

Alta Fantasia Project

Sistema e Regras

Índice

- Sistema e Regras
- Sistema de Níveis
 - Bônus de Perícia por Nível - Sistema de Ranks Beta 2
 - Atributos
 - Corporais
 - Mentais
- Perícias
 - Corporais
 - Tenacidade — Vigor
 - Fortitude — Vigor
 - Técnica (possui variantes) — Destreza
 - Reflexo — Destreza
 - Controle — Destreza
 - Atletismo — Força
 - Corpo-a-corpo — Força
 - Mentais
 - Autocontrole — Espírito
 - Resiliência — Espírito
 - Conhecimento (possui variantes) — Intelecto
 - Intuição — Intelecto
 - Percepção — Intelecto
 - Influência — Carisma
 - Atuação — Carisma
 - Variações
 - Conhecimentos:
 - Técnicas:
 - Utilizando as Perícias
 - Aqui abaixo vemos alguns casos de uso ilustrativos das perícias corporais:
 - E da mesma maneira vemos com as perícias mentais:
- Pontos de Vida, Mana, Descanso e o Combate e Testes
 - Os Pontos de Vida (PVs)
 - Os Pontos de Mana (PMs)
 - O Descanso
 - O Combate e os Testes
- Cenário: Um Mundo, Duas Realidades
- Raças
 - Cronologia'
 - Cronologia Oficial do Mundo (Ano Atual: 2.071 DA)
 - Era Primordial (Bilhões de anos antes do presente)
 - Era do Caos (100 milhões a 1 milhão AA)
 - Era da Harmonia (1 milhão - 100.000 AA)
 - Era das Raças (100000 - 89000 AA)
 - Era dos Reis (89000 - 10113 AA)
 - Era das Cinzas (10.113 - 6 DA)
 - Era de Alta (6 DA - Ano Atual: 3.071 DA)
 - Tamanho de Criaturas.
 - Lichirus
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Leais - Bondosos):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
 - Dunkerius
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Leais - Malignos):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
 - Gnomos
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Leais - Neutros):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
 - Dryads
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Leais - Neutros):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
 - Fadas
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Caóticos - Bondosos):
 - Habilidades Raciais:

- Desvantagens Raciais:
 - Características Raciais:
- Elfos
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Neutros - Neutros):
 - Habilidades Raciais:
 - Desvantagens Raciais:
 - Características Raciais:
- Elfos Negros (Sharym'El)
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Caóticos - Neutros):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
- Draquenis
 - Cultura e Personalidade (Leais - Neutros):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
- Orcs
 - Cultura e Personalidade (Leais - Malignos):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
- Feralis
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Leais - Neutros):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
- Anões
 - Cultura e Personalidade (Leal - Neutra):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
- Humanos
 - Origem:
 - Cultura e Personalidade (Caótico - Neutro a Neutro Verdadeiro):
 - Habilidades Raciais:
 - Características Raciais:
- Idiomas das Raças
- Classes de Combate
 - Guerreiro
 - Descrição Completa:
- Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
- Bárbaro
 - Descrição Completa:
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
 - Fúria Primitiva
- Samurai
 - Descrição Completa:
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
- Cavaleiro
 - Descrição Completa
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
 - Postura do Cavaleiro
 - Forma 1 – “Ninguém Será Tocado”
 - Forma 2 – “Muralha Viva”
 - Forma 3 – “Investida Decapitadora”
 - Forma 4 – “Sua Ameaça”
 - Forma 5 – “Círculo Inabalável”
 - Forma 6 – “Proteção do Juramento”
 - Forma 7 – “Redemoinho de Escudos”
 - Forma 8 – “Guardião dos Caídos”
 - Forma 9 – “Mestre das Formações”
 - Forma 10 – “A Fortaleza Encarnada”
- Ranger
- Monge
- Descrição Completa:
- Regiões de Origem:
- Características e Tabela da Classe:
- Classes de Especialistas
 - Swashbucker
 - Ninja
 - Descrição Completa:

- Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
- Caçador
- Inventor
- Nobre
- Ladino
- Descrição Completa:
- Regiões de Origem:
- Características e Tabela da Classe:
- Classes de Suporte
 - Mago
 - Descrição Completa:
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
 - Feiticeiro
 - Descrição Completa:
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
 - Bruxo
 - Descrição Completa:
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
 - Aura de Poder
 - Clérigo
 - Descrição Completa:
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
 - Bardo
 - Descrição Completa:
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
 - Cifras do Bardo:
 - Druida
 - Descrição Completa:
 - Regiões de Origem:
 - Características e Tabela da Classe:
 - Forma Selvagem:
 - Características Selvagens
 - Locomoção e Mobilidade
 - Adaptação e Sobrevivência

- Armas Naturais
- Habilidades
 - Lista de Habilidades: Gerais
 - Dedicação
 - Treinamento com Armas Corpo-a-corpo Pequenas
 - Treinamento com Armas de Alcance Pequenas
 - Treinamento com Armas Corpo-a-corpo Médias
 - Treinamento com Armas de Alcance Médias
 - Treinamento com Armas Corpo-a-corpo Grandes
 - Treinamento com Armas de Alcance Grandes
 - Treinamento com Armaduras Pequenas
 - Treinamento com Armaduras Médias
 - Treinamento com Armaduras Grandes
 - Treinamento com Arma Especial
 - Treinamento com Armadura Especial
 - Treinamento de Corrida Intenso
 - Determinação
 - Parkour
 - Honesto
 - Mentiroso
 - Gênio Social
 - Criar Poções, Venenos e Culinários
 - Criar Armas, Armaduras e Artesanatos
 - Montar e Desarmar Armadilhas
 - Habilidade
 - Lista de Habilidades: Combate
 - Benção da Morte
 - Benção da Violência
 - Ataque Brutal
 - Ataque Calculado
 - Ataque Encenado
 - Acerto Ardiso

- Acerto Preciso
 - Acerto Fintado
 - Ataque Extra Improvisado
 - Ataque Extra Melhorado
 - Ataque Extra Perfeito
 - Ataque Furtivo Aprimorado
 - Ataque Furtivo Avançado
 - Ataque Furtivo Perfeito
 - Reflexos Superiores
 - Ataque Destruidor
 - Ataque Destruidor Aprimorado
 - Ataque Destruidor Perfeito
 - Ataque Preciso
 - Ataque Preciso Aprimorado
 - Ataque Preciso Superior
 - Braço Musculoso
 - Ambidestria Improvisada
 - Ambidestria Melhorada
 - Ambidestria Perfeita
 - Osso-duro-de-roer
 - Osso-duro-de-roer
 - Habilidade
- Lista de Habilidades: Magia
 - Escrever Pergaminhos
 - Habilidade
- Lista de Habilidades: Divinas
 - Habilidade
- Lista de Habilidades: Regionais
 - Habilidade
- Lista de Habilidades: Raciais
 - Armas Naturais
 - Habilidade
- Magia
 - O Que É a Magia
 - Princípios Fundamentais da Magia
 - 1. O Éter – A Teia da Realidade
 - 2. O Néter – O Antitético
 - 3. A Mente – A Verdadeira Manipuladora
 - As Camadas do Éter
 - Descritores das Magias
 - Lista de descritores possíveis:
 - Exemplos:
 - A Natureza do Néter
 - Escolas Arcanas
 - Elementarismo
- Necromancia
- Cronomancia
- Invocação
- Encantamento
- Vitalismo
- Alcance, Tempo e Formatos de Área
- Categorias de Alcance
- Categorias de Tempo (em escala)
- Formatos de Área
- Magia Arcana
- Pesquisa e Aprimoramento de Magias Arcanas: (In-Game)
- Magias Arcanas de Nível 1:
- Custo de PM = 1
- Armadura Arcana 1
- Mão Etérea
- Luzes Brilhantes
- Detectar Magia
- Míssil Arcano
- Levitação
- Arma Mágica
- Conjurar Trevas
- Mãos Flamejantes 1
- Mãos Congelantes 1
- Armadura Mágica 1
- Encantar Criatura 1
- Lingua de Elaya
- Mapa
- Ataque Preditivo
- Mensagem
- Abrir ou fechar
- Apagar
- Escrever
- Estrela Cadente
- Identificar Magia.
- Montaria Arcana
- Suportar Temperaturas
- Moldar Objetos
- Criar Itens Efêmeros
- Nós nos Dedos
- Cegueira Mágica
- Gazes Mágicos
- Criar Disfarce
- Magia Arcana
- Magia Arcana
- Magia Arcana

- Magia Arcana
- Magia Arcana
- Magia Arcana
- Magia Arcana
- Magia Arcana
- Magias Divinas de Nível 1:
- Luz Cegante
- Magia Divina
- Magia Divina
- Magia Divina
- Magia Divina
- Magia Divina
- Magia Divina
- Magias Arcanas de Nível 1: custo de PM = 1
- Magia Divina
- Pesquisa e Revelação de Magias Divinas (In-Game)
- Materiais e Crafting
- Estações de Trabalho
- Receitas
- Criando Itens, O Desafio
- Metais
- Alquímicos
- Culinários
- Artesanais
- Itens
 - Itens Mundanos
 - Quanto uma pessoa comum ganharia por mês?
 - Moradia
 - Transporte
 - Custos Básicos de Vida: Alimentação
 - Custos Básicos de Vida: Acomodação
 - Itens Diversos:
 - Sobre as armas em Alta fantasia
 - Legendas:
 - Armas Corpo-a-corpo (CC)
 - Armas de Alcance (AC)
 - Arcos, Bestas e Armas de Fogo (AF):
 - Munições
 - Escudos e Armaduras
 - Escudos
 - Elmos
 - Torço/Corpo
 - Braços
 - Pernas
 - Armaduras Completas
 - Poções
 - De PMs e de PVs
 - Diversas
 - Pergaminhos
 - Combate
 - Ações
 - Ação Completa
 - Ação Padrão
 - Ataque Corpo-a-corpo
 - Ataque à Distância
 - Conjurar Magia
 - Usar Itens
 - Testes de Perícia
 - Ficar Furtivo
 - Roubar ou Furtar
 - Ação de Movimento
 - Ação Livre e Ações Narrativas
 - Reações
 - Iniciativa
 - Ataques antes da Iniciativa
 - Defesa em Combate: Esquiva, Escudo e Armadura
 - Esquiva:
 - Defesa com Escudo, Item ou Arma:
 - Absorver o Golpe (Sem Reação):
 - Condições

Sistema de Níveis

Em *Alta Fantasia*, a progressão dos personagens é feita por Níveis, que determinam o poder, habilidade e capacidades gerais dos heróis.

E, também em Alta Fantasia,

O Nível inicial é 1, e o final é 100.

Ranks são definidos a cada 10 níveis, existem 10 Ranks.

Ranks são medidas de poder.

O seu nível define inicialmente os dados que você rolará.

Sendo seu nível também quem define inicialmente os pontos que você terá nos seus Atributos.

Já os Atributos servirão como base para as Perícias.

Perícias e Atributos podem receber adições e subtrações externas, momentâneas ou permanentes.

Todos os testes que os heróis e os vilões realizam são testes de perícia.

Isso tudo será válido, exceto se algo disser o contrário.

Divirta-se!

Sobre o sistema de níveis:

A cada intervalo de 10 níveis ou se preferir, a cada novo Rank, os personagens recebem um Bônus de Perícia crescente, representado por dados (d10), e os atributos associados ao nível evoluem em paralelo.

Bônus de Perícia por Nível - Sistema de Ranks Alfa 1

Inicialmente, os jogadores recebem 6 pontos para distribuir entre os Atributos. E por estarem também no nível 1, ganham mais 1 ponto, totalizando 7 pontos disponíveis.

Veja a tabela abaixo:

Nível (N) / Rank (R)	Bônus Base do Dado: +1d10/R	Bônus Atributo: +1/N
1 - 10 = Rank 1	1d10	1 a 10
11 - 20 = Rank 2	2d10	11 a 20
21 - 30 = Rank 3	3d10	21 a 30
31 - 40 = Rank 4	4d10	31 a 40
41 - 50 = Rank 5	5d10	41 a 50
51 - 60 = Rank 6	6d10	51 a 60
61 - 70 = Rank 7	7d10	61 a 70
71 - 80 = Rank 8	8d10	71 a 80
81 - 90 = Rank 9	9d10	81 a 90
91 - 100 = Rank 10	10d10	91 a 100

Atributos

Os atributos são divididos em dois grupos principais:

Corporais

Vigor	Resistência física, saúde e energia vital.
Destreza	Agilidade, reflexos e precisão.
Força	Capacidade de levantar, arremessar e causar dano físico.

Mentais

Espírito	Autocontrole, resiliência emocional, e presença
Intelecto	Inteligência, lógica e conhecimento.
Carisma	Desempenho social, persuasão e estética.

A evolução dos atributos acompanha os níveis do personagem. Por exemplo, um personagem de nível 12 poderá ter um atributo na faixa de 11 a 20, conforme a tabela.

E não, não existem limites máximos aplicáveis em um único atributo.

Perícias

Por padrão, todos os personagens ganham 1 Treinamento em Perícia de qualquer tipo, tanto corporal quanto mental, a cada 20 níveis, o que se soma com as definidas por suas classes.

Corporais

Tenacidade — Vigor

Teste de resistência muscular prolongada.

- Quando usar: manter esforço físico contínuo por longos períodos.
- Exemplos:
 - Caminhar dias seguidos sem descanso.
 - Subir lentamente um penhasco íngreme.
 - Manter braçadas constantes ao nadar contra correnteza

Fortitude — Vigor

Teste de resistência a danos e agentes nocivos.

- Quando usar: suportar ferimentos, venenos, doenças ou elementos hostis.
- Exemplos:
 - Resistir ao sangramento e choque após levar uma facada.
 - Suportar os efeitos de um gás alucinógeno.
 - Aguentar dias em ambiente tóxico (caverna fétida, áreas contaminadas, etc.).

Técnica (possuí variantes) — Destreza

Teste de habilidade motora especializada.

- Quando usar: executar ações que exigem prática e precisão treinada.
- Exemplos:
 - Atirar flechas com mira perfeita.
 - Lacerar um alvo usando uma espada.
 - Tocar um instrumento musical ou montar um mecanismo delicado

Reflexo — Destreza

Teste de reação imediata a estímulos repentinos.

- Quando usar: reagir a perigos ou acontecimentos inesperados em frações de segundo.
- Exemplos:
 - Desviar de uma lâmina que vem em sua direção.
 - Pegar um objeto que está caindo.
 - Saltar para o lado ao ver uma pedra gigante rolando na sua direção.

Controle — Destreza

Teste de equilíbrio e precisão corporal sob estresse.

- Quando usar: mover-se com cuidado e exatidão, especialmente em espaços

restritos ou sob pressão.

- Exemplos:
 - Esgueirar-se silenciosamente entre guardas.
 - Andar sobre um tronco estreito sem perder o equilíbrio.
 - Manter a postura estável ao atravessar uma ponte estreita e oscilante.

Atletismo — Força

Teste de explosão de força em curtos esforços.

- Quando usar: aplicar grande potência muscular rapidamente.
- Exemplos:
 - Empurrar um veículo atolado.
 - Fazer um salto poderoso para alcançar um beiral.
 - Carregar um objeto muito pesado por alguns metros.

Corpo-a-corpo — Força

Teste de combate e grappling físico.

- Quando usar: dominar ou resistir a agarrões, imobilizações e golpes corpo a corpo.
- Exemplos:
 - Agarrar o braço de um inimigo para imobilizá-lo.
 - Romper uma chave de braço.
 - Acertar ataques marciais certos em um adversário.

Mentais

Autocontrole — Espírito

Teste de resistência instantâneo a influências externas e a surtos de emoção.

- Quando usar: reprimir impulsos, suportar coerção mental ou compulsões.
- Exemplos:
 - Dizer “não” a um manipulador que tenta forçá-lo a trair um amigo.

- Suportar uma ilusão que tenta despertar o terror.

Resiliência — Espírito

Teste de recuperação emocional após choques prolongados ou traumas.

- Quando usar: recompor-se após perdas, choques ou traumas severos; manter a sanidade em cenários de sofrimento contínuo.
- Exemplos:
 - Voltar ao equilíbrio mental após assistir à destruição de seu grupo.
 - Superar o luto por um familiar sem entrar em depressão profunda.
 - Manter-se funcional após dias sendo torturado física ou psicologicamente.

Conhecimento (possui variantes) — Intelecto

Teste de análise e domínio técnico em um campo específico.

- Quando usar: criação, construção, e pesquisa de magias, além da resolução de problemas complexos que exigem estudo prévio.
- Exemplos:
 - Decifrar um manuscrito mágico.
 - Reconstituir um motor antigo para fazer ele funcionar.
 - Elaborar uma estratégia de batalha baseada em táticas militares.

Intuição — Intelecto

Teste de pressentimentos e experiência inconsciente.

- Quando usar: perceber perigo antes que ele aconteça, captar mentiras sutis ou ter “um palpite” certo.
- Exemplos:
 - Sentir que um aliado está mentando mesmo sem provas objetivas.
 - Perceber que uma ponte

- aparentemente segura vai desabar.
- Conseguir ter um pressentimento a respeito do resultado de uma negociação.

Percepção — Intelecto

Teste de atenção aos cinco sentidos e detalhes do ambiente.

- Quando usar: notar pistas físicas, sons, cheiros, cores, texturas ou pessoas escondidas que possam passar despercebidas.
- Exemplos:
 - Ouvir passos leves atrás de você numa sala silenciosa.
 - Notar um filete de fumaça saindo por debaixo da porta.
 - Perceber uma mão procurando algo nos bolsos da sua mochila.

Influência — Carisma

Teste influência social, através do carisma e eloquência e experiência em lidar com pessoas e situações sociais.

- Quando usar: convencer, provocar sentimentos ou movimentar plateias pelo poder de sua presença e palavras.
- Exemplos:
 - Inspirar uma tropa a lutar contra probabilidades impossíveis.
 - Enfurecer um inimigo para que ele aja impetuosamente.
 - Convencer um mercador relutante a dar desconto usando charme e argumentos.

Atuação — Carisma

Teste de performance, fingimento ou disfarce emocional para enganar observadores.

- Quando usar: simular estados de espírito, ocultar intenções verdadeiras ou imitar comportamentos alheios.
- Exemplos:
 - Fingir estar gravemente ferido para distrair guardas.

- Imitar o sotaque de um nobre para entrar disfarçado numa festa.
- Chorar convincentemente para ganhar a simpatia de alguém.

Variações

Confira abaixo as variações de Conhecimentos e Técnicas, duas perícias que se subdividem em especializações. Sempre que um teste envolvendo uma dessas perícias for realizado, sua variação específica será indicada. Por isso, ao escolher uma ou mais Técnicas, ou Conhecimentos, o jogador seleciona diretamente as variações correspondentes de cada uma dessas perícias.

Conhecimentos:

- *Arcano – Entendimento de magia arcana, criaturas arcanas, artefatos e inscrições mágicas.*
- *Religioso – Saberes sobre magia divina, divindades, cultos, dogmas e magia divina.*
- *Histórico – Compreensão de fatos antigos, eventos marcantes e tradições.*
- *Natureza – Saber lidar com plantas, animais, sobrevivência, clima e ambiente natural.*
- *Engenharia – Projetos de armas, estruturas e mecanismos.*
- *Alquimia – Conhecimento sobre substâncias, poções, efeitos químicos, Física, Matemática.*
- *Navegação – Cartografia, rotas terrestres e marítimas, geografia, clima.*
- *Linguístico – Conhecimento sobre Idiomas, dialetos e gírias de outras regiões.*

Técnicas:

- *Esgrima* – Habilidade com armas de corte e precisão (espadas, adagas).
- *Pontaria* – Uso de armas à distância (arcos, bestas, armas de fogo).
- *Marcial* – Uso de armas brutas ou improvisadas (machados, clavas, porretes).
- *Metalurgia* – Manipulação prática de metais (forjar, moldar, fundir).
- *Artesanato* – Criação de objetos manuais: entalhes, costura, escultura, culinária.
- *Ladinagem* – Abertura de fechaduras, desarme/criação de armadilhas, truques manuais.
- *Instrumentos* – Operação precisa de instrumentos musicais ou mecânicos, como pequenas máquinas.
- *Pilotagem* – Controle de montarias, veículos ou máquinas complexas.

Utilizando as Perícias

As perícias podem ser utilizadas de infinitas maneiras, em infinitos cenários e ocasiões, isto fica a caráter da criatividade do jogador, e claro, da paciência do mestre.

Aqui abaixo vemos alguns casos de uso ilustrativos das perícias corporais:

Ataque de espada

- Quem ataca usa: Técnica Esgrima.
- Quem defende usa: Reflexo (tentar desviar ou bloquear o golpe no último instante)
- Uso típico: o jogador rola Técnica vs o monstro rola Reflexo; quem obtiver maior

resultado realiza a ação.

Disparo de arma leve

- Quem ataca usa: Técnica Pontaria.
- Quem defende usa: Reflexos (impedir ser atingido)
- Uso típico: Técnica do atirador contra Controle do alvo — um tiro preciso contra a capacidade de desviar.

Investida corporal

- Quem ataca usa: Corpo-a-corpo (Utilizar a habilidade marcial e força para derrubar)
- Quem defende usa: Corpo-a-corpo (resistir ao agarrão e imobilização)
- Uso típico: quem tenta derrubar rola Atletismo; quem está sendo derrubado rola Corpo-a-corpo para evitar ser imobilizado.

Manobra em terreno instável

- Quem ataca (O MUNDO) usa: CD (Classe de Dificuldade)
- Quem defende usa: Atletismo (manter equilíbrio e vigor ao se mover exaustivamente)
- Uso típico: o mestre impõe uma CD para o desafio, quem tenta vencer o desafio usa Atletismo para vencer ele.

Resistir a dano de armadilha

- Quem ataca usa (a armadilha): Técnica Ladinagem.
- Quem defende usa: Fortitude (suportar perfurações, venenos ou contusões)

- Uso típico: a armadilha é disparada, e o Mestre realiza um teste de *Ladinagem* em nome do mecanismo, ou, outro personagem que criou já impõe a CD na mesma, quem ativa a armadilha escolhe ou Reflexos para evitá-la, ou Fortitude para evitar ficar com as condições impostas da mesma.

E da mesma maneira vemos com as perícias mentais:

Disputa de Ideias (Debate ou Conversão de Opinião)

- Quem ataca usa: Influência (usar argumentos, carisma e lógica para convencer ou manipular)
- Quem defende usa: Autocontrole (manter-se firme em suas crenças ou princípios)
- Uso típico: Personagem rola Influência para tentar alterar a decisão ou visão de outro personagem; o alvo rola Autocontrole para resistir à persuasão.

Interrogatório ou Befe Emocional

- Quem ataca usa: Atuação (finge emoções, mente convincentemente)
- Quem defende usa: Intuição (percebe sinais sutis de mentira, desconfia do tom ou do olhar)
- Uso típico: Atuação é usada para tentar enganar ou simular emoção; intuição do outro lado tenta perceber incongruências.

Manipulação Inspiradora ou Intimidadora

- Quem ataca usa: Influência (inspirar, motivar, amedrontar ou acalmar com palavras)
- Quem defende usa: Resiliência (manter o estado emocional, não se deixar afetar por intimidação ou comoção)
Uso típico: Influência é usada para tentar gerar reação emocional; resiliência é testada para manter o controle emocional.

Análise Lógica vs. Instinto

- Quem ataca usa: Conhecimento Alquimia.
- Quem defende usa: Intuição (perceber padrões não óbvios, seguir o “sentimento”)
- Uso típico: um jogador pode sugerir uma solução teórica com Conhecimento, enquanto outra tenta chegar a um palpite confiável com Intuição — o mestre pode permitir ambos e premiar o mais eficaz.

Deteção de Armadilhas Mentais ou Truques Visuais

- Quem ataca usa: Atuação (simular uma situação convincente)
Quem defende usa: Percepção (para notar algo estranho nos detalhes sensoriais)
- Uso típico: um personagem tenta simular um cenário, enquanto outro precisa notar inconsistências perceptivas para escapar do truque.

Vencer a Exaustão Emocional

- Quem ataca (o mundo) usa: CD (Classe de Dificuldade imposta por circunstâncias traumáticas)

- Quem defende usa: Resiliência (manter-se emocionalmente funcional mesmo após eventos intensos)
- Uso típico: O mestre determina uma CD emocional após uma perda ou evento estressante; os jogadores rolam Resiliência para seguir em frente sem penalidades.

Persistência em Meio à Adversidade

- Quem ataca (o mundo) usa: CD (desafio constante e cumulativo)
- Quem defende usa: Autocontrole (levantar todos os dias para seguir uma missão, suportar pressão constante)
- Uso típico: testes contínuos de Autocontrole para manter o foco, rotina e compromisso frente ao desgaste mental.

Pontos de Vida, Mana, Descanso e o Combate e Testes

De maneira extremamente simplificada, o combate pode ser interpretado como qualquer tipo de confrontação de forças que possa causar dano a personagens, sejam eles os heróis ou os vilões.

Os Pontos de Vida (PVs)

Resumidamente, os pontos de vida ou PVs são um atributo presente em todos os personagens, eles representam a força vital das criaturas e a integridade dos objetos inanimados.

Com no caso e de maneira a não haver exceções, sempre que o valor de PVs do

personagem ou objeto chegar a 0, o mesmo será destruído.

Os PVs são calculados de maneira diferente dos atributos convencionais, com eles utilizando como base de seu cálculo os pontos presentes nos próprios atributos, geralmente tendo como base o Vigor, sendo estes configurados inicialmente pela Classe do herói.

Veremos mais adiante sobre Classes.

Os Pontos de Mana (PMs)

Em Alta Fantasia, todas as habilidades especiais dos personagens que manipulam a magia, normalmente usam PMs, sendo estes a semelhança dos PVs definidos pela classe e utilizando atributos como base para seu cálculo.

Diferentemente dos PVs, quando os PMs chegam a 0, o personagem não morrerá ou o objeto será destruído, contudo, no caso dos personagens, eles ficarão com a condição Exausto.

Veremos mais sobre Condições futuramente.

O Descanso

Um dos mais importantes recursos de Alta Fantasia, é o descanso.

De maneira simples e direta, é uma forma natural de recuperar pontos de PVs e PMs. São necessárias 4 horas de Descanso Curto para se recuperar metade dos PVs e dos PMs, ou 8 horas ininterruptas de Descanso Longo para recuperar tudo, com o Descanso definido por um período onde o personagem não entrou em combate ou gastou PMs.

Lugares e efeitos podem impedir o Descanso de ocorrer normalmente.

O Combate e os Testes

Estar em combate ou realizar um Teste (de perícia) são um dos momentos mais importantes do RPG, por ser aqui onde os heróis impõem a sua vontade por meio das regras no mundo, ou o mundo impõe a sua vontade também usando as regras sobre os heróis.

Basicamente, Combater um adversário é rolar testes contra ele, da maneira como vimos nos exemplos das perícias, mas note que o mundo nem sempre dará aos heróis alguém para apanhar, mas às vezes será um castelo a ser escalado, ou um rio a ser vencido, e é por isso que existe a Classe de Dificuldade.

Vencer um combate é causar um efeito em um oponente, seja um corte que reduza os PVs do mesmo, ou aplicar uma condição nele, como deixar ele Agarrado.

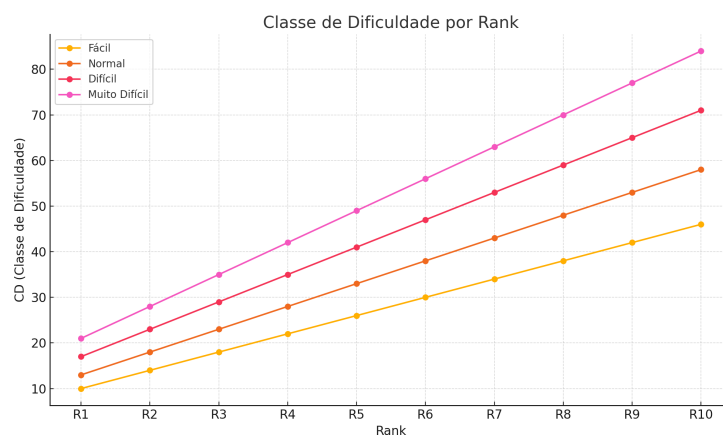
Já vencer uma CD de um desafio significa vencer o desafio, contudo às vezes o desafio é longo e múltiplos testes são realizados, sendo necessário vencer a maioria deles para vencer o desafio.

Aqui vemos os valores-base das CDs dos desafios:

Rank	Fácil	Normal	Difícil	Muito Difícil
R1	10	13	17	21+
R2	14	18	23	28+
R3	18	23	29	35+
R4	22	28	35	42+
R5	26	33	41	49+

R6	30	38	47	56+
R7	34	43	53	63+
R8	38	48	59	70+
R9	42	53	65	77+
R10	46	58	71	84+

Para melhor entendimento, veja o gráfico abaixo:



Dados revisados utilizando Machine Learning.

Deixando de lado o gráfico para o desgraçado que criou o sistema, vemos que a escala de dificuldade usando os valores da tabela acima é progressiva, ou seja, ao menos em teoria, a percepção de dificuldade dos desafios é a mesma em todos os Ranks.

Cenário: Um Mundo, Duas Realidades

No ano de 2079, uma empresa chamada Progressive Inc., construiu o que seria um jogo com base em um dos seus projetos de maior sucesso, um sistema de reuniões avançados. O jogo tinha como objetivo primário servir de

plataforma chefe da empresa e ser o primeiro jogo de imersão total da história, usando uma tecnologia pioneira criada pela própria Progressive Inc.

Contudo, após pouco mais de uma semana após o lançamento do jogo, todos os seus jogadores ficaram presos permanentemente dentro do mesmo, sendo esse mundo em questão, o mundo de Alta Fantasia, conhecido por seus habitantes como Etherra.

A Etherra, é uma réplica em tamanho real da nossa Terra, com os mesmos continentes, oceanos e cordilheiras, havendo pouca diferença geográfica significativa, sendo essa em sua maioria geopolítica. Veja abaixo a lista de nações e regiões da Etherra:

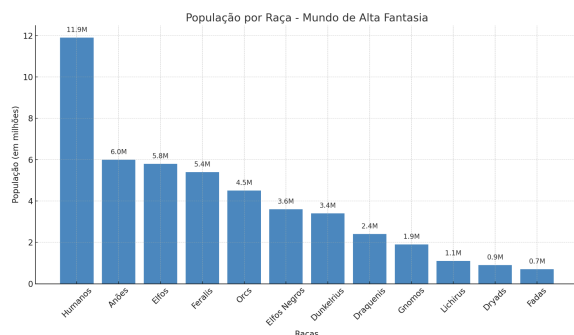
- Terras de Vharros: nome dado ao continente correspondente a Ásia.
- Terras de Myrren: nome dado ao continente correspondente a Europa.
- Terras de Arcan: nome dado ao continente correspondente a África.
- Terras de Elaya: nome dado ao continente correspondente a América.
- Terras de Licht: nome dado ao continente correspondente a Oceania.
- Terras de Dunkelheit: nome dado ao continente correspondente a Antártida.
- Mare Bestiale: oceano correspondente ao Oceano Pacífico.
- Mare Tranquilitatis: oceano correspondente ao Oceano Atlântico.
- Mare Vehemens: oceano correspondente ao Oceano Índico.
- Reino de Altária: primeiro reino humano, fica ao oeste da Terra de Myrren e possui vastas colônias ultramarinas.
- Reino de Priori: segundo reino humano, fica ao norte da Terra de Elaya.
- Reino de Hespéria: terceiro reino humano, fica ao sul da Terra de Myrren.
- Reino de Kharzun-Dol: reino dos Anões, fica ao centro da Terra de Vharros.
- Draquênia: primeiro reino dos Draquênis, fica ao sul da Terra de Vharros.
- Dragonato de Zhu: segundo reino dos Draquênis, fica a sudeste da Terra de Vharros.
- Shogunato de Ferália: reino dos Feralis, extremo leste da Terra de Vharros.
- República Élfica de Elvanor (REE): república dos Elfos, faz fronteira com Altária.
- Ordem da Luz: região de cidades estados dos Lichirus, fica ao oeste da Terra Myrren.
- Khalifado de Noctharim: reino dos Elfos Negros, fica ao nordeste da Terra de Arcan, fazendo fronteira com a REE.
- Ura'Kar: terras controladas pelos Orcs, vai do centro ao norte da Terra de Arcan.
- Império de Mirengard: império construído pelos Gnomos, fica ao norte da Terra de Vharros.
- Império de Deminesh: império construído pelos Dunkelrius, vai do nordeste da Terra de Vharros, ao noroeste da Terra de Elaya.
- A Grande Babilônia: Uma cidade gigantesca entre o Imperio de Mirengard, o Reino de Kharzun-Dol, Draquênia e a República Élfica de Elvanor.
- Atlântida: uma cidade primordial erguida durante o pacto das Dez Raças, sobre Mare Tranquilitatis.
- A Grande Floresta de Elávar: uma floresta primordial que existe no sul da Terra de Elaya.

- A Floresta de Lyranelle: região onde vivem a maioria das fadas, fica sobre um local escondido nas vastas florestas da Ordem da Luz.

Raças

Tradicionalmente, como um bom RPG de fantasia, Alta Fantasia possui X raças jogáveis, com o mesmo devendo escolher a raça do seu personagem durante o início da construção do seu personagem, com as raças possuindo características únicas que definem elementos da história e da origem do personagem.

Abaixo vemos em escala como é distribuída a população do mundo em Alta Fantasia.



Cronologia'

Cronologia Oficial do Mundo (Ano Atual: 2.071 DA)

- DA = Depois da Ascensão de Alta
- AA = Antes da Ascensão

Era Primordial (Bilhões de anos antes do presente)

13,8 bilhões de anos - Ato da Criação

- Licht, a Luz Primordial, pronuncia-se e dá início ao universo.

- Formação da matéria, estrelas, galáxias e planetas.

13,2 bilhões - Surgimento de Dunkelheit

- Do contraste da luz, nasce Dunkelheit, o Senhor do Silêncio.
- Surge o Plano Invertido, o Invertido, contraparte sombria da Criação.

Era do Caos (100 milhões a 1 milhão AA)

Criação dos Primeiros

- Monstruosas criaturas geradas por Dunkelheit surgem no plano físico.
- Magia caótica preenche o mundo, desequilibrando a ordem de Licht.

Guerra de Luz e Sombra

- Licht desce ao mundo e purga os Primeiros, extinguindo quase todos.
- Somente os Dragões, descendência enfraquecida, sobrevivem.

Criação das Estações (Deuses Menores)

- Licht cria os Quatro Aspectos do Mundo:
 - Elaya (Primavera) - Deusa da Vida
 - Arcan (Verão) - Deus do Caos
 - Myrren (Outono) - Deusa da Magia
 - Vharros (Inverno) - Deus da Morte

Era da Harmonia (1 milhão – 100.000 AA)

Estabilização do plano físico.

- A magia se organiza, nascem os planos elementais e as linhas de Éter, criadas após um longo acordo entre Myrren e Arcan.
- Nasce a grande Árvore do Mundo no grande deserto de Elávar (200.000 AA)

Era das Raças (100000 – 89000 AA)

As 11 raças surgem com intervalos de 1.000 anos:

- Lichirius (100000 AA)

- Dunkelrius (99000 AA)
- Gnomos (98000 AA)
- Dryads (9.000 AA)
- Fadas (96000 AA)
- Elfos (95000 AA)
- Elfos Negros (94000 AA)
- Draquenis (93000 AA)
- Orcs (92000 AA)
- Feralis (91000 AA)
- Anões (90000 AA)
- Humanos (89000 AA)

Era dos Reis (89000 – 10113 AA)

O tempo das fundações, das coroas e dos pactos antigos — quando os deuses silenciaram e os reis ergueram suas vozes.

- Num mundo ainda em reconstrução após eras de caos primordial, as raças despertaram do medo e começaram a moldar seus próprios destinos.
- Em 88000 AA, os Anões, nascidos do coração das montanhas, deixaram para trás séculos de guerra tribal e fundaram o glorioso Reino de Karzun-Dol — um império subterrâneo de forjas eternas e salões dourados.
- Pouco depois, em 86000 AA, os Elfos selaram sua própria unificação, fundando o Reino Élfico de Elvanor, onde florestas cantavam e o tempo parecia repousar. Foi ali, entre árvores milenares, que a escrita nasceu, em 86.122 AA — um presente élfico que daria forma à memória do mundo.
- A chama ancestral também ardeu entre os Draquenis. Em 73033 AA, as tribos aladas e escamadas se uniram, dando origem à majestosa Draquênia, reino erguido entre vulcões, penhascos e céus tempestuosos.

- Mas enquanto as raças livres construíam com sabedoria e arte, algo antigo despertava. Em um presságio sem igual, as 11 luas se alinharam em 66666 AA, um evento cósmico temido até pelos deuses. Dessa conjunção nasceu Deminesh, o Imortal, o Arque-Demônio, forjado na ausência de luz, com um único propósito: conquistar.
- Pouco depois, em 66572 AA, Deminesh unificou os cruéis clãs Dunkelrius, selando o nascimento do sombrio Império de Deminesh. Um ano mais tarde, em 66433 AA, rasgou o véu entre os mundos e abriu um portal para o Plano Invertido. Da fenda brotaram horrores: goblinoides, mortos-vivos e as temidas Sete Bestas, forças que contaminaram a Etherra com o fedor da carne morta.
- Mas nem toda escuridão é má. Em 62837 AA, nasceu o profeta dos exilados, o Elfo Negro Noctharim. Sob sua visão, os clãs marginalizados unificaram-se, e em 62403 AA, surgiu o enigmático Khalifado de Noctharim — uma teocracia de sombras, sabedoria e segredos arcanos.
- Em 62699, Noctharim havia previsto uma grande calamidade sobre seu povo, em seu leito de morte ele havia desenhado uma lua dourada ausente de sua base. Em seu testamento ele deu ao seu filho primogênito, Jebedaiah, o seu véu, conhecido como o Véu de Noctharim, uma mortalha usada pelo próprio para fugir dos seus perseguidores, o que incluía fugir do próprio Arcan.
- Após séculos de rejeição e abnegação ao seu Deus Arcan, por colheitas fracassadas, doenças e miséria generalizada, Arcan, em 60331 AA, castiga

seu povo, jogando sobre ele parte de sua lua, Zahra'tul.

- Desesperados por ajuda, os Sharym'El buscaram seus vizinhos Elfos, e após serem rejeitados e humilhados, recorreram em 60308 AA ao único recurso que lhes restava, a guerra.
- Em 59394, em meio as ruínas da sua cidade capital, uma criança Sharym'El encontrava uma estranha e singular rocha dourada e opaca, o único fragmento metálico de Zahra'tul, que não foi reduzido a lama quando colidiu com a terra, este foi posteriormente batizado de Zahra'tul Fragmentado, uma pedra de mana com energia infinita.
- A Grande Guerra Élfica acabava em 59403 AA após os Sharym'El terem descoberto como extrair o poder do Zahra'tul Fragmentado. Com tudo os Elfos eram muito fortes ainda sim, com os Sharym'El tendo $\frac{2}{3}$ do seu povo reduzido ao final do conflito, mas apesar das desavenças, as negociações entre as nações começavam a surgir e o problema da fome foi resolvido em 59370 AA.
- Em resposta ao poder infinito do Zhara'tul Fragmentado, a grande sábia élfica, El'Lyhael, com concelhos da própria deusa Myrren, em 59499 desenvolveu o até então Estado da Arte dos artefatos mágicos, o Prisma de El'Lyhael. Este era um prisma de quatro faces e de 10 peças móveis coloridas, capaz de absorver absolutamente qualquer ataque mágico e o refletir com poder magico multiplicado.
- Do outro lado do mundo, no Oriente, nasceu em 40992 AA o primeiro Shogun, Totei Fujiwara — um guerreiro que unificaria os clãs dispersos de seu povo. Em 40941 AA, com sua vitória sobre os

rivais Feralis, o Shogunato de Ferália foi fundado, dando início a uma tradição de honra, katana e disciplina espiritual.

- Em 36023 AA, as cidades dos Lichirias, conhecidas por sua devoção ao equilíbrio e à luz, se organizaram e criaram a Ordem da Luz, uma irmandade de monges, paladinos e magos-sábios devotados à contenção das trevas crescentes.
- As Fadas, seres etéreos que nunca escolheram lado nas guerras mortais, refugiaram-se em Lyranelle, floresta encantada onde o tempo é curvo e as emoções criam matéria. Isso ocorreu em 32432 AA, dando origem a uma nova era de magia viva.
- Em 29899 AA, nascia Ura'Kar, o Impetor — forjado entre lama e glória. Um titã entre guerreiros. Em somente algumas décadas, ele unificaria a maioria dos clãs orcs dispersos, fundando um império que respirava pela guerra e marchava com trovões (29852 AA).
- Enquanto isso, nas selvas antigas de Elávar, uma expedição élfica descobria os Dryads, seres vivos que eram parte da floresta, parte espírito. Esse encontro ocorreu em 20834 AA, e mudou para sempre como os Elfos viam a natureza e seus vínculos sagrados com ela.
- E por fim, em um gesto de ruptura com suas próprias tradições, os Elfos de Elvanor abandonaram a monarquia. Em 10113 AA, nasceu a República Élfica de Elvanor, a primeira democracia entre as raças — um símbolo de esperança e renovação diante do prenúncio de sombras.

Era das Cinzas (10.113 – 6 DA)

Os ventos da guerra não sopraram — eles uivaram como presságios de um tempo sombrio.

- Após milênios oculto em suas fortalezas subterrâneas, o Império de Deminesh — uma civilização moldada por aço, disciplina e desprezo pela vida — rompeu as fronteiras da Ásia. Em 10113 AA, declarou guerra ao lendário Império de Mirengard, acendendo a centelha do que se tornaria o maior conflito da história.
- Em 10140 AA, os Anões de Kharzun-Dol, criaram Korzhal, o Martelo da Forja Eterna. Usado para construir os Portões Eternos de Karzun-Dol, que resistiram a todos os cercos de Deminesh até a queda final em 7108 AA.
- As nevascas cortantes do Leste Europeu congelaram o avanço, mas Deminesh, incansável, contornou, com seus dragões e suas bestas, o continente e tomou o Oeste da África em 8833 AA, estabelecendo novas rotas de invasão e subjugação.
- Em 7993 AA, Ura'Kar, uma nação forjada nas montanhas negras do Sul, ergueu-se contra Deminesh. Mas sua resistência durou pouco. Em 7102 AA, Deminesh esmagou suas fortalezas e estendeu suas legiões até o coração do Oriente Médio.
- Negociações com o Khalifado de Noctharim falharam. Não havia paz onde Deminesh pisava. Em 6722 AA, a guerra foi declarada. Em menos de dois séculos, mais da metade do território do Khalifado havia sido consumido pelo avanço brutal de Deminesh. O céu se tingia de cinza, e a esperança tornava-se memória.
- Em 5489 AA, as legiões cruzaram os céus com seus dragões em direção à Europa,

agora pelo sul, retomando finalmente a campanha abandonada há séculos. Poucos anos depois, em 5423 AA, uma nova frente se abriu através das ruínas de Mirengard.

- A República Élfica de Elvanor, última guardiã das artes mágicas ancestrais, tentou negociar com Deminesh — mas foi em vão. Em 5085 AA, os elfos foram atacados, e a guerra tornou-se total.
- Quando o mundo parecia prestes a ruir, as Dez Raças — Elfos, Gnomos, Draquenis, Anões, Lichirius, Elfos Negros, Orcs, Feralis, Fadas e Dryads — firmaram um pacto de sangue. Em 5022 AA, a Guerra das Cinzas começava oficialmente.
- Durante três milênios, o mundo ardeu, reinos foram destruídos e reerguidos, histórias foram escritas e também foram apagadas para sempre.
- Florestas tornavam-se carvão. Oceanos evaporaram em mares de sangue. Cidades inteiras foram reduzidas a vidro e poeira. Diante da extinção, a aliança dos Elfos, Elfos Negros, Gnomos e Draquenis desenvolveu a Eferáquia, uma teoria mágica alimentada pelo infinito poder do Zahra'tul Fragmentado e usando como catalisador o Prisma de El'Lyhael, a primeira magia de 11 nível, que permitiria “planificar” reinos inteiros — apagando do mapa qualquer fortaleza inimiga.
- Em 1192 AA, os primeiros testes da Eferáquia foram feitos em aldeias humanas escravizadas no Oriente Médio. O resultado foi devastador. Em 890 AA, a arma foi aprovada para uso em larga escala.
- Mas Deminesh respondeu. Sem recursos mágicos, criaram a Umbrexaria — uma arma mágica que se alimentava de

matéria viva: carne, ossos, almas. Em 304 AA, a Umbrexaria foi ativada, e a própria natureza passou a definhar diante dela.

- A humanidade chegou à beira do fim. E então, em meio aos escombros de uma fazenda de gado humano, nasceu Alta. Era o ano 1 DA. Não havia profecia. Não havia sinal. Somente uma criança, envolta em silêncio e fumaça. Alta sorria — mas o mundo era implacável, e sem piedade sua vida não passaria de 6 primaveras.
- Em 6 DA, ascendeu aos céus, envolta em chamas sagradas e da luz primordial. As Legiões de Deminesh foram reduzidas a cinzas. A Guerra terminou. E no vazio deixado pela destruição, Alta concedeu à humanidade, sua dignidade, sua lua e seu último presente: a Magia.
- A Era das Cinzas chegava ao fim. Mas o mundo nunca mais seria o mesmo.

Era de Alta (6 DA – Ano Atual: 3.071 DA)

“Que as coroas caiam e floresçam mil bandeiras; que os homens aprendam a paz — antes que o véu da magia volte a se rasgar.” — Licht, em seu discurso durante o festival de inauguração da Babilônia.

- O Início da Paz (Ano 6 DA). Após séculos de guerras sangrentas e desespero, o Império de Deminesh foi finalmente derrotado, graças principalmente a humanidade, e a coalizão entre reinos humanóides. Suas legiões foram repelidas, e o Império se retirou para o Setentrion Norte, uma região fria e amaldiçoada ao norte da Ásia.
- A Tríade Humana (Ano 12 DA). Com as terras livres do domínio sombrio, três irmãos — filhos do herói lendário Eldram, o Pacificador — fundaram os reinos de:

- Altária, reino das planícies e dos mares, herdeiro da sabedoria naval e do espírito aventureiro;
- Hespéria, reino do Oeste, de cultura refinada, agrícola e expansionista;
- Priori, o reino belicista, voltado ao pragmatismo e inovação, dedicado ao estudo da estratégia, ciência e magia.

Juntos, eles deram origem às primeiras civilizações humanas.

- Ascensão de Zhu (Ano 79 DA). Após uma cisão política no antigo reino de Draquênia, surgiu o Draconato de Zhu, formado por dragônicos e humanos híbridos, ocupando as terras abandonadas do sudeste asiático e ilhas vizinhas. Zhu é tanto um império quanto uma fé, baseada no culto aos Antigos Dragões Primordiais.
- Após grandes porções da floresta ancestral de Elávar terem sido reduzidas a desertos por conta da Umbrexaria, a deusa da vida, Elaya, deu ao seu povo, os Dryads o Cajado da Renascença. Feito nas fundações da Árvore do Mundo e imbuído com o poder da própria deusa, sendo ele um artefato capaz de reconstruir e purificar florestas e ecossistemas inteiros em questão de segundos. Existem até boatos que dizem que o mesmo é capaz até de trazer qualquer criatura dos mortos, mesmo morta há séculos.
- As Grandes Navegações (Ano 118 DA). Altária iniciou uma era de descobertas marítimas, cruzando o Mare Bestiale, e descobrindo:

- Antaria, uma terra gelada e mística repleta de ruínas esquecidas e relíquias das eras antigas.
- Austren, o vasto continente de savanas, montanhas sagradas e incontáveis raças de criaturas mágicas e não mágicas.
- A Marcha de Hespéria (Ano 214 DA). Hespéria cruzou o Mare Tranquillitatis e encontrou a colônia Élfica de Yllandor, o segredo Élfico que havia sido descoberto através da magia. E então Hespéria seguiu pelo Estreito de Kaelith (*equivalente ao Estreito de Magalhães*) e colonizou a outra metade do continente, deixando-a conhecida como Gauchetéria.
- Abalos e Presságios (Ano 443 DA). Súbitos terremotos devastaram partes do Império de Deminesh, e tsunamis colossais atingiram as costas do Shogunato de Ferália. A origem permanece incerta, mas a arquimaga élfica Hayla alertou: “algo grande no Plano Invertido está se acontecendo”.
- A Cidade de Luz — Babilônia (Ano 1000 DA). No milésimo ano da nova era, o próprio Deus Maior Licht desceu à Etherra em forma humana. Com sua bênção divina, iniciou o grandioso projeto da Grande Babilônia — uma cidade com 500 km de diâmetro, dividida em 11 partes geométricas iguais, formando um undecágono perfeito, com uma seção dedicada a cada nação da nova Era. Babilônia foi erguida entre os territórios da Ordem da Luz, Elvanor, Karzun-Dol e o Império de Mirengard. Em seu centro, nasceu o Jardim da Babilônia, com 1 km de diâmetro, onde cada nação plantou sua flor mais preciosa. Quando Licht tocou o solo sagrado, deixou no coração

do jardim a Flor da Eternidade — um artefato mágico lendário que tornou todas as flores imortais e selou a paz eterna naquele espaço, impedindo qualquer forma de violência. A flor foi protegida por uma imensa redoma de vidro, onde floresce eternamente. Aqueles que viveram aquele dia dizem que foi o dia mais belo da história.

- Após a fundação da Grande Babilônia, Hayla, a Arquimaga, instituiu em 1.222 DA o Conselho da Magia, uma ordem dedicada ao estudo e à regulamentação da magia de forma consciente e responsável, protegendo os povos dos abusos do arcano.
- Em 1280 DA, Hayla realizou seu feito mais notável: ergueu aos céus os domínios de sua escola mágica, criando um vasto lago de 30 km de diâmetro na região norte de Elvanor, e suspendendo uma ilha mística de mesmo tamanho sobre ele, que passou a ser chamada de A Escola Arcana.
- No ano de 1680 DA, grandes veios de ouro foram descobertos na Grande Floresta de Elávar. O Reino de Hespéria tentou negociar tecnologias com os Dryads em troca do precioso metal, mas não obteve êxito. Trinta anos depois, em 1710 DA, iniciaram uma ofensiva contra os guardiões da floresta.
- Após oitenta anos de incursões fracassadas, em 1790 DA os exércitos hespéricos recuaram para as Cordilheiras de Velyn, derrotados e de mãos vazias.
- Em 1900 DA, fortes terremotos abalaram a costa sul do Shogunato de Ferália, seguidos por ondas colossais que devastaram diversas cidades costeiras. Evidências de magia ancestral foram detectadas, e o Shogun Shigeo Fujiwara

mobilizou uma expedição ao Império de Deminesh.

- A missão, lançada em 1.905 DA, foi tragicamente destruída por colossais criaturas marinhas, que os Ferali passaram a chamar de Kaijus.
- Décadas depois, em 2022 DA, navegadores de Altária relataram o avistamento de enormes monstros tentaculares nas águas de Minorar. Em 2023 DA, caçadores enviados para exterminá-los desapareceram. Essas criaturas passaram a ser conhecidas entre os Altárianos como Krakens.
- Em 2024, o grande dragão verde ancestral, Mori, derrotou sozinho na costa de Ferália 3 Krakens, dizem que aqueles que viram a luta, escutam pelo resto de suas vidas os gritos de dor das feras marinhas.
- Em 2.045 DA, os Krakens foram vistos novamente, desta vez nas águas do Mare Bestiale, espalhando o pânico pelas rotas marítimas do mundo. A ameaça tornou-se global.
- Nasceu em 2333 DA a segunda grande profeta Sharym'El, Sinnah Al'Mihar, responsável pela profecia do Messiah, aquele que viria para derrotar Deminesh.
- O ano de 2456 DA marcou uma nova calamidade: terremotos simultâneos sacudiram todos os continentes. Vulcões outrora adormecidos entraram em erupção, consumindo florestas inteiras em chamas. Das cinzas e cavernas reabertas, emergiram hordas de Globinóides e legiões de mortos-vivos, prenúncios de um mal adormecido.
- Em 2592 DA Morre o grande dragão vermelho Zhuvor, foi encontrado morto no

oeste de Mirengard, seu tesouro não foi encontrado.

- Em 2593 DA, o Draconato de Zhu declarou guerra ao Império de Mirengard, após o colapso de tratativas envolvendo minérios raros e tecnologia arcana.
- Trinta anos depois, em 2623 DA, o Reino de Priori firmou aliança com Mirengard, oferecendo suporte em troca de conhecimento arcano.
- No ano de 2702 DA, nas abrasadas terras do sul do continente africano, nascia Vladimir, aquele que se tornaria o mais temido necromante da Era de Alta.
- Mirengard venceu a guerra contra Zhu em 2721 DA, forçando os draconatos a cederem vastas galerias subterrâneas como reparação.
- Em 2899 DA, a princesa de Priori desapareceu. Suspeitas recaíram sobre Altária, que buscava acordos comerciais vantajosos com Priori. A tensão escalou rapidamente.
- As Priori e Altária estão em pé de guerra por conta da princesa, até que o Imperio de Deminesh revela ter sequestrado a princesa e exige de Priori, a cedência de terras do norte em 2934 DA.
- Porém, ainda em 2934 DA, o Império de Deminesh revelou ser o verdadeiro responsável pelo sequestro, exigindo de Priori a cessão de terras ao norte. Em 2944 DA, o corpo da princesa foi encontrado. As negociações foram encerradas, e Priori jurou vingança eterna.
- Nos domínios da Ordem da Luz, em 2979 DA, a Igreja do Ébano, desarticulou o que parecia ser um plano globinoide de abrir um portal para o Setentrion Norte abaixo da cidade de Glaube.

- Em 3010 DA, faleceu a grande Hayla, aos 11128 anos, passando sua escola e sua biblioteca arcana a seu fiel aprendiz, Arthur, o Humano, agora novo Soberano do Conselho.
- Em 3036 DA, foi encontrada a espada do Messiah, descrita na profecia de Sinnah Al'Mihar, a espada estava enterrada em uma caverna ao extremo norte de Kharzun-Dol, em uma mina de carvão, em uma árvore petrificada. Infelizmente aqueles que a viram e tiveram a sorte de voltar do lugar com vida, morreram posteriormente por conta do fogo maldito de um dragão negro que protegia o lugar.
- Hespéria cria em 3.037 DA, a Guilda dos Aventureiros, sobre ordens diretas do Rei Pedro XIV, visando incentivar mercenários a protegerem vilarejos do seu reino, enquanto poupa seu exército profissional de ter que lidar com as ameaças dos Globinóides.
- Em 3045 DA, seguindo o exemplo bem-sucedido de Pedro XIV, os Reinos de Priori, Altária, Karzun-Dol, o Império de Mirengard, e a República Élfica de Elvanor, decidiram juntos de Hespéria, estender os domínios da Guilda dos Aventureiros para seus reinos. Organizando assim fundos financeiros coletivos e uma melhor organização hierárquica entre os membros da organização.
- A cidade de Glaube foi devastada por um dragão negro em 3066 DA, o lugar se tornou amaldiçoado por conta das chamas negras mostro.
- O grande caçador Nisha Mikhail, Gnomo, foi o primeiro a chegar a 300 km do Setentrion Norte e voltar com vida, Nisha foi reconhecido como herói pelo Império

de Mirengard, e em sua biografia ele descreveu o lugar como “cronicamente maldito”.

- Em 3.049 DA, contestando tratados territoriais antigos, o Draconato de Zhu declarou guerra ao Shogunato de Ferália. Apesar da ofensiva brutal, Ferália resiste com honra e bravura, com muitos dizendo que isso se deve graças ao grande Shogun, Takeda Fujiwara, e a sua Arashi, a Lâmina das Tempestades.
- Em um ato inusitado de rebeldia contra a natureza, o engenheiro Airtton Dupicco, nascido na colônia élfica de Yllandor, criou em 3.059 DA uma das mais impressionantes invenções da história, o Balão, fazendo os humanos voarem, nem que seja um pouco, sem magia.
- 3.058 DA, nasce a barda Fada-humana, Amélia Feiri, ela ficaria conhecida a grande beleza de Lyranelle, devastando corações, mundo afora.
- 3.071 DA, dias atuais.

Tamanho de Criaturas.

Em Alta Fantasia o tamanho das criaturas influencia em muito muitas coisas. Veja a baixo

Lichirus

Origem:

Mês: Janeiro

Os Lichirus são filhos diretos de *Licht*, o Deus Maior da Luz, e foram a primeira raça senciente a caminhar sobre Etherra, há aproximadamente 102 mil anos. Contudo, não tardaram a ser seguidos por seus “irmãos” sombrios, os Dunkerius. Sua lua é chamada de Einsam, a

menor e mais distante das doze que orbitam o mundo.

Curiosamente, seu idioma, Lichiru, guarda uma impressionante semelhança com o alemão do mundo real — muitos termos são praticamente idênticos, e até mesmo outras raças os adotaram em seus próprios dialetos.

Cultura e Personalidade (Leais - Bondosos):

Os Lichirus são conhecidos por sua natureza pacífica e por manterem uma forte união entre si. Vivem, em média, cerca de mil anos, e apresentam uma resistência biológica excepcional, principalmente contra doenças. Um antigo provérbio humano diz: “Se um Lichiru ficou doente, a enfermidade é coisa do Diabo!”

Com tanto tempo de vida, os Lichirus aprenderam a valorizar a natureza e o equilíbrio das coisas, o que os torna pouco gananciosos e dotados de um humor refinado. Preferem viver em pequenas cidades com menos de 100 mil habitantes. Ao longo das eras, envolveram-se em poucos conflitos, mas existem registros de três grandes guerras em que estiveram diretamente envolvidos.

Atualmente, como sempre foi, os Lichirus não possuem reinos próprios, sendo eles a terceira raça mais rara na Etherra. No entanto, os Lichirus são organizados, havendo no Norte Europeu, uma organização política conhecida como a Ordem da Luz, formada por coalizões das cidades Lichirias que vivem na região.

Geralmente são leais, bondosos e humildes. Por viverem séculos, costumam levar vidas simples e

pouco apegadas a luxos, sem abdicar da dignidade. São naturalmente curiosos, o que pode levá-los a explorar o desconhecido, embora raramente se aventurem pelo mundo de forma espontânea.

É importante notar que, como qualquer ser senciente, Lichirus não são imunes ao erro: também podem trilhar caminhos sombrios. Um exemplo infame são os membros da Supremacia Eisam, um grupo extremista que defende a supremacia Lichiru perante os outros povos, perseguindo outras raças que tentam viver nos domínios da Ordem da Luz, e promovendo publicamente discursos de ódio e de incitação a guerra com nações vizinhas.

Fisicamente, os Lichirus são quase indistinguíveis dos humanos comuns, mas certas marcas inconfundíveis os denunciam. Seus olhos, sempre dourados como ouro fundido, brilham com uma intensidade que parece ultrapassar o mero reflexo da luz — são janelas para algo mais profundo, quase divino. A diversidade entre eles é notável: tons de pele, cores de cabelo e traços faciais surgem em combinações que desafiam qualquer hereditariedade lógica, como filhos de pele ébano nascendo de pais albinos, ou cabelos cor de cobre em famílias de madeixas negras.

Sua pele é perfeita por natureza: livre de espinhas, cravos ou sardas, e até mesmo grandes cicatrizes tendem a desaparecer com o tempo, como se a própria carne se recordasse de sua forma original e a restaurasse. Esse conjunto de perfeições físicas não é fruto do acaso, mas sim o resultado de um design meticuloso, obra direta de seu deus progenitor — uma entidade que esculpiu seus filhos não somente para viver, mas para serem a imagem ideal do ser.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Espírito e Vigor (Descrição: Você adiciona um bônus de 1 ponto a cada novo Rank do seu personagem a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Asas Angelicais. (Descrição: estas dão ao seu personagem mesmo efeito da Magia Vôo, gastando PMs)
3. Proteção Contra as Trevas. (Descrição: efeitos com o descritor Trevas tem 10% de chance de falha contra Lichirius)
4. Sangue Dourado: (Descrição: Doenças tem 50% de chance de não afetarem Lichirius).

Características Raciais:

1. Deslocamento: 10 m/turno base + 1 m/3 pontos de Destreza.
2. Idiomas: Lichiru + 1/10 pontos em Intelecto.
3. Tempo de Vida Médio: 1.000 anos.

Dunkerius

Origem:

Mês: Fevereiro

Forjados nas sombras do mundo, os Dunkelrius foram o segundo povo a pisar na Etherra — não como bênção, mas como resposta. Quando Licht moldou a perfeição à sua imagem, Dunkelheit, o Deus do Abismo, sussurrou ao vazio e, do eco desse sussurro, nasceu a raça dos Dunkelrius. Sua lua, Dunkel, é um astro negro que não reflete luz, somente a consome. Uma lembrança silenciosa de sua origem sombria.

Os Dunkelrius carregam em seus corpos as marcas visíveis da escuridão de onde vieram. Sua pele varia entre tons pálidos, cinzentos ou escurecidos, muitas vezes lembrando pedra fria ou mármore enegrecido. Os olhos são poços profundos de vermelho rubro, âmbar dourado ou negro absoluto, sempre irradiando uma presença desconcertante.

Suas características demoníacas se manifestam de forma única em cada indivíduo: pequenos chifres, garras afiadas, caudas, olhos fendidos, dentes pontiagudos ou até mesmo asas atrofiadas. Essas marcas são mais ou menos acentuadas conforme a pureza de seu sangue — quanto mais puro o Dunkelrius, mais evidente e monstruosa sua conexão com Dunkelheit. Os mais puros são reverenciados como semideuses vivos dentro de Deminesh... ou temidos como verdadeiros demônios fora dele.

Dotados de uma inteligência quase sobrenatural para línguas, dizem que bastam algumas horas de diálogo para que um Dunkelrius compreenda qualquer idioma estrangeiro — uma habilidade que muitos consideram tanto um dom quanto uma ameaça. Ainda assim, eles preferem o uso de sua língua nativa, o Dulkel: um idioma envolto em mistério, repleto de ambiguidade, sons dissonantes e uma lógica contrária à razão natural. Muitos dizem que aprender Dulkel é como tentar decifrar os próprios pensamentos de Dunkelheit.

Cultura e Personalidade (Leais - Malignos):

Mais antiga que suas bibliotecas, mais cruel que suas espadas, é a fama dos Dunkelrius por sua sede por guerra e sangue. Sua história é manchada por séculos de carnificina, escrita não com tinta, mas com o sangue inocente. São

seres frios, de corações endurecidos e valores distorcidos. Sua lealdade absoluta ao seu Deus sombrio os torna imprevisíveis, implacáveis — e, para a maioria, irreparáveis.

Apesar disso, são altamente organizados e profundamente cultos. Mestres da magia arcana e divina, das ciências esquecidas, da engenharia impossível e da astronomia dos céus mortos. Mas tudo o que constroem, tudo o que pesquisam, serve a um único propósito: a guerra. Nada é por beleza, nada é por arte, tudo é por conquista.

Eles fundaram o Império de Deminesh (ou Dimonish) — uma nação colossal onde as leis são ditadas pelo medo e pela fé. A Grande Igreja de Deminesh, um colosso de pedra negra e ouro profano, dita os rumos do império com punho de ferro e preces macabras.

São odiados. Temidos. Chamados de "Diabos" em tavernas, campos de batalha e até mesmo por mães que tentam assustar seus filhos. Não sem razão — seus exércitos já apagaram cidades do mapa, seus sacerdotes profanaram rios com vísceras, e suas invasões deixaram cicatrizes que jamais cicatrizarão.

Mas algo mudou.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Intelecto e Carisma (Descrição: você adiciona um bônus de 1 ponto a cada novo Rank do seu personagem a cada um dos atributos correspondentes.)

2. Asas Demoníacas. (Descrição: estas dão ao seu personagem mesmo efeito da Magia Vôo, gastando PMs)
3. Predador Ardiloso. Você recebe Vantagem em testes de Atuação (Descrição: O jogador realiza duas vezes (ou mais em caso de testes iguais) o teste da Perícia em questão e fica com o resultado maior)
4. Predador Linguista. (Basta ficar um dia em uma cidade/vila com idioma diferente para aprender a falar a língua dos nativos, contudo é necessário passar a maior parte do tempo em ambientes sociais agitados, como tavernas, praças, mercados, etc.)

Características Raciais:

1. Deslocamento: 10m/turno base + 1 m/2 pontos de Destreza
2. Idiomas: Dulkel, Al'Féér (Elfos e Fadas) + 1/5 pontos em Intelecto.
3. Tempo de Vida Médio: 1.000 anos.

Gnomos

Origem:

Mês: Março

Quando a morte sussurrou pela primeira vez sob os galhos congelados do norte, Vharros, então, moldou com dedos de éter os pequenos guardiões do equilíbrio. Não eram guerreiros, nem mensageiros do fim — eram observadores, construtores e pensadores. Assim nasceram os Gnomos, filhos da quietude e da contemplação.

Sua lua, uma esfera de brilho opaco e calor ausente, foi chamada de Bronzova, a Lua de Bronze, um nome que ecoa com frieza metálica e

sabedoria ancestral. Bronzova jamais aquece, somente observa — como os próprios gnomos.

Delicados como flores-de-inverno, os Gnomos são criaturas pequenas, raramente ultrapassando 1 metro de altura, com traços finos, pele pálida como neve não tocada, e cabelos sempre em tons de cinza, branco, cobre ou negro. Seus olhos brilham com um reflexo que não pertence ao fogo, mas sim às estrelas distantes. Embora muitos os confundam com fadas por seu tamanho, os gnomos carecem do brilho travesso e da leveza encantada das mesmas — sua presença é mais sólida, como o som de uma engrenagem girando em silêncio.

O idioma dos gnomos é conhecido como Miren, uma língua robusta, cortante e reverberante, com sons guturais e cadência firme — lembrando antigos dialetos dos povos eslavos. É uma linguagem que parece sempre dita com seriedade, mesmo quando cantada. Poucos não-gnomos dominam o Miren por completo, mas todos sentem o peso de sua tradição ao ouvi-lo.

Cultura e Personalidade (Leais - Neutros):

Ser gnomo é carregar o fardo da lógica e da ordem. Criados por Vharros, mas sem ligação com o mal, os gnomos aprenderam desde cedo que tudo que vive também deve funcionar, e que a beleza está no mecanismo que não falha. Isso os tornou frios para as emoções efusivas, mas profundos em reflexão. Não cantam com entusiasmo, mas entoam hinos com precisão. Não riem com facilidade, mas apreciam a simetria de uma aurora.

Vivem no vasto e gelado Império de Mirengard, uma nação escondida entre neves perpétuas,

florestas cristalinas e rios eternamente congelados — um território que corresponde às estepes e montanhas do que hoje chamamos Rússia. Ali, os gnomos construíram cidades subterrâneas aquecidas por vapor mágico, alimentadas por cristais infundidos com energia arcana e sustentadas por engenharia precisa e milenar.

São devotos da ciência mágica — a arte de fundir mecânica com magia — e veem nas estrelas e na natureza não somente inspiração, mas códigos a serem decifrados. Sua tecnologia arcana é temida e respeitada por todo o mundo, com dispositivos que desafiam as leis naturais.

Mirengard é uma nação pacífica por natureza, mas a paz é mantida com olhos abertos e armas ocultas. Rixas fronteiriças com o Draconato de Zhu, especialmente em torno do controle dos rios congelados, têm desgastado tratados antigos. Além disso, os gnomos mantêm uma competição econômica acirrada com o reino anão de Kharzun-Dol, onde disputam o domínio sobre o mercado de tecnologia mágica e minério encantado.

Apesar disso, os gnomos preferem diplomacia à violência. Mas se provocados, sua resposta será precisa, silenciosa e implacável — como uma engrenagem que, uma vez posta em movimento, não pode ser parada.

Um povo pequeno, mas com mentes vastas como constelações.
Filhos do frio. Filhos da ordem. Filhos de Vharros.

Habilidades Raciais

1. Proficiência Racial: Intelecto e Espírito (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Visão no Escuro (Descrição: Seu personagem exerga normalmente na escuridão não mágica)
3. Cultura das Máquinas: Treinamento em Conhecimento Engenharia (Descrição: Seu personagem tem para todos os requisitos Treinamento na perícia e um bônus de +2/Rank na mesma.)
4. Cultura Arcana. Treinamento em Conhecimento Arcano. (Descrição: Seu personagem tem para todos os requisitos Treinamento na perícia e um bônus de +2/Rank na mesma.)

Características Raciais:

1. Deslocamento: 5 m/turno base + 1 m/4 pontos de Destreza
2. Idiomas: Miren, Anão + 1/10 pontos em Intelecto.
3. Tempo de Vida Médio: 1.500 anos.

Dryads

Origem:

Mês: Abril

Filhos primogênitos da deusa Elaya, senhora da Vida, os Dryads são a encarnação do equilíbrio entre carne e floresta, entre o espírito e a seiva. Nascidos da terra sagrada e viva de Elávar — uma vasta e ancestral floresta que cobre o que o mundo moderno chamaria de Amazônia e seus arredores — os Dryads vivem isolados do restante do mundo, escondidos sob o manto de

folhagens tão densas quanto os segredos que guardam.

Pairando acima da floresta como uma guardiã ancestral, Syñai'a é a lua que os Dryads reverenciam em silêncio, entre cânticos e meditações à luz do luar. Diz-se que sua luz não é fria como a das outras luas, mas sim quente e sussurrante — como um afago de mãe sobre os galhos adormecidos.

Segundo os contos sagrados, Syñai'a (*pronuncia-se: sunh-NAI-a*) foi a primeira filha de Elaya, que ao ver a floresta nascer, desejou estar eternamente sobre ela. Assim, a deusa a lançou aos céus, e ela se tornou a lua de bronze e seiva, cuja luz acelera o crescimento das árvores e embala os espíritos dos nascidos entre as folhas.

A comunhão que compartilham com a Natureza é total. Seus corpos e almas vibram em sintonia com os ritmos da floresta, e muitos dizem que a floresta de Elávar respira com eles. Vivem por séculos, mesmo que o tempo os toque com gentileza, e possuem a incrível habilidade de se transmutar em certas formas animais, como se a essência da fauna local fluísse através de seus ossos.

Dryads possuem aparência grácil e leve, como se moldados pela própria floresta. Cabelos em tons de folhas, flores ou madeira (alguns até mesmo possuem folhas e galhos em seus corpos), olhos que refletem a luz como gotas de orvalho, e peles com traços que lembram cascas, vinhas ou pétalas. São etéreos, mas profundamente presentes — como uma brisa quente de verão antes da tempestade.

A língua dos Dryads, o Dryad, é musical, repleta de sons da floresta: cantos de pássaros, sussurros de vento e o eco da água corrente. Suas palavras se assemelham aos idiomas indígenas do continente sul-americano, sendo harmônicas, fluidas e de difícil aprendizado para quem nasceu longe das árvores.

Cultura e Personalidade (Leais - Neutros):

Os Dryads são um dos povos mais raros a andar pela Etherra, não por fragilidade, mas por escolha. Rejeitam os caminhos da guerra, do aço e da fumaça, vivendo em harmonia com tudo aquilo que cresce, floresce e morre para renascer. São sábios, serenos e misteriosos. Preferem o riso calmo das folhas ao som do metal, e o calor do sol filtrado pelas copas ao frio das máquinas.

Sua vila principal, se é que pode ser chamada assim, se organiza ao redor da colossal Árvore do Mundo — uma entidade viva que se ergue além das nuvens, com raízes que alcançam o magma ardente das entranhas do planeta. Ela não apenas alimenta a floresta, mas conecta os Dryads à própria alma da Etherra. Dela fluem antigas magias, visões do passado e, às vezes, do futuro.

Apesar de serem mestres da magia divina — concedida diretamente pela benção de Elaya — possuem pouca ou nenhuma afinidade com a tecnologia ou com as artes arcanas, que consideram artificiais, frias e desconectadas do ciclo natural da existência. São animados, calorosos e profundamente cultos em sua própria forma, mas raramente buscam contato com o exterior. Quando o fazem, é porque o mundo já gritou demais para ser ignorado.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Espírito e Destreza (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. A Palavra de Elaya: (Descrição: Dryads podem se comunicar normalmente com animais e plantas.)
3. Vida na Floresta: Treinamento em Conhecimento Natureza (Descrição: Seu personagem tem para todos os requisitos Treinamento na perícia e um bônus de +2/Rank na mesma.)
4. O Sangue de Elaya: (Descrição: Você possui uma variação da Magia Divina Forma Selvagem)

Características Raciais:

1. Deslocamento: 10m/turno base + 1m/2 pontos de Destreza
2. Idiomas: Dryad, Al'Féër (Elfos e Fadas) + 1/10 pontos em Intelecto.
3. Tempo de Vida Médio: 3.000 anos.

Fadas

Origem:

Mês: Maio

Nascidas do riso de uma estrela e do sussurro de um feitiço antigo, as Fadas são as filhas primogênicas de Myrren, deusa da Magia e Senhora dos Segredos Arcanos. São a centelha dançante entre o encantamento e o efêmero — criaturas breves como um sonho e intensas como uma explosão de luz. Encