teste de **Parâmetro**.

### VÉU ABUNDANTE

Sempre que esta criatura iniciar o seu turno, ela irá regenerar **1d4 Pontos de Energia**.

## CARACTERÍSTICAS EXTREMAS

### AÇÃO MÚLTIPLA

Escolha um:

- ☐ Esta criatura possui uma **Ação Simples** adicional.
- ☐ Esta criatura possui uma **Ação Rápida** adicional.
- ☐ Esta criatura pode realizar duas **Características** de **Iniciativa** ao iniciar um combate.

### DESAFIADOR DE AURORIA

Esta criatura possui uma habilidade de um **Caminho Básico**. Esta **Característica** pode ser adquirida mais de uma vez.

Caso uma habilidade adquirida desta forma use um **Parâmetro** como potencializador, esta criatura utilizará o seu total de **Poder** no lugar deste **Parâmetro**.

### EVOLUÇÃO SOBERANA

Todos os dados de dano ou regeneração de **Pontos de Vida** desta criatura tem a sua categoria aumentada em **1**. Esta **Característica** afeta também os danos dos **Ataque Físicos** e **Ataques Mágicos** de uma criatura.

*Ex: Caso uma criatura possua uma **Característica** que cause **1d8** de dano por **Poder**, agora, essa mesma **Característica** passa a causar **1d10**, ao invés de **1d8**.*

### INCONTROLÁVEL

Esta criatura pode possuir e manter até duas **Características** do tipo **Cólera** ao mesmo tempo.

### VONTADE ANCESTRAL

Esta criatura possui um **Véu** tão poderoso que consegue realizar certos feitos extraordinários.

Uma vez por rodada, a qualquer momento, sem custo de ação, está criatura pode realizar um dos seguintes efeitos:

- ☐ Maximizar todos os lances de dados de dano de um **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou **Característica**.
- ☐ Maximizar todos os lances de dados de dano de uma regeneração de **Pontos de Vida**.
- ☐ Anular por completo um dano que receberia.
- ☐ Remover um **Efeito Negativo** e **Condição** que a afete.

## O LIVRO DOS SERES FERAIS

Este *Livro* agrega as **Características** de criaturas da natureza bestial de *Auroria*, um verme que se desloca por baixo da terra, um lobo-gigante que atormenta pequenos vilarejos, por exemplo.

Criaturas do tipo **Fera** tem aparência de criaturas selvagens com traços bestiais, que destacam muito bem algo perigoso de uma criatura da natureza comum.

**Dica:** *Essas criaturas são encontradas em diversos biomas, sobrevivendo como criaturas selvagens que caçam em bando para sobreviver. Essas criaturas são extremamente hostis.*

### CARACTERÍSTICAS FÁCEIS

#### ATAQUE OPORTUNISTA

Caso um alvo utilize uma ação de **Movimentação** que o faria sair do alcance do **Ataque Físico** desta criatura, antes desta **Movimentação**, esta criatura realizará um **Ataque Físico** contra este alvo.

#### MOBILIDADE

Esta criatura é imune a **Terrenos Difíceis**.

Além disso, essa criatura consegue escalar qualquer tipo de superfície sólida, sem teste algum, durante as suas ações de **Movimentação**.

#### PERFURAR O CORPO

Os **Danos Físicos** desta criatura ignoram qualquer efeito, habilidade ou **Característica** que reduza **Danos Físicos**.

#### PREDADOR

Caso um alvo esteja com ao menos **1** de dano em seus **Pontos de Vida**, esta criatura saberá exatamente a sua localização, além de receber **+1** em **Parâmetros Ofensivos** e **+3 metros** nas suas ações de **Movimentação** contra este alvo.

### RABADA

**1 PE**

**Ação Simples**

A criatura gira rapidamente o seu corpo, tentando atingir um **Ataque Físico** em cada alvo adjacente a ela, numa falha, um alvo recebe **1d8 de Dano Físico** por ponto de **Poder** da criatura. A criatura utiliza um único teste de **Precisão** contra os alvos desta **Característica**.

Alvos atingidos devem realizar um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, esta criatura aplicará **Caído** neste alvo.

### CARACTERÍSTICAS NORMAIS

#### ATAQUE CARREGADO

**1 PE**

Caso está criatura cause um **Dano Físico** a um alvo, ela poderá utilizar esta **Característica** para forçar este alvo a um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, este alvo receberá **1 ponto de Fratura**.

Caso este dano afete uma área, o gasto de **PE** dessa **Característica** é aumentado para **3**, fazendo com que todos que sofreram dano nesta área sejam afetados pelo efeito desta **Característica**.

#### CORPO ESPINHOSO

Esta criatura possui diversos espinhos rígidos em seu corpo.

Caso essa criatura seja atingida por um **Ataque Físico** ou habilidade corpo a corpo até **1 metro** adjacente, o alvo desta ação deverá rolar **1d6**; caso o resultado seja **2** ou menos, ele será atingido por um destes espinhos, que causam **1d6 de Dano Físico** por ponto de **Poder** da criatura.

#### INVESTIDA FEROZ

**2 PE | 1 Alvo**

**Ação Simples**

A criatura utiliza a sua ação de **Movimentação** junto a essa **Característica**, investindo sobre um alvo em alcance e realizando um **Ataque Físico** contra este alvo; caso tenha sucesso, esse alvo recebe **1d10 de Dano Físico** por ponto de **Poder** da criatura.

Caso o alvo seja atingido, ele deverá também realizar um teste de **Vigor Dif. 8**; numa falha, esta criatura aplicará **Atordoado** neste alvo.

## SELVAGERIA

Esta criatura possui dentes extremamente poderosos e/ou garras extremamente afiadas, fazendo com que sempre que esta criatura causar um **Dano Físico** com um **Ataque Físico**, o alvo deste dano será afetado por **Sangramento** por **1 hora**.

## VENENOSO

Sempre que esta criatura causar um **Dano Físico** em um alvo, este alvo deverá realizar um teste **Vigor Dif. 8**; numa falha, esta criatura aplicará **Envenenado** neste alvo por **1 hora**.

## CARACTERÍSTICAS DIFÍCEIS

### ASPECTO FEROZ

X Alvos | Alcance: 10 Metros

Iniciativa | Efeito Negativo

Ao iniciar um combate, esta criatura solta um som amedrontador, fazendo com que todo alvo inimigo afetado por este **Efeito Negativo** tenha todos os seus **Parâmetros** fixos reduzidos em um valor igual o total de **Poder** desta criatura.

Este **Efeito Negativo** permanece até o final da primeira rodada deste combate.

### CARAPAÇA VENENOSA

Esta criatura é revestida por fungos místicos e propriedades primais antigas, que fazem com que todo alvo que não possua ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres Ferais* que se aproximar ou iniciar o seu turno até **2 metros** desta criatura tenha que realizar um teste de **Vigor Dif. 10**; numa falha, esta criatura aplicará **Envenenado** e **Toxidade** neste alvo por **1 hora**.

### CORPO ROBUSTO

Esta criatura possui um corpo extremamente resistente, como um casco ou pele muito grossa, que reduz pela metade todo **Dano Físico** recebido.

## LÍDER DO BANDO

Esta criatura se destaca entre as outras, fazendo com que toda criatura com ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres Ferais* até **2 metros** tenha os seus danos aumentados em **+1d8** e bônus de **+1** em seus **Parâmetros Ofensivos**.

Este efeito não acumula mesmo vindo de fontes diferentes.

### PEÇONHA

2 PE | Área 6x6 Metros | Alcance: 6 Metros

Ação Simples | Duração: 10 Minutos

Esta criatura dispara uma rajada peçonhenta em um local em alcance, fazendo com que a área afetada por esta **Característica** se torne um **Terreno Difícil**.

Caso um alvo que não possua ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres Ferais* seja atingido por esta **Característica**, tenha adentrado nesta área ou tenha iniciado o seu turno dentro desta área, deverá realizar um teste de **Vigor Dif. 10**; numa falha, esta criatura aplicará **Enjoado** neste alvo por **1 minuto**.

Um alvo afetado por este efeito poderá realizar um teste de **Vigor Dif. 10** no final dos seus turnos, caso tenha sucesso, removerá este efeito.

**Enjoado:** Enquanto com este efeito, você tem **-2** em todos os seus testes de **Precisão**, **Canalização**, **Agilidade** e **Bloqueio**. Além disso, você tem **Inaptidão** em testes de **Destreza**. Este efeito é considerado um **Veneno**.

## CARACTERÍSTICAS EXTREMAS

### ABERRAÇÃO

Esta criatura possui **1d4 + 2** cabeças ou membros corpóreos adicionais. O **Narrador** pode evitar este dado e definir o valor de cabeças ou membros corpóreos adicionais.

Ao realizar uma **Ação Ativa** para realizar um **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico**, esta criatura poderá realizar um novo ataque para cada cabeça ou membro adicional que possua, podendo escolher um novo alvo em alcance.

Esta **Característica** não pode ser adquirida junto a **Característica Ataque Duplo**.

### CORPO DE ESCAMAS

Esta criatura possui um corpo extremamente rígido e escamado, fazendo com que os primeiros **5 Danos Físicos** recebidos sejam reduzidos a zero.

Depois de receber **5 Danos Físicos**, este efeito é removido desta criatura.

Caso este efeito desta **Característica** seja removido de uma criatura e ela ainda esteja viva, este efeito será regenerado em **12 horas**.

**Bônus:** Caso essa criatura possua a **Característica Colosso**, o efeito desta **Característica** é aumentado em **+5**.

### FRENESI SELVAGEM

#### Cólera

Imbuído pela fúria selvagem ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, esta criatura se descontrola, recebendo os seguintes efeitos até o final do combate:

- **Aptidão** e **Prioridade** em todos os seus **Parâmetros Ofensivos** e **Parâmetros Defensivos**.
- **Danos Críticos** desta criatura passam a serem causados a partir de uma diferença de **8** em um embate (**Pág. 108**).
- Imunidade a efeitos que reduzem ou impeçam as suas ações de **Movimentação**.
- **+3 metros** nas suas ações de **Movimentação**.

Além disso, caso um alvo realize uma habilidade de **Conjuração** até **8 metros** desta criatura, ela soltará um grito de fúria, forçando o alvo desta **Conjuração** a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo terá a sua **Conjuração** interrompida e anulada.

(Os recursos de ação e **PE** utilizados ao tentar realizar essa **Conjuração**, caso ela seja anulada, ainda são gastos.)

Uma criatura pode possuir e manter apenas uma **Característica** do tipo **Cólera**.

### PRESENÇA ATERRADORA

**X Alvos | Alcance: 10 Metros**

#### Iniciativa

Ao iniciar um combate, a presença dessa criatura afetada diretamente o Véu dos seus inimigos, fazendo com que todo alvo inimigo em alcance dessa **Característica** seja forçado a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, um alvo será afetado por **Amedrontar** por **1 minuto**.

Um alvo afetado por esta **Condição** poderá realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

Esta **Característica** pode ser utilizada com outras **Características** ou habilidades de **Iniciativa**.

**Amedrontar:** Enquanto com esta **Condição**, você possui **Inaptidão** em todos os seus testes de **Parâmetros** enquanto ver o conjurador desta **Condição**, além de não poder utilizar ações de **Movimentação** em direção a este alvo.

### PULVERIZAR

**4 PE | Alcance: 4 Metros**

#### Ação Ativa

A criatura bate brutalmente no chão de uma superfície sólida, fazendo com que todos os alvos em alcance recebam um **Dano Físico** de valor igual a metade do total máximo de **Pontos de Energia** desta criatura. Este valor é multiplicado um número de vezes igual o total de **Poder** desta criatura.

Alvos em alcance desta **Característica** podem realizar um teste de **Vigor Dif. 10**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta **Característica**.

A partir de agora, a área afetada por esta habilidade é considerada um **Terreno Difícil**, pois foi severamente danificada.

## O LIVRO DOS SERES NÃO-VIVOS

Este Livro agrega as **Características** de todas as criaturas que tenham ligação direta com a morte, como um simples esqueleto, um espírito maligno, ou um lendário herói morto e corrompido

Uma criatura **Morta-Viva** tem aparência decomposta e apodrecida, fantasmagóricas ou exala resquícios de forças místicas sombrias de seus corpos.

Toda criatura com **Características** deste Livro possui **Resistência Elemental** a **Profano** e **Fraqueza Elemental a Natureza** (Pág. 109).

**Dica:** Essas criaturas são encontradas em locais como cemitérios amaldiçoados, campos de batalha abandonados, ou até mesmo locais esquecidos pela civilização, pois quando encontradas, é comum ver várias dessas criaturas próximasumas das outras.

### CARACTERÍSTICAS FÁCEIS

#### DRENAR VITALIDADE

Sempre que esta criatura causar qualquer tipo de dano em um alvo, ela poderá realizar um teste de **Dif. 8**; caso seja bem sucedida, irá regenerar de si mesma **1d12 Pontos de Vida**.

#### ENERGIA PROFANA

Esta criatura é cercada por forças profanadoras, que fazem com que todos os danos causados por esta criatura causem **1d8 de Dano Mágico Profano** adicional. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno, por alvo. Este efeito não é aplicado em **Características** ou habilidades que causem dano em área ou em múltiplos alvos.

Além disso, um alvo que tenha recebido este **Dano Mágico Profano** adicional deverá também realizar um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, esta criatura aplicará **Putrefação** neste alvo por **1 minuto**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Putrefação:** Enquanto com esta **Condição**, você não poderá regenerar **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia**.

### FERIDA PURULENTA

Esta criatura possui feridas putrefatas espalhadas pelo seu corpo, fazendo com que ao receber qualquer tipo de dano de um alvo adjacente até **1 metro**, estas feridas explodam, forçando este mesmo alvo a um teste de **Agilidade Dif. 8**; numa falha, um líquido viscoso atinge este alvo, causando **1d6 de Dano Mágico Profano** para cada ponto de **Poder** desta criatura.

### MURALHA DE OSSOS

**2 PE**

**Ação Simples | Conjuração | Foco | Duração: 10 Minutos**

A criatura invoca uma muralha feita de ossos de **3 metros** de altura, **6 metros** de comprimento e **1 metro** de espessura a sua frente. Todo alvo que iniciar o seu turno até **2 metros** desta muralha, receberá **1d8 de Dano Mágico Profano** para cada ponto de **Poder** desta criatura.

Esta muralha de ossos possui um total de **Pontos de Vida** igual a metade do total máximo de **Pontos de Vida** da criatura que a invocou. Esta muralha de ossos não possui **Parâmetros Ofensivos** e **Parâmetros Defensivos**.

### RESQUÍCIO FINAL

Após chegar a zero, ou menos **Pontos de Vida**, esta criatura ao invés de morrer permanecerá em combate lutando normalmente até o final do seu próximo turno, morrendo ao finalizar o seu próximo turno.

Enquanto afetada por esta **Característica**, todos os custos de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia** desta criatura são reduzidos a zero.

**Características** e habilidades com custos variáveis não são afetadas por esta **Característica**.

## CARACTERÍSTICAS NORMAIS

### AMALDIÇOAR O VÉU

Ao chegar a zero, ou menos **Pontos de Vida**, esta criatura cria uma energia profana que atingi todo alvo que não possua ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres Não-Vivos* até **6 metros**, forçando estes alvos a um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, esta criatura aplicará **Maldição** em um alvo por **8 horas**.

**Maldição:** Enquanto com este efeito, todos os seus danos e regenerações de **Pontos de Vida** são reduzidos pela metade.

### DRENAR ESSÊNCIA

Sempre que esta criatura causar qualquer tipo de dano em um alvo, este alvo deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, este alvo perderá **1d4 Ponto de Energia** e está criatura recupera metade deste valor.

### ENERGIA FANTASMA

**1 PE**

**Ação Rápida | Conjuração**

Até o final deste turno, todos os danos causados por esta criatura são considerados danos **Imateriais**, ignorando também qualquer efeito de **Cobertura** (Pág. 114).

### ETERNIDADE

Caso está criatura chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida**, ela retornará ao combate com metade do seu valor máximo de **Pontos de Vida**.

Este efeito só ocorre uma vez por criatura.

### FORMA APAVORANTE

**Alcance: 2 Metros**

Esta criatura tem uma aparência distorcida e apavorante, fazendo com que caso um alvo inimigo inicie o seu turno em alcance desta **Característica**, este alvo deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, este alvo não poderá realizar **Ações Ativas** neste turno.

## CARACTERÍSTICAS DIFÍCEIS

### ABRAÇO DA NOITE

**Alcance: 6 Metros**

Esta criatura emana uma densa energia sombra que reveste o seu corpo e tudo ao seu redor, fazendo com que todos os alvos inimigos em alcance desta **Característica** sejam afetados por uma névoa sombria que aplica o efeito **Escuridão Mística** (Pág. 114), além de fazer com que estes alvos também tenham os seus **Parâmetros** fixos reduzidos em **1** enquanto em alcance desta **Característica**.

### ETÉREO

Esta criatura não possui mais forma física, atravessando todo e qualquer objeto ou ser físico, sendo também imune a **Danos Físicos**. Além disso, todos os testes de **Precisão** e **Canalização** desta criatura ignoram testes de **Bloqueio**.

Todo **Dano Mágico** causado a esta criatura é aumentado em **+2d6**.

**Nota.** Essa **Característica** só pode ser adquirida por uma criatura caso essa possua apenas **Características** do *Livro dos Seres Não-Vivos*.

### LANÇA ÓSSEA

**2 PE | 1d6 Alvos | Alcance: 10 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração**

Esta criatura é revestida por ossos distorcidos, podendo utilizar esta **Característica** para disparar estes ossos, forçando os alvos desta **Característica** a um teste de **Agilidade Dif. 10**; numa falha, um alvo recebe **1d8** de **Dano Físico** para cada ponto de **Poder** da criatura.

Além disso, alvos atingidos por esta **Característica** devem realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, esta criatura aplicará **Profanado** neste alvo por **1 minuto**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Profanado:** Enquanto com esta **Condição**, você receberá **1** nível de **Exaustão** (Pág. 111).

## PRESença DO CEIFADOR

Um alvo que tenha ficado **Inconsciente** por esta criatura, irá ignorar a primeira **Dádiva do Artesão** recebida em um **Dado de Morte** (Pág. 110).

Este efeito se repete caso este alvo fique **Inconsciente** novamente.

## VÍNCULO MALDITO

**3 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros**

**Ação Simples | Conjuração | Condição | Foco**

**Duração: 1 Minuto**

Ao aplicar esta **Condição**, esta criatura faz com que metade de todo o dano causado a ela seja causado também no alvo desta **Condição**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

## CARACTERÍSTICAS EXTREMAS

### A COLHEITA

**5 PE | 1d6 Alvos | Alcance: 10 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração**

Canalizando forças sombrias ao seu redor, esta criatura conjura uma mandala mística a sua frente, fazendo com que os alvos em alcance desta **Característica** realizem um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, um alvo recebe **1d12 de Dano Mágico Profano** para cada ponto de **Poder** desta criatura.

Esta criatura recebe em regeneração de **Pontos de Vida** equivalente à metade do dano causado por esta **Característica**.

### DEMI VIDA

**Cólera**

Imbuído por forças sombrias ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, esta criatura receberá **1d20 Pontos de Vida Temporários** para cada ponto de **Poder**.

Todo alvo inimigo que iniciar o seu turno até **6 metros** desta criatura, deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo receberá um valor de **Dano Mágico Profano** equivalente ao total de **Pontos de Vida Temporários** atuais desta criatura.

Uma criatura pode possuir e manter apenas uma **Característica** do tipo **Cólera**.

---

### IMPLODIR CARCAÇA

---

4 PE | Alcance: 10 Metros

Ação Rápida | Conjuração

---

A criatura energiza um corpo de um alvo morto em alcance desta **Característica** com energia profana, fazendo-o explodir, forçando todos os alvos até **6 metros** deste corpo a um teste de **Agilidade Dif. 10**; numa falha, um alvo recebe metade do total máximo de **Pontos de Vida** do corpo explodido como **Dano Mágico Profano**

---

### HORDA DOS MORTOS

---

X PE

Ação Ativa | Conjuração

---

Uma energia profana emana desta criatura, e do solo, uma mandala sombria é desenhada rapidamente, fazendo com que esqueletos de criaturas mortas neste local sejam reanimadas. O número de criaturas reanimadas por esta **Característica** é igual o custo de **PE** gasto.

Criaturas reanimadas por esta **Característica** são consideradas criaturas de **Dificuldade Normal** e não possuem aumento de **PV**, **PE**, **Poder** ou **Parâmetros** pela regra de evolução.

Essas criaturas não possuem habilidades ou **Características**, possuindo apenas **Ataques Físicos** ou **Ataques Mágicos** definidos pelo **Narrador**.

Caso a criatura que convocou estas criaturas reanimadas morra, as criaturas reanimadas desaparecem em uma pilha de pó.

---

### POSSESSÃO

---

4 PE | 1 Alvo | Alcance: 6 Metros

Ação Ativa | Conjuração | Condição | Foco | Duração: 1 Minuto

---

Esta criatura se transforma em uma névoa sombria que adentra no corpo do alvo desta **Condição**. Enquanto dentro do corpo deste alvo, esta criatura poderá controlar os turnos do alvo desta **Condição**.

Esta criatura não poderá ser visada por nenhum tipo de ação enquanto no corpo de um alvo, também não podendo agir durante os seus próprios turnos.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**, fazendo com que a criatura saia do seu corpo e reapareça em um local até **3 metros** (a escolha da criatura).

## O LIVRO DOS SERES DO VÉU

Este Livro agrega as **Características** de todas as criaturas vindas do Véu que adentram no mundo de Auroria pelas Fendas. Criaturas com estas **Características** são consideradas seres Extraplanares.

Estas criaturas **Místicas** possuem diversas formas e cores que chegam a ser impossíveis de serem explicadas ou descritas. Estas criaturas costumam ter inteligência e fazem estratégias contra os seus inimigos.

**Dica:** *Estas criaturas podem ser encontradas a qualquer momento, em qualquer lugar, pois na sua maioria das vezes elas escapam do Véu e se perdem em Auroria. Em outros casos, essas criaturas permanecem em ruínas da Antiga Auroria, como ruínas de cidades ou locais perdidos antes da Alvorada do Mundo.*

### HABILIDADE ADICIONAL

#### CRIA DO VÉU

Ao adquirir uma **Característica** do *Livro dos Seres do Véu*, uma criatura receberá também esta habilidade adicional.

Esta criatura possui a habilidade adicional do **Caminho do Feiticeiro** *Feitiços Arcanos* (Pág. 23) e a habilidade *Feitiçaria* (Pág. 26), além de todos os *Feitiços Arcanos Adicionais* (Pág. 27).

### CARACTERÍSTICAS FÁCEIS

#### ABSORVER ENERGIA

Alcance: 6 Metros

Esta criatura possui uma aura de puro Véu descontrolado, que faz com que no final do seu turno, todos os alvos que não possuam ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres do Véu* no alcance desta **Característica** percam **1 Ponto de Energia**.

### ATRAVESSAR OS PLANOS

1 PE | Alcance: 6 Metros

Ação Simples | Conjuração

Esta criatura se teletransporta para um local vazio em alcance, fazendo com que ao reaparecer, todos os alvos adjacentes a ela recebam **1d8 de Dano Mágico Neutro** para cada ponto de **Poder** desta criatura.

Alvos no alcance desta **Característica** podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 8** para ignorarem este dano.

Caso um alvo tenha recebido dano por esta **Característica**, esta criatura aplicará **Lentidão** neste alvo.

### ESPELHO ENTRE OS PLANOS

Esta criatura modifica periodicamente traços da sua aparência, fazendo com que todo início de turno ela possa receber todas as **Habilidades de Legado** de um alvo até **10 metros**. Estas habilidades permanecem por **10 minutos**.

Uma mesma **Habilidade de Legado** não pode ser adquirida mais de uma vez, mesmo vindo de fontes diferentes.

### PERFURAR O VÉU

Os **Danos Mágicos** desta criatura ignoram qualquer efeito, habilidade ou **Característica** que reduza **Danos Mágicos**.

### SUPREMACIA ARCANA

Sempre que esta criatura receber qualquer tipo de **Dano Mágico** ela irá regenerar **1 PE**, além de fazer com que até o final do seu próximo turno, todos os seus **Danos Mágicos** causados sejam aumentados em **+1d8**. Este efeito não acumula.

## CARACTERÍSTICAS NORMAIS

### BANHO DE SANGUE

X PV | Conjuração

Esta criatura utiliza da proibida *Magia de Sangue*, sacrificando, sem custo de ação, um valor de **Pontos de Vida** equivalente à metade do seu total de **Pontos de Energia** para receber um dos efeitos a seguir:

- Durante este turno, todas as **Características** desta criatura têm os seus custos de **PE** reduzidos pela metade. Este efeito não se aplica em efeitos com custos variáveis.
- A próxima **Conjuração** de alvo único realizada por esta criatura será duplicada, fazendo com que essa cópia possa atingir novos alvos.
- A próxima **Conjuração** desta criatura terá a sua área de efeito (caso possua) e alcance dobrados.
- Esta criatura recebe **Aptidão** em um teste de **Parâmetro**.

Não há limites de quantos efeitos podem ser aplicados em um mesmo turno, mas a criatura deve sacrificar o seu custo de **Pontos de Vida** para cada efeito ativado.

Um mesmo efeito não pode ser ativado duas vezes, ou mais, em um mesmo turno.

### DECRETO DO VÉU

1 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Rápida | Conjuração

Caso um alvo utilize uma **Conjuração**, esta criatura altera as linhas místicas ao seu redor, realizando um teste de **Poder** contra a **Canalização** deste alvo; caso tenha sucesso, esta criatura irá interromper e anular a **Conjuração** realizada.

Os recursos de ação e **PE** utilizados ao tentar realizar esta **Conjuração**, caso ela seja interrompida e anulada, ainda são gastos.

Caso a criatura falhe em interromper e anular uma **Conjuração** com esta **Característica**, ela não gastará a sua **Ação Rápida** nesta rodada, não podendo também utilizar esta mesma **Característica** novamente neste mesmo turno. A criatura ainda terá gasto o custo de **PE** desta **Característica**.

## INSTABILIDADE ARCANA

Caso um alvo inimigo utilize uma **Conjuração** até **10 metros** desta criatura, este alvo receberá um **Dano Mágico Neutro** de valor igual ao seu próprio total máximo de **Pontos de Energia**.

### LIGAÇÃO MÍSTICA

2 PE | 2 Alvos | Alcance: 8 Metros

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Esta criatura cria um vínculo místico entre dois alvos a até **2 metros** um do outro, fazendo com que caso um destes alvos se afaste mais de **2 metros** do outro alvo vinculado, este alvo quebrará o vínculo místico, causando **1d12** de **Dano Mágico Neutro** para cada ponto de **Poder** desta criatura em ambos alvos vinculados.

Este efeito é removido depois de ter o seu vínculo quebrado ou a sua duração expirar.

Caso um alvo receba este dano, ele deverá também realizar um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, esta criatura aplicará **Atordoado** neste alvo.

## MANIPULADOR DOS ESPELHOS

Alcance: 10 Metros

Distorcendo a realidade a sua volta, esta criatura está sob um efeito ilusório, fazendo com que sempre que ela for alvo de um **Ataque Mágico**, ela fará com que o alvo inimigo que realizou este ataque realize um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, este alvo realizará este **Ataque Mágico** em um alvo a escolha da criatura em alcance desta **Característica**.

Além disso, está criatura pode modificar a região em volta dela até **100 metros** com diversos efeitos ilusórios a critério do **Narrador**.

## CARACTERÍSTICAS DIFÍCEIS

### ADAPTAÇÃO ARCANA

2 PE

Ação Rápida | Conjuração

Esta criatura molda o seu próprio Véu, invertendo os seus valores de **Parâmetros Ofensivos** e **Valores Defensivos**. Este efeito deve ser feito antes de uma rolagem de **Parâmetros**.

### AVATAR DAS FORÇAS MÍSTICAS

3 PE

Ao realizar uma **Conjuração** que cause **Dano Mágico**, esta criatura poderá utilizar esta **Característica** para maximizar todos os lances de dados de danos desta **Conjuração**, não precisando rola-los.

### FANTOCHE

4 PE | 1 Alvo | Alcance: 6 Metros

Ação Simples | Conjuração

Desenhando símbolos místicos em um alvo inimigo, esta criatura força o alvo desta **Característica** a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo recebe um turno adicional para ser realizado imediatamente.

Esta criatura controla o turno adicional concedido.

### MÍMICO DOS PLANOS

Sempre que um alvo até **10 metros** realizar uma **Conjuração**, esta criatura poderá absorver esta **Conjuração** para si, podendo realiza-la sem custo de **Ação** no final do seu próximo turno. Este efeito não acumula.

### REFAZER A MATRIZ

Esta criatura se adapta durante o combate, fazendo com que caso ela receba um **Dano Físico**, ela modificará o seu corpo, se tornando imune a **Danos Físicos**.

Da mesma forma que, caso está criatura receba um **Dano Mágico** ela modificará o seu Véu, se tornando imune a **Danos Mágicos**.

Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

## CARACTERÍSTICAS EXTREMAS

### CAMINHANTE DO VÉU

Cólera

As forças do Véu distorcem e potencializam esta criatura ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, recebendo os seguintes efeitos até o final do combate:

- Todos os custos de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia** das **Características** e habilidades desta criatura são reduzidos a zero. **Características** e habilidades com custos variáveis não são afetadas por esta **Característica**.
- O alcance e área de todas as **Características** e habilidades desta criatura são dobradas.
- Sempre que esta criatura realizar uma **Conjuração** que cause **Dano Mágico** ela poderá realizar um teste com **Dif. 10**; caso tenha sucesso, o dano desta **Conjuração** será dobrado.

Uma criatura pode possuir e manter apenas uma **Característica** do tipo **Cólera**.

### FRAGMENTADO PELO VÉU

Iniciativa | Conjuração

Ao iniciar um combate, esta criatura é envolvida por forças caóticas do Véu, criando **1d4 Fragmentos** de si mesma, cópias distorcidas do seu corpo original, que aparecem a **6 metros** do seu ponto original.

Estes **Fragmentos** não possuem **Poder**, **Parâmetros**, **Características** ou ações de **Movimentação**, possuindo apenas **2d20 + 20 Pontos de Vida**. Caso um **Fragmento** chegue a zero ou menos **Pontos de Vida**, ele é destruído.

No início do turno desta criatura, ela poderá realizar uma **Ação Simples** para fazer com que um destes **Fragmentos** exale uma onda de energia mística, que faz com que cada alvo inimigo até **6 metros** este **Fragmento** receba um **Dano Mágico Neutro** de valor igual o total de **Pontos de Vida** atuais deste **Fragmento**.

Alvos em alcance de um **Fragmento** podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 10**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por este **Fragmento**.

Estes **Fragmentos** são destruídos quando chegam a zero, ou menos **Pontos de Vida** ou caso a criatura que os conjurou chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida**.

## ORBE DA DESTRUIÇÃO

6 PE

Ação Simples | Conjuração | Duração: 1 Minuto

Esta criatura cria uma orbe de energia que flutua ao seu redor, fazendo com que metade de todo **Dano Mágico** causado até **10 metros** desta criatura seja também armazenado dentro desta orbe.

Com uma **Ação Rápida** ou caso essa criatura chegue a zero, ou menos **Pontos de Vida**, ela explodirá esta orbe, causando a todos os alvos a até **10 metros** que não possuam ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres do Véu* o total de **Dano Mágico** armazenado em forma de **Dano Mágico Neutro**.

Alvos em alcance desta orbe podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 10**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta **Característica**.

## PROTEÇÃO MÍSTICA

Esta criatura possui uma barreira mística que flutua ao seu redor, fazendo com que as próximas **5 Conjurações** que causem dano, **Efeitos Negativos** ou **Condições** sejam ignoradas por esta criatura. A criatura pode decidir quando ignorar uma **Conjuração** com esta **Característica**.

Depois de ser alvo de **5 Conjurações** este efeito é removido desta criatura.

Caso este efeito desta **Característica** seja removido de uma criatura e ela ainda esteja viva, este efeito será regenerado em **12 horas**.

**Bônus:** Caso essa criatura possua a **Característica Colosso**, o efeito desta **Característica** é aumentado em **+5**.

## REDOMA MÍSTICA

**1d6 Alvos | Alcance: 10 Metros**

Iniciativa | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Esta criatura reveste cada alvo inimigo desta **Característica** com uma pequena redoma mística de puro Véu. Cada redoma permanece imóvel em seu local onde foi conjurada, podendo ser atravessada.

Caso um alvo que não possua ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres do Véu* atravesse uma redoma, ele receberá **1d12 de Dano Mágico Neutro** para cada ponto de **Poder** desta criatura.

Um alvo que tenha recebido este dano deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, esta criatura aplicará **Fraqueza Mística** neste alvo por **1 minuto**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Fraqueza Mística:** Enquanto com esta **Condição**, todos os seus custos de **Pontos de Energia** são dobrados.

## O LIVRO DOS SERES ELEMENTAIS

Este capítulo agrupa as **Características** de todas as criaturas vindas do Véu Elemental e que se fundem no próprio Véu de Auroria, tomando formas elementais. Criaturas com estas **Características** são consideradas seres Extraplanares.

Estas criaturas possuem diversas formas, como golens ou Encarnações, que são corpos semi físicos com um núcleo físico no seu interior que canaliza a magia elemental.

**Dica:** Estas criaturas são a manifestação elemental de Auroria, podendo ser encontradas em biomas referentes ao seu **Núcleo Elemental**. É rara a aparição de uma criatura elemental, mas quando ocorre, possivelmente uma catástrofe pode afetar um pequeno vilarejo.

### CARACTERÍSTICA ADICIONAL

#### NÚCLEO ELEMENTAL

Ao adquirir uma **Característica** do Livro dos Seres Elementais, esta criatura receberá também esta **Característica** adicional.

Escolha um elemento a seguir:

**Fogo**, **Água**, **Vento**, **Terra**, **Trovão** ou **Gelo**.

Esta criatura é imune a danos do elemento escolhido, possuindo também a **Fraqueza Elemental** (Pág. 109) deste elemento. Além disso, todo **Dano Mágico Neutro** causado por esta criatura é transformado em dano elemento referente ao elemento escolhido nesta **Característica**.

Criaturas de **Dificuldade Difícil** podem possuir um **Núcleo Elemental** adicional.

Criaturas de **Dificuldade Extrema** podem possuir até dois **Núcleos Elementais** adicionais.

## CARACTERÍSTICAS FÁCEIS

### ARMADILHAS ELEMENTAIS

#### Iniciativa

Ao iniciar um combate, esta criatura cria diversos **Fragmentos Elementais** até **10 metros**, estes fragmentos ocupam uma área de **2x2 metros**, e podem ser vistos somente se um alvo passar em um teste de **Arcanismo Dif. 8**. Seres que possuam ao menos uma **Característica** do Livro dos Seres Elementais são imunes a estes **Fragmentos Elementais**.

Caso um alvo pise sobre a área de um **Fragmento Elemental** ele receberá **1d8 de Dano Mágico** elemental por ponto de **Poder** da criatura que conjurou este **Fragmento Elemental**.

O total de **Fragmentos Elementais** criados por esta **Característica** é igual o total de pontos de **Poder** desta criatura.

### AURA ELEMENTAL

#### Alcance: 4 Metros

Esta criatura emana uma energia elemental descontrolada, fazendo com que no final do seu turno, todo alvo inimigo que estiver no alcance desta **Característica** receba **1d6 de Dano Mágico** elemental por ponto de **Poder** da criatura.

Alvos em alcance desta **Característica** podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 8**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta **Característica**.

### CORROSÃO ELEMENTAL

#### 1 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

#### Ação Simples | Conjuração | Condição | Duração: 1 Minuto

Ao aplicar esta **Condição**, esta criatura faz com que o seu elemento infecte e corroa o Véu do alvo desta **Característica**, fazendo com que para cada **1 PE** gasto ao realizar uma habilidade, este alvo receba **1d10 de Dano Mágico** elemental.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

## FUROR ELEMENTAL

Alcance: 8 Metros

Ao chegar a zero, ou menos **Pontos de Vida**, esta criatura explode, causando **1d12 de Dano Mágico** elemental por ponto de **Poder** em todos os alvos em alcance desta **Característica**.

Alvos em alcance desta **Característica** podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 8**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta **Característica**.

## SOBRECARGA ELEMENTAL

Sempre que esta criatura causar um **Dano Mágico** em um alvo, ela irá potencializar o seu poder elemental, fazendo com que todos os seus **Danos Mágicos** sejam aumentados em **1**. Este efeito acumula.

## CARACTERÍSTICAS NORMAIS

### ESFERA ELEMENTAL

2 PE | Área 6x6x6 Metros | Alcance: 10 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Manipulando a sua essência, esta criatura canaliza e lança na área em alcance dessa **Característica** uma grande esfera mística, que causa **1d10 de Dano Mágico** elemental por ponto de **Poder** da criatura, em todos os alvos em alcance.

Alvos em alcance desta **Característica** podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 8**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta **Característica**.

### CORRENTE ELEMENTAL

1 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Condição | Duração: 1 Minuto

Ao aplicar esta **Condição**, vincule o elemento escolhido em **Núcleo Elemental** nesta **Condição**.

Sempre que um alvo até **6 metros** receber um **Dano Mágico** elemental do mesmo elemento vinculado a esta **Condição**, todos os alvos com esta **Condição** recebem metade deste **Dano Mágico** elemental. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

## ESSÊNCIA ELEMENTAL

Esta criatura tem o seu poder elemental potencializado, fazendo com que sempre que esta criatura causar um **Dano Mágico** elemental em um alvo, uma das **Condições** a seguir também será aplicada neste mesmo alvo por **1 minuto**. As **Condições** a seguir tem como base o elemento escolhido em **Núcleo Elemental**:

- **Fogo:** Todo **Dano Mágico** causado a este alvo é aumentado em **+2d6**.
- **Água:** Este alvo não pode ser afetado por efeitos de **Aptidão** e **Prioridade** em seus testes.
- **Vento:** Este alvo não pode realizar **Ações Simples** e **Ações Rápidas**.
- **Terra:** Todo **Dano Físico** causado a este alvo é aumentado em **+2d6**.
- **Trovão:** Sempre que este alvo realizar um teste de **Parâmetro**, antes ele deverá rolar **1d6**; caso o resultado seja **2** ou menos, este alvo receberá **Inaptidão** neste teste de **Parâmetro**.
- **Gelo:** Este alvo não pode realizar ações de **Movimentação**, além de ter o seu **Foco** removido caso esteja mantendo uma habilidade. Este alvo também não pode realizar habilidades de **Foco**.

Um alvo afetado por uma destas **Condições** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos, caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

Somente uma **Essência Elemental** pode afetar um mesmo alvo, caso outro efeito seja aplicado, a anterior é removida.

## EVOCAÇÃO ELEMENTAL

1 PE

Ação Simples | Conjuração | Efeito Positivo | Foco

Duração: 10 Minutos

Esta criatura concede a si mesma este **Efeito Positivo**, recebendo **Imunidade Elemental** (Pág. 109) referente ao elemento escolhido em **Núcleo Elemental**.

Além disso, metade de todo **Dano Mágico** elemental causado por esta criatura também é causado em um novo alvo até **4 metros** do alvo primário deste dano. Danos causados por **Características** ou habilidades em área não aplicam o efeito desta **Característica**.

## ZONA ELEMENTAL

2 PE | Área 6x6 Metros | Alcance: 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Duração: 1 Minuto

Manipulando a sua essência, esta criatura cria em uma área em alcance uma zona mística, fazendo com que caso um alvo inimigo adentre nesta área ou tenha iniciado o seu turno dentro da área desta **Característica**, este alvo receberá **1d6 de Dano Mágico** elemental por ponto de **Poder** da criatura.

A área desta zona mística é considerada um **Terreno Difícil**.

## CARACTERÍSTICAS DIFÍCEIS

### ANDARILHO DOS PLANOS ELEMENTAIS

3 PE | Alcance: 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Duração: 10 Minutos

Esta criatura invoca um portal elemental em um local em alcance, enquanto ativo, sempre que está criatura realizar uma **Ação Ativa**, **Ação Simples** ou **Ação Rápida** que seja uma **Conjuração**, este portal irá conjurar esta mesma ação, fazendo com que a partir dele, esta ação copiada atinja um novo alvo ou área em alcance.

## AVATAR ELEMENTAL

Esta criatura possui um corpo alimentado pelas forças do *Véu Elemental*, reduzindo pela metade todo **Dano Mágico** recebido.

## CORPO ELEMENTAL

Esta criatura possui um corpo quase não-físico, possuindo apenas um núcleo físico no seu interior que é dificilmente exposto, fazendo com que todo teste de **Precisão** para atingir essa criatura com um **Ataque Físico** possua **Inaptidão**.

## ENCARNAÇÃO PRISMÁTICA

A cada início de turno desta criatura, ela poderá mudar o elemento do seu **Núcleo Elemental**. Caso está criatura possua mais de um elemento, ela poderá mudar todos estes elementos.

## FORÇAS ELEMENTAIS

3 PE

Ação Simples | Conjuração | Duração: 1 Minuto

Esta criatura convoca forças primitivas, fazendo com que ela seja revestida por um dos **Efeitos Positivos** a seguir:

- ↪ **Encarnação do Magma:** Forças místicas do fogo e da terra envolvem esta criatura, fazendo com que até o final deste turno, esta criatura possa causar **Danos Crítico Mágicos**. Além disso, caso essa criatura cause um dano em uma área, metade dos dados deste dano terão o seu valor maximizado.
- ↪ **Encarnação da Tempestade:** Forças místicas do vento e do trovão envolvem esta criatura, fazendo com que até o final deste turno, caso essa criatura cause um **Dano Mágico** em um alvo, metade deste dano também será causado em todos os outros alvos adjacentes ao alvo primário. Este efeito não gera novos efeitos desta mesma **Característica**.
- ↪ **Encarnação dos Rios:** Forças místicas da água e do gelo envolvem esta criatura, fazendo com que até o final deste turno, caso essa criatura cause um **Dano Mágico** em um alvo, este alvo também perderá **2 Pontos de Energia**.

## CARACTERÍSTICAS EXTREMAS

### CATACLISMA ELEMENTAL: FOGO

#### Cólera

Requer Núcleo Elemental: **Fogo**

Ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, esta criatura evoca os poderes elementais que transbordam dentro de si, se tornando em um aspecto do próprio elemento, recebendo os seguintes efeitos:

- ⦿ Todo **Dano Mágico** de **Fogo** desta criatura é aumentado em valor igual o seu total de pontos de **Poder**.
- ⦿ Ao ativar esta **Característica**, esta criatura aumenta ainda mais a temperatura do seu núcleo elemental, fazendo com que no início dos turnos, um gêiser de fogo de **2x2** metros em uma superfície até **20 metros**, que logo explode e causa **1d10** de **Dano Mágico** de **Fogo** por ponto de **Poder** da criatura a todos os alvos adjacentes ao gêiser. Alvos em alcance deste gêiser podem realizar um teste de **Agilidade Dif. 10**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade deste dano.
- ⦿ Toda a área adjacente do local deste gêiser permanece com fragmentos elementais, fazendo com que caso um alvo pise neste local ele receberá o total máximo de **PE** desta criatura como **Dano Mágico** de **Fogo**.
- ⦿ A temperatura desta criatura é extremamente alta, fazendo com que todo alvo que iniciar o seu turno até **4 metros** desta criatura recebe o total de **PE** desta criatura como **Dano Mágico** de **Fogo**. Alvos que recebem este dano deverão realizar um teste de **Vigor Dif. 10**; numa falha, um alvo tem **-1** em todos os seus testes de **Parâmetros** neste turno.
- ⦿ Todo **Dano Mágico** de **Fogo** desta criatura causa **Queimadura**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Queimadura:** Enquanto com esta **Condição**, todo **Dano Mágico** de **Fogo** recebido é aumentado em **1d20**.

Esta criatura e outras criaturas com **Núcleo Elemental** de **Fogo** não são afetadas pelos efeitos gerados por esta **Característica**.

Os efeitos desta **Características** podem ser desfeitos a qualquer momento por esta criatura, ou serão desfeitos caso ela morra.

### CATACLISMA ELEMENTAL: ÁGUA

#### Cólera

Requer Núcleo Elemental: **Água**

Ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, esta criatura evoca os poderes elementais que transbordam dentro de si, se tornando em um aspecto do próprio elemento, recebendo os seguintes efeitos:

- ⦿ Esta criatura recebe um total máximo adicional de **Pontos de Energia** igual o seu total de pontos de **Poder**.
- ⦿ Ao ativar esta **Característica**, esta criatura cria um uma gigantesca bolha mística de água, que envolve tudo ao seu redor em um raio de **20 metros**. Todo alvo dentro desta bolha é afetado pelos efeitos do **Combate Aquático** ([Pág. 113](#)) pois se encontra submerso.
- ⦿ Todo **Ataque Físico** à distância, **Ataque Mágico** e habilidades que afetem uma área realizados dentro da bolha criada por esta **Característica** tem o seu alcance reduzido pela metade.
- ⦿ Todo alvo que iniciar o seu turno dentro da bolha criada por esta **Característica** deverá realizar um teste de **Vigor Dif. 10**; numa falha, este alvo perderá um valor de **Pontos de Vida** equivalente ao total máximo de **Pontos de Energia** por conta da pressão gerada por esta bolha. Este dano não pode ser reduzido ou prevenido.

Esta criatura e outras criaturas com **Núcleo Elemental** de **Água** não são afetadas pelos efeitos gerados por esta **Característica**.

Os efeitos desta **Características** podem ser desfeitos a qualquer momento por esta criatura, ou serão desfeitos caso ela morra.

## CATACLISMA ELEMENTAL: VENTO

### Cólera

**Requer Núcleo Elemental: Vento**

Ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, esta criatura evoca os poderes elementais que transbordam dentro de si, se tornando em um aspecto do próprio elemento, recebendo os seguintes efeitos:

- Esta criatura recebe um total de metros adicionais em suas ações de **Movimentação** igual o seu total de pontos de **Poder**.
- Ao ativar esta **Característica**, esta criatura cria uma ventania descontrolada, fazendo co que no início dos turnos desta criatura, diversos tornados de vento místico possam ser conjurados, que vão em direção de **1d6** alvos até **20 metros**. Um alvo em alcance destes tornados deverá realizar um teste de **Agilidade Dif. 10**; numa falha, este tornado o atingirá, o tocando **1d20 + o total de Poder** da criatura metros para cima. Este alvo pode receber danos de **Queda (Pág. 112)** vindos desta altura ao cair no chão. Alvos atingidos por um tornado, cairão ao chão, afetados por **Caído**.
- Todo alvo que iniciar o seu turno até **20 metros** desta criatura deverá realizar um teste de **Vigor Dif. 10**; numa falha, este alvo será empurrado para uma direção até **6 metros** a escolha da criatura.
- Sempre um alvo realizar um **Ataque Físico** contra esta criatura, antes, este alvo deverá realizar um teste de **Destreza Dif. 10**; numa falha, o seu **Armamento** sairá voando, caindo **1d12 metros** em uma direção aleatória.

Esta criatura e outras criaturas com **Núcleo Elemental** de **Vento** não são afetadas pelos efeitos gerados por esta **Característica**.

Os efeitos desta **Características** podem ser desfeitos a qualquer momento por esta criatura, ou serão desfeitos caso ela morra.

## CATACLISMA ELEMENTAL: TERRA

### Cólera

**Requer Núcleo Elemental: Terra**

Ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, esta criatura evoca os poderes elementais que transbordam dentro de si, se tornando em um aspecto do próprio elemento, recebendo os seguintes efeitos:

- Esta criatura reduz todo dano recebido em um valor igual ao seu total de pontos de **Poder**.
- Ao ativar esta **Característica**, esta criatura distorce todo o solo até **20 metros**, o tornando um **Terreno Difícil** e fazendo com que todo alvo que iniciar o seu turno dentro deste **Terreno Difícil** seja afetado por diversos tremores, que o farão realizar um teste de **Destreza Dif. 10**; numa falha, este alvo ficará **Caído**.
- Sempre que um alvo atingir esta criatura com um **Ataque Físico**, caso o **Resultado Natural** do teste de **Precisão** não tenha sido **8** ou mais, este alvo não causará dano a esta criatura, mesmo acertando este ataque.
- Todo dano causado por esta criatura causa **1** ponto de **Fratura**.

Esta criatura e outras criaturas com **Núcleo Elemental** de **Terra** não são afetadas pelos efeitos gerados por esta **Característica**.

Os efeitos desta **Características** podem ser desfeitos a qualquer momento por esta criatura, ou serão desfeitos caso ela morra.

## CATACLISMA ELEMENTAL: TROVÃO

### Cólera

Requer Núcleo Elemental: *Trovão*

Ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, esta criatura evoca os poderes elementais que transbordam dentro de si, se tornando em um aspecto do próprio elemento, recebendo os seguintes efeitos:

- Esta criatura tem todos os seus custos de **PE** reduzidos em **2**.
- Ao ativar esta **Característica**, uma tormenta de raios se inicia e afeta toda uma região até **20 metros**, fazendo com que cada alvo que iniciar dentro desta tormenta tenha que realizar um teste de **Agilidade Dif. 10**; numa falha, um raio místico atingirá este alvo, causando **1d8 de Dano Mágico** de **Trovão** e aplicando **Atordoado**.
- Sempre que esta criatura causar dano a um alvo dentro da tormenta de raios, este alvo receberá **Eletrocutado** por **1 minuto**. Sempre que um alvo com **Eletrocutado** receber um **Dano Mágico** de **Trovão**, todos os outros alvos com **Eletrocutado** até **20 metros** recebem o seu total máximo de **Pontos de Energia** como dano em seus **Pontos de Vida**, além de perderem **1 PE**. Este dano não pode ser reduzido ou prevenido. Este efeito ocorre apenas uma vez por alvo, por turno.
- Sempre que um alvo atingir esta criatura com um **Ataque Mágico**, caso o **Resultado Natural** do teste de **Canalização** não tenha sido **8** ou mais, este alvo não causará dano a esta criatura, mesmo acertando este ataque.

Esta criatura e outras criaturas com **Núcleo Elemental** de **Trovão** não são afetadas pelos efeitos gerados por esta **Característica**.

## CATACLISMA ELEMENTAL: GELO

### Cólera

Requer Núcleo Elemental: *Gelo*

Ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, esta criatura evoca os poderes elementais que transbordam dentro de si, se tornando em um aspecto do próprio elemento, recebendo os seguintes efeitos:

- Esta criatura é imune a reduções de **Parâmetros Ofensivos** e **Parâmetros Defensivos**.
- Ao ativar esta **Característica**, uma nevasca mística cobre toda uma região até **20 metros**, fazendo com que todo alvo que iniciar o seu turno dentro desta nevasca tenha que realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo recebe **1 ponto de Congelado**. Sempre que um alvo iniciar o seu turno, ele perde **1 PE** para cada ponto de **Congelado** que possua.
- Todos os alvos em alcance desta nevasca místicas ficam sob o efeito **Muito Escurecido** (Pág. 114), além de estarem sob **Lentidão**.
- Todos os alvos em alcance desta nevasca mística não podem manter **Focos** ou **Auras**, além de ter que realizar um teste de **Dif. 8** sempre que for realizar qualquer tipo de ação; numa falha, este não poderá realizar esta ação, a perdendo durante este turno.

Esta criatura e outras criaturas com **Núcleo Elemental** de **Gelo** não são afetadas pelos efeitos gerados por esta **Característica**.

## O LIVRO DOS SERES ABISSAIS

Este capítulo agrupa as **Características** de todos os seres que caminham nas profundezas do *Abismo*, o lar da escuridão e de todo ser demoníaco. Criaturas com estas **Características** são consideradas seres *Extraplanares*.

Possuindo corpos distorcidos, chifres ou formas pontiagudas pelo corpo e até mesmo carapaças que parecem serem feitas de sangue seco, estas criaturas costumam exalar o terror e o medo com a sua presença, fazendo qualquer ser com uma mente fraca atravessar as barreiras da loucura.

Toda criatura com **Características** deste *Livro* possui **Resistência Elemental a Trevas** e **Fraqueza Elemental a Luz** ([Pág. 109](#)).

**Dica:** Estas criaturas raramente são encontradas, pois é muito difícil um ser abissal atravessar os planos do Véu e caminhar livremente em outro plano. Quando encontradas, na maioria das vezes, são em locais onde ocorreram rituais de invocação, sacrifício ou até mesmo objetos amaldiçoados que trazem a essência destes seres.

**Sistema:** Recomendamos o uso destas **Características** acima do terceiro PdA adquirido por um grupo de jogadores, de preferência, a partir do sexto PdA.

## CARACTERÍSTICA ADICIONAL

### FLAGELO

Ao adquirir uma **Característica** do *Livro dos Seres Abissais*, esta criatura receberá também esta **Característica** adicional.

Esta criatura pode sacrificar um total de **Pontos de Vida** equivalente ao seu total máximo de **Pontos de Energia** para realizar um efeito adicional em uma **Característica** que possua o efeito **Flagelo**. Somente um efeito de **Flagelo** pode ser realizado por turno.

## CARACTERÍSTICAS FÁCEIS

### CARAPAÇA DEMONÍACA

Esta criatura tem **Aptidão** em testes de **Vigor** e **Espírito** para remover um **Efeito Negativo** ou **Condição**.

Além disso, caso um alvo tente aplicar uma **Condição** nesta criatura, este alvo receberá **1d12** de **Dano Mágico** de **Trevas** por ponto de **Poder** da criatura.

Um alvo que tenha recebido este dano também será afetado por **Fraqueza Mística** por **1 minuto**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Fraqueza Mística:** Enquanto com esta **Condição**, todos os seus custos de **Pontos de Energia** são dobrados.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício e ignorar uma **Condição** vinda de um alvo com esta **Característica**, esta criatura fará com que a **Condição** ignorada seja causada no alvo que a realizou.

### CORRENTES ABISSAIS

**1 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros**

**Ação Ativa | Conjuração**

Esta criatura conjura uma corrente espectral que vai em direção do alvo desta **Característica**, o forçando a um teste de **Agilidade Dif. 8**; numa falha, este alvo receberá **1d10** de **Dano Mágico** de **Trevas** para cada ponto de **Poder** desta criatura.

Caso este alvo tenha recebido dano desta **Característica**, ele deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo será puxado em direção desta criatura, ficando **1 metro** adjacente a ela, recebendo também **Ligaçāo Abissal** por **1 minuto**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Ligaçāo Abissal:** Enquanto com esta **Condição**, o conjurador desta **Condição** poderá utilizar os seus **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia** para realizar os seus próprios gastos de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura faz com que o teste de **Agilidade** desta **Característica** tenha a sua dificuldade (Dif.) aumentada em **+2**.

## GULA

No final do turno desta criatura, metade de todo dano causado por esta criatura neste turno é convertido em **Pontos de Vida Temporários**. Estes **PVT** são removidos no início do próximo turno da criatura caso está ainda os possuam.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura recebe o total de dano causado neste turno com **Pontos de Vida Temporários**, ao invés da metade.

## INVEJA

Sempre que um alvo receber dano desta criatura, este dano será aumentando em **+1d8** para cada **Efeito Positivo** e **Foco** que este alvo possuir.

Além disso, caso está criatura cause qualquer tipo de dano a um alvo com um **Efeito Positivo** ou **Foco**, ela irá copiar este mesmo **Efeito Positivo** ou **Foco** para si.

Somente um **Efeito Positivo** ou **Foco** pode ser copiado por turno.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura copia todos os **Efeitos Positivo** e **Focos** deste alvo, podendo possuir mais de um **Foco** ativo.

## PREGUIÇA

**Alcance: 6 Metros**

Esta criatura possui energias profanadas que ecoam no Véu de todos ao seu redor, fazendo com que todo alvo em alcance desta **Característica** que não possua ao menos uma **Característica** do Livro dos Seres Abissais, tenha todos os seus custos de **Pontos de Energia** aumentados em **+2**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, até o final do próximo turno desta criatura, o alcance desta **Característica** é dobrado.

## CARACTERÍSTICAS NORMAIS

### AMEDRONTAR

**2 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros**

**Ação Simples | Conjuração | Condição | Duração: 1 Minuto**

Ao aplicar esta **Condição**, este alvo possui **Inaptidão** em todos seus testes de **Parâmetros** enquanto estiver vendo o conjurador desta **Condição**.

Além disso, o alvo afetado por esta **Condição** não pode utilizar ações de **Movimentação** em direção da criatura que aplicou esta **Condição**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura faz com que o teste de **Espírito** para remover esta **Condição** tenha a sua dificuldade (**Dif.**) aumentada em **+2**.

### ESPALHAR O SOFRIMENTO

**1 PE**

**Ação Rápida | Conjuração**

Ao aplicar uma **Condição** em um alvo, esta criatura pode escolher um novo alvo até **6 metros** para aplicar esta mesma **Condição**.

Esta **Característica** só é aplicada em **Características** e habilidades de alvo único.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura faz com que esta **Característica** não conte no seu limite de **Ações Rápidas** em um mesmo turno.

### IRA

**Efeito Positivo**

Sempre que esta criatura receber qualquer tipo de dano, ela receberá **1** ponto deste **Efeito Positivo**. Este **Efeito Positivo** acumula.

Para cada ponto deste **Efeito Positivo**, todos os danos causados por esta criatura são aumentados em um valor igual o seu total de **Poder**. Somente **1** ponto deste **Efeito Positivo** pode ser recebido por rodada.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura recebe o dobro de pontos deste **Efeito Positivo**.

## PERTURBAÇÃO SOMBRIA

Iniciativa | Alcance: 10 Metros

Esta **Característica** é realizada antes de qualquer outra habilidade de **Iniciativa**.

Todos os alvos inimigos em alcance desta **Característica** devem realizar um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, um alvo não poderá realizar habilidades de **Iniciativa** neste combate.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura aplicará em todo alvo que falhou no teste de **Espírito, Atormentado** por **1 minuto**.

**Atormentado:** Sempre que você for realizar uma **Ação Ativa, Ação Simples, Ação Rápida** ou **Movimentação**, você receberá um **Dano Mágico** de **Trevas** equivalente ao total máximo de **Pontos de Energia** desta criatura.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 8** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

## TENTÁCULOS ABISSAIS

2 PE | 1d6 Alvos | Alcance: 10 Metros

**Ação Simples | Conjuração**

Um portal sombrio é conjurado em frente a esta criatura, dele, tentáculos espirituais vão em direção de cada alvo em alcance desta **Característica**, forçando-os a um teste de **Agilidade Dif. 8**; numa falha, um alvo é agarrado e arremessado até **2d4 metros** em uma direção a escolha da criatura.

Alvos até **10 metros** de altura são puxados violentamente ao chão, podendo receber danos de **Queda (Pág. 112)**.

Alvos atingidos por esta **Característica** são afetados por **Lentidão e Caído**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura fará com que alvos atingidos por esta **Característica** também recebam **1 ponto de Fratura**.

## CARACTERÍSTICAS DIFÍCEIS

### ARAUTO DO ABISMO

Esta criatura pode utilizar os **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia** de outras criaturas que possuam ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres do Abismo* a até **6 metros** para realizar as suas **Características** e habilidades.

Além disso, sempre que esta criatura receber qualquer tipo de dano, ela poderá fazer com que este dano seja transferido para outra criatura que possua ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres do Abismo* até **6 metros**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, até o final do próximo turno desta criatura, as criaturas afetas por esta **Característica** recebem **+1** em todos os seus **Parâmetros Ofensivos** e **Parâmetros Defensivos**.

## GANÂNCIA

No final de um turno que esta criatura tenha causado dano a um alvo, ela poderá fazer com que este alvo realize um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo terá um dos seus **Parâmetros** fixos de maior valor reduzido em **1** por **1 minuto**. Este é feito acumula.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, caso um alvo até **10 metros** possua qualquer tipo de redução de **Parâmetros**, esta criatura receberá bônus de **+1 de Poder** até o final do seu próximo turno.

## O ASCENDIDO

Toda vez que um alvo inimigo até **10 metros** falhar em um teste de **Parâmetro**, esta criatura poderá fazer com que este alvo perca **1 Pontos de Energia**.

Caso esta criatura possua ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres Celestiais*, ao causar o efeito desta **Característica**, esta criatura regenera **1 Ponto de Energia** e recebe **1d10 Pontos de Vida Temporários**. Estes **PVT** acumulam com outros **PVT**. Este efeito só pode ocorrer uma vez por turno.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura faz com que o alvo que perdeu **Pontos de Energia** por esta **Característica** também receba **Atordoado**.

## OBSTRUTOR DE CAMINHOS

3 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Condição | Duração: 1 Minuto

Ao aplicar esta **Condição**, esta criatura fará com que sempre que este alvo realizar uma habilidade de **Caminho** ao custo de uma **Ação Ativa**, **Ação Simples** ou **Ação Rápida**, este alvo receberá um **Dano Mágico** de **Trevas** equivalente ao total máximo de **Pontos de Energia** desta criatura.

Além disso, um alvo que tenha recebido este **Dano Mágico** de **Trevas** deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo não poderá utilizar novamente a habilidade de **Caminho** que ativou o efeito desta **Condição** até remover esta **Condição**.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, após um alvo receber o dano desta **Característica**, esta criatura regenera **1 PE**.

## PURIFICAÇÃO SOMBRIA

4 PE | Área 6x6x6 Metros | Alcance: 10 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Todos os alvos inimigos dentro da área desta **Característica** recebem **1d10** de **Dano Mágico** de **Trevas**. Este valor é aumentado em **+1d10** para cada **Efeito Positivo**, **Foco** e **Aura** ativa na área desta **Característica** quando realizada.

Alvos em alcance desta **Característica** podem realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por esta **Característica**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura causa **1 ponto de Exaustão** em todo alvo que falhou no teste de **Espírito** desta **Característica**.

## CARACTERÍSTICAS EXTREMAS

### ANFITRIÃO DOS PESADELOS

Alcance: 20 Metros

Esta criatura transborda os piores pesadelos do *Abismo*, como traz consigo a verdadeira insanidade. A cada início de turno de um alvo inimigo em alcance desta **Característica**, este alvo deverá realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, esta criatura aplicará **1 nível de Tormento** neste alvo. Um alvo recebe diversos efeitos dentro e fora de combate referente ao seu total de pontos de **Tormento**:

- **2 Pontos de Tormento:** Todos os seus custos de **Pontos de Energia** são aumentados em **2**. **Repousos** (Pág. 111) precisam de **2 horas** adicionais para fornecerem os seus efeitos.
- **4 Pontos de Tormento:** Você não pode possuir **Efeitos Positivos**. Enquanto com **Tormento**, você também estará com **Intoxicado**.
- **6 Pontos de Tormento:** Toda regeneração de **Pontos de Vida** que você receber vindo de habilidades é reduzida pela metade. **Repousos** passam a oferecer metade da regeneração de **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia**.
- **8 Pontos de Tormento:** Você não recebe mais bônus, **Prioridades** e **Aptidões** em **Parâmetros** e **Conhecimentos**. Caso você possua qualquer valor de **Exaustão** (Pág. 111) ao realizar um **Repouso**, você não poderá remover por completo esta **Exaustão**, ficando sempre com **1 ponto de Exaustão**.
- **10 Pontos de Tormento:** Você não pode utilizar **Ações Simples**, **Ações Rápidas**, **Habilidades** de **Caminhos** e **Habilidades de Legado**.

**Tormento** tem duração de **24 horas**, podendo deixar sequelas em um personagem a critério do **Narrador**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, quando um alvo fosse receber um ponto de **Tormento** este alvo receberá **1 ponto adicional**.

## LÚXURIA

4 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Rápida | Conjuração

Ao ser alvo de **Ataque Físico** ou **Ataque Mágico**, esta criatura poderá forçar quem realizou este ataque a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo redirecionará este ataque a si mesmo, recebendo os danos e outros efeitos deste ataque.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura remove o custo de PE desta Característica, além de aplicar **Inaptidão** no teste de **Espírito**.

## ORGULHO

Ao falhar em um teste de **Parâmetro** contra um alvo inimigo, esta criatura forçará este alvo a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo inimigo receberá **1d8 de Dano Mágico** de **Trevas** para cada ponto de **Poder** desta criatura.

Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura substitui a categoria de dado desta Característica para **1d12**.

## O ÚLTIMO LAMENTO

Iniciativa | Alcance: 10 Metros

Esta **Característica** é realizada antes de qualquer outra habilidade de **Iniciativa**.

Todos os alvos em alcance desta **Característica** que não possuam ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres do Abismo* recebem **10 marcas de Lamento**.

No final de um turno de um alvo com **Lamento**, este alvo perde **1** marca deste efeito. Caso um alvo possua zero marcas de **Lamento**, este alvo tem os seus **Pontos de Vida** reduzidos a zero.

Caso essa criatura morra, todos os alvos que possuam o efeito **Lamento** perdem este efeito.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, esta criatura remove de todos os alvos a até **10 metros** uma marca de **Lamento**. Este **Flagelo** só pode ser realizado no final do turno desta criatura.

## SENHOR DOS PECADORES

Cólera | Alcance: 6 Metros

Ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, até o final deste combate, esta criatura é revestida por uma energia demoníaca, fazendo com que todo alvo inimigo em alcance desta **Característica** possua **Inaptidão** em testes de **Espírito**.

Além disso, alvos afetados por esta **Característica** não podem remover **Condições** que já possuem.

Uma criatura pode possuir e manter apenas uma **Característica** do tipo **Cólera**.

**Flagelo:** Ao realizar o sacrifício, até o final do próximo turno desta criatura, todos os alvos inimigos em alcance desta **Característica** não podem recuperar **Pontos de Vida** e **Pontos de Energia**.

## O LIVRO DOS SERES CELESTIAIS

Este capítulo agrupa as **Características** de todos os seres que descendem ou foram tocadas pelas forças celestiais de Ofir. Criaturas com estas **Características** são consideradas seres *Extraplanares*.

Seres reluzentes, que trazem uma paz interior ao serem observados, mas ao mesmo tempo, um terror da grandeza da sua presença. Estes seres possuem características humanoides com feições distorcidas, como olhos místicos pelo seu corpo que parecem estar observando o próprio Véu de outros seres, escrituras celestiais que cobrem o seu rosto, como marcas de um penitente, ou até mesmo, a mistura de dois seres em um único corpo.

Toda criatura com **Características** deste Livro possui **Resistência Elemental** a **Luz** e **Fraqueza Elemental** a **Trevas** ([Pág. 109](#)).

**Dica:** Estas criaturas não costumam serem vistas fora do plano celestial de Ofir, sendo ainda um grande mistério para muitos estudiosos. Os poucos relatos de aparições destas criaturas foram em locais onde a esperança tinha sido roubada ou onde grandes tragédias ocorreram, mas o surgimento destas criaturas não necessariamente veio para o auxílio de seres neste local, mas sim, para mostrar que no fim, uma única verdade prevalecerá para todos.

**Sistema:** Recomendamos o uso destas **Características** acima do terceiro PdA adquirido por um grupo de jogadores, de preferência, a partir do sexto PdA.

## CARACTERÍSTICA ADICIONAL

### ASCENDIDO

Ao adquirir uma **Característica** do Livro dos Seres Celestiais, esta criatura receberá também esta **Característica** adicional.

Caso está criatura possua uma **Característica** de nível de **Dificuldade** inferior ao seu nível de **Dificuldade**, ela aprimorará esta **Característica**.

## CARACTERÍSTICAS FÁCEIS

### A BENÇÃO

1 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Condição | Duração: 1 Minuto

Ao aplicar esta **Condição**, este alvo perde todos os seus efeitos de **Pontos de Vida Temporários** e não poderá receber novos **Pontos de Vida Temporários** enquanto com esta **Condição**.

Enquanto com esta **Condição**, este alvo também possui **1d10** pontos de **Negação Celestial** para cada ponto de **Poder** da criatura que realizou esta **Condição**.

Sempre que o alvo de **Negação Celestial** receber qualquer regeneração de **Pontos de Vida**, esta regeneração ao invés de afetar os **Pontos de Vida** deste alvo afetará os pontos de **Negação Celestial**, os removendo em um valor igual esta regeneração.

Caso os pontos de **Negação Celestial** cheguem a zero, ou menos ou esta **Condição** seja removida, **Negação Celestial** será removida.

Um alvo afetado por esta **Condição** pode realizar um teste de **Espírito Dif. 10** no final dos seus turnos; caso tenha sucesso, removerá esta **Condição**.

**Ascendido:** Dobra os pontos de **Negação Celestial** gerados por esta **Característica**.

### FAROL DE OFIR

Alcance: 10 Metros

O Véu de todos os alvos inimigos desta criatura é perturbado, como se este alvo não conseguisse compreender esta criatura.

Enquanto no alcance desta **Característica**, um alvo inimigo desta criatura recebe os seguintes efeitos:

- ☐ Este alvo não consegue mais falar, nem mesmo ser alvo do **Feitiço Arcano Telepatia**, além de ter **Inaptidão** em todos os seus testes de dificuldade (Dif.) que não sejam de **Parâmetro**.
- ☐ Este alvo não recebe mais efeitos vindos de **Infravisão** e **Infravisão Mística**, além de ter **Inaptidão** em testes de **Percepção**.
- ☐ Este alvo não recebe mais efeitos ilusórios e de transformações, além de ter **Inaptidão** em testes de **Furtividade**.

**Ascendido:** Alvos inimigos em alcance desta **Característica** tem -1 em todos os seus testes de **Parâmetro**.

## FOGO SAGRADO

Sempre que esta criatura receber uma **Condição**, ela causará no conjurador desta **Condição 1d8** de **Dano Mágico** de **Luz** para cada ponto de **Poder** que possua.

Sempre que esta criatura falhar em um teste de **Espírito** para remover uma **Condição**, ela causará no conjurador desta mesma **Condição 1d8** de **Dano Mágico** de **Luz** para cada ponto de **Poder** que possua.

**Ascendido:** Substitua a categoria de dado desta **Característica** para **1d10**.

## O ARAUTO

### Iniciativa

Ao iniciar um combate, esta criatura define a ordem de **Iniciativa**, ignorando qualquer lance de **Iniciativa** de outros alvos inimigos.

**Ascendido:** Esta **Característica** pode ser utilizada com outras **Características** ou habilidades de **Iniciativa**.

## PRESENÇA DA HUMILDADE

**Alcance:** 4 Metros

Alvos inimigos em alcance desta **Característica** só podem possuir um único **Efeito Positivo** ativo em si mesmo.

Caso um alvo possua mais de um **Efeito Positivo** ao ser alvo desta **Característica**, ele deverá escolher com qual **Efeito Positivo** irá permanecer, removendo outros **Efeitos Positivos**.

**Ascendido:** Dobra o alcance desta **Característica**.

## CARACTERÍSTICAS NORMAIS

### A OUTRA FACE

Esta criatura é revestida por uma energia celestial, fazendo com que a metade de toda regeneração de **Pontos de Vida** gerada até **10 metros** também afete esta criatura. Este efeito não é realizado quando a regeneração de **Pontos de Vida** venha desta criatura.

Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

**Ascendido:** Metade do valor que esta criatura regenerar por esta **Característica** é causado como **Dano Mágico** de **Luz** a um alvo até **8 metros**.

## LAMPEJO CELESTIAL

**2 PE | Alcance: 6 Metros**

**Ação Simples | Conjuração**

Esta criatura cria um feixe de luz que afeta todos os alvos inimigos em alcance desta **Característica**, os forçando a um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, um alvo é afetado por **Atordoado**.

**Ascendido:** Alvos que tenham falhado no teste de **Espírito** desta **Característica** perdem todos os efeitos de **Aptidão** e bônus em **Parâmetros** atuais, além de não poderem receber **Aptidões** e bônus em **Parâmetros** por **1 minuto**.

## O CAMINHO DO PENITENTE

**Alcance: 6 Metros**

Esta criatura emana uma energia celestial, fazendo com que todo alvo inimigo que iniciar o seu turno em alcance desta **Característica** deva realizar um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, este alvo receberá **Inaptidão** em todos os seus testes de **Parâmetros** até o final deste turno.

**Ascendido:** A **Inaptidão** gerada por esta **Característica** faz com que o alvo tenha que rolar três dados, ao invés de dois, ficando com o menor resultado.

## O EQUILÍBRIO

1 PE | Alcance: 10 Metros

Ação Simples | Conjuração | Foco | Duração: 1 Minuto

Um glifo celestial aparece sob o alvo desta **Característica**, fazendo com que este alvo realize um teste de **Espírito Dif. 8**; numa falha, este alvo perde temporariamente uma de suas **Habilidades de Caminho** já utilizadas contra esta criatura.

Esta criatura recebe esta **Habilidade de Caminho** enquanto mantém o **Foco** dessa **Característica**. A criatura pode desfazer o **Foco** desta habilidade a qualquer momento.

A **Habilidade de Caminho** adquirida por esta criatura não possuirá nenhum tipo de **Aprimoramento**.

**Ascendido:** A habilidade adquirida pela criatura não possui custo de **PE**.

## O UNGIDO

Metade de todo dano causado por ações de alvo único desta criatura também é causado em todos os alvos inimigos até **4 metros** do alvo principal destas ações.

Este dano adicional é considerado um **Dano Mágico** de **Luz**.

**Ascendido:** Todos os danos causados por esta criatura ignoram **Pontos de Vida Temporários**.

## CARACTERÍSTICAS DIFÍCEIS

### A ÚLTIMA TROMBETA

Iniciativa

Depois de todas as habilidades de **Iniciativa** serem utilizadas, esta criatura fará com que todas as habilidades de **Iniciativa** benéficas utilizadas por alvos inimigos também afete.

**Ascendido:** Para cada ponto de **Poder**, esta criatura remove um efeito gerado por uma habilidade de **Iniciativa**. Este efeito ocorre depois desta criatura receber os efeitos desta **Característica**.

### LANÇA DO JUIZ

3 PE | 1 Alvo | Alcance: 10 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Uma lança de energia celestial cai violentamente do céu em um alvo em alcance desta **Característica**, o forçando a um teste de **Agilidade Dif. 10**; numa falha, este alvo recebe **1d12 de Dano Mágico** de **Luz** para cada ponto de **Poder** da criatura, além de ficar preso ao chão, não podendo utilizar ações de **Movimentação** até o final do próximo turno desta criatura.

Ao atingir, ou não, o alvo desta **Característica**, esta lança explode ao chão, forçando todos os alvos até **6 metros** do alvo desta **Característica** a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, um alvo recebe o total de **Pontos de Energia** desta criatura como **Dano Mágico** de **Luz**. Alvos que receberem este dano deverão rolar **1d6**, recebendo um dos efeitos a seguir:

- **1-3:** Você é considerado íntegro por esta criatura, fazendo com que o próximo custo de **PE** de uma habilidade sua seja ignorado. Habilidades com custos variáveis não são afetadas por este efeito. O custo ignorado por este efeito é causado como dano nos **PE** de um alvo inimigo a escolha da criatura.
- **4-6:** Você é condenado por esta criatura, sendo arremessado a **1d12 + 4 metros** para trás, e não podendo realizar nenhuma habilidade do tipo **Conjuração** até o final do próximo turno desta criatura.

**Ascendido:** Alvos que falharem no teste de **Espírito** desta **Característica** não precisarão rolar o **1d6**, recebendo ambos os efeitos deste dado.

## O CAÍDO

Alcance: 10 Metros

Toda vez que um alvo em alcance desta **Característica** realizar uma **Ação Ativa** a um alvo não seja esta criatura, esta criatura receberá **+1 de Poder** até o final do seu próximo turno. Este efeito acumula.

Caso está criatura possua ao menos uma **Característica** do *Livro dos Seres Abissais*, ao receber o efeito desta **Característica**, ela também fará com que o alvo que não a visou com esta **Ação Ativa** tenha todos os seus **Parâmetros** fixos reduzidos em **1** até o final do seu próximo turno.

**Ascendido:** O efeito desta **Característica** também aumenta em **+1** todos os **Parâmetros** desta criatura até o final do seu próximo turno. Este efeito acumula.

## O PESO DA VERDADE

Alcance: 8 Metros

A presença desta criatura afeta o Véu de todos os seus alvos inimigos em alcance desta **Característica**, fazendo com que estes alvos só possam realizar um tipo de **Ação** durante uma rodada (**Ativa, Simples ou Rápida**).

**Ascendido:** Um alvo afetado por esta **Característica** só poderá realizar uma **Ação** caso antes passe em um teste de **Espírito Dif. 10**.

## RETRIBUIÇÃO CELESTIAL

3 PE

**Ação Simples | Conjuração | Efeito Positivo | Foco**

Duração: 10 Minutos

Esta criatura aplica este **Efeito Positivo** em si mesmo, fazendo que enquanto com este **Foco**, todo valor de dano recebido também seja armazenado neste **Efeito Positivo**. Este valor acumula até um valor igual a metade do total máximo de **Pontos de Vida** desta criatura.

Ao ter este **Efeito Positivo** removido, esta criatura causa um **Dano Mágico** de **Luz** em todos os alvos inimigos até **8 metros** de valor igual o valor acumulado por este **Efeito Positivo**.

Alvos que receberem este dano podem realizar um teste de **Espírito Dif. 10**; caso tenha sucesso, um alvo receberá metade do dano causado por este **Efeito Positivo**.

**Ascendido:** Alvos que falharem no teste de **Espírito** desta **Característica**, até o final do combate, tem todos os seus pontos fixos de **Parâmetros** reduzidos em **1**. Este efeito não acumula.

## CARACTERÍSTICAS EXTREMAS

### A PALAVRA IMPRONUNCIÁVEL

Alcance: 20 Metros

Esta criatura exala uma fração do poder dos Arcontes, fazendo com que a sua presença seja a personificação de *Ofir*. A cada início de turno desta criatura, ela aplicará **1** ponto de **Oferenda** em todo alvo inimigo que não esteja **Inconsciente** em alcance desta **Característica**.

Um alvo pode sacrificar um valor de **Pontos de Vida** ou **Pontos de Energia** para evitar receber pontos de **Oferenda**:

- **Pontos de Vida:** Você pode sacrificar um valor de **PV** equivalente ao total máximo de **PE** desta criatura.
- **Pontos de Energia:** Você pode sacrificar um valor de **PE** equivalente ao **Poder** desta criatura.

A cada **2** pontos de **Oferenda**, um alvo recebe **1** ponto de **Exaustão**. Caso está criatura morra, todos os alvos que possuem **Oferenda** perdem este efeito.

Ao remover **Oferenda**, os pontos de **Exaustão** recebidos por este efeito permanecem em um alvo.

### AS CHAVES E O CUBO

6 PE | Alcance: 10 Metros

Ação Ativa | Conjuração

Diversos glifos divinos começam a aparecer no corpo desta criatura, que logo são direcionados a todos os alvos inimigos em alcance desta **Característica**, os forçando a um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, um alvo recebe **1d10 de Dano Mágico** de **Luz** e perde **1 Pontos de Energia** para cada **PdA** adquirido pelo alvo inimigo com maior número de **PdA** no alcance desta **Característica**.

Alvos que receberem dano desta **Característica** perdem todos os seus **Efeitos Positivos**, **Foco** e tem as suas **Auras** canceladas.

Além disso, alvos que receberem dano desta **Característica** recebem **Sentença Celestial** por **24 horas**.

**Sentença Celestial:** Enquanto com este efeito, você tem todas as suas **Habilidades de Legado** removidas. Caso você esteja sendo afetado por um efeito de uma **Habilidades de Legado** ao receber **Sentença Celestial**, este efeito é removido.

Esta **Característica** não pode ser interrompida ou anulada.

## O ESCOLHIDO

3 PE

Ação Rápida

Esta criatura traz à tona a verdadeira força de *Ofir*, escolhendo um dos efeitos a seguir e recebendo-o até o final deste turno:

- **Prioridade** em todos os seus testes de **Parâmetros**, o dobro em sua ação de **Movimentação**, além de fazer com que todo o dano causado seja dobrado.
- Imunidade a **Danos Crítico**, **Propriedades** e **Propriedades Místicas** de **Armamentos**, além de reduzir pela metade todo o dano recebido.

## O SOL SELETOR

Cólera

Os Arcontes de *Ofir* agraciam esta criatura ao chegar na metade do seu total máximo de **Pontos de Vida**, fazendo com que até o final deste combate, todo teste de **Espírito** que um alvo realizar para evitar ou remover um **Efeito Negativo** ou **Condição** desta criatura seja aumentado em **+2**.

Além disso, está criatura pode realizar qualquer habilidade dentre os **Caminhos de Combate** sem custo de **Ação**. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno.

Uma criatura pode possuir e manter apenas uma **Característica** do tipo **Cólera**.

## SENTENÇA DE OFIR

4 PE

Ação Rápida | Conjuração

Ao causar dano a um alvo com um **Ataque Físico**, **Ataque Mágico** ou **Característica**, esta criatura poderá imbuir este dano com propriedades celestiais, fazendo com que o alvo deste dano realize um teste de **Espírito Dif. 10**; numa falha, este alvo será afetado por **Eternizado**. Esta **Condição** não expira a menos que seja removida.

**Eternizado.** Você, e todos os seus objetos equipados ou que carrega, exceto **Relíquias** ou equipamentos com **Propriedades Místicas**, são transformados em uma substância sólida com os seguintes efeitos:

- Você não pode se mover, falar ou ouvir.
- Seu peso é multiplicado em 10 vezes.
- Você não envelhece.
- Você não pode realizar testes de **Parâmetros**.
- Você é imune a **Danos Físicos**.

O seu organismo é prezado misticamente, fazendo com que você não precise respirar, comer ou beber.

## GLOSSÁRIO DE EFEITOS COMUNS

A seguir uma breve descrições dos **Efeitos Negativos** mais comuns:

- **Atordoado:** Até o final do seu próximo turno, você terá **Inaptidão** (Pág. 107) em todo teste de **Parâmetro**. Além disso, caso você esteja mantendo uma habilidade do tipo **Foco** ou **Aura**, ela é removida.
- **Caído:** Você está caído ao chão, precisando realizar uma **Ação Simples** para se levantar. Enquanto ao chão, você tem **Inaptidão** em testes de **Precisão** e **Canalização**. Além disso, **Ataques Físicos** adjacentes realizados contra você tem **Aptidão**.
- **Envenenado:** Enquanto com este efeito, sempre que você receber qualquer tipo de dano, você receberá um **Dano Mágico** de **Natureza** adicional equivalente ao seu total de máximo de **Pontos de Energia**. Este efeito ocorre apenas uma vez por turno. O dano causado por este efeito não pode ser reduzido ou ignorado. Este efeito é considerado do tipo **Veneno**.
- **Fratura:** Este efeito acumula caso você o receba mais de uma vez. Alguns ossos quebraram, e por isso, a cada **2** pontos de **Fratura** que você possuir, todos os seus **Parâmetros** fixos são reduzidos em **1**. Você remove **1** ponto de **Fratura** a cada **Repouso** de **4 horas**.
- **Lentidão:** Até o final do seu próximo turno, você tem **-1** em testes de **Agilidade** e as suas ações de **Movimentação** são reduzidas pela metade.
- **Sangramento:** Enquanto com este efeito, sempre que você receber um **Dano Físico** este dano será aumentado em **+1d6**. Este efeito não acumula e não pode ser reduzido ou ignorado. Alvos sem sangue são imunes a este efeito. A ação **Estabilizar** (Pág. 113) pode remover este efeito.
- **Toxidade:** Você não é afetado por efeitos vindos de **Poções**. Este efeito permanece por **1 hora**.

**Em construção!**

# GAIA

SUA JORNADA COMEÇA **AQUI**

Nome do personagem

Legado

♦ ————— Combate ————— ♦

**Pontos de Vida**

DESCONTOS

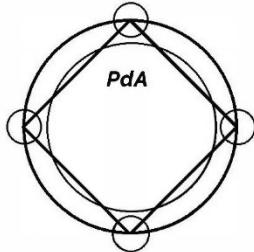
**Pontos de Energia**

DESCONTOS

**Pontos de Fluxo**

DESCONTOS

Caminho do Monge



Dados de Morte

Dádiva      **Sentença**

HABILIDADES DE LEGADO

HABILIDADES DE LEGADO

♦ Habilidades ————— Custo/ação ————— Aprimoramento ————— Pág ————— ♦

(A)	(B)	(C)	

♦ Equipamentos ————— ♦

Armamento	Parametro	Dano	Alcance	Propriedade
Armadura	Bloqueio	Inaptidão	Propriedades Místicas	
Escudo	Bloqueio	Inaptidão	Propriedades Místicas	

♦ Outros Pertences ————— ♦

M. Prata	
M. Ouro	
M. Imperial	

♦ Anotações Rápidas ————— ♦

♦ Idiomas ————— ♦

**Distribuição de Pontos Iniciais:** 7 Parâmetros, 7 Conhecimentos.  
**Habilidades:** Duas entre qualquer Caminho Básico.

**Pontos de Vida Iniciais:** 30 + tabela de vigor.  
**Recursos Iniciais:** 120 Moedas de Prata.

**Pontos de Energia Iniciais:** 5.  
**Idioma adicional:** Um idioma a escolha.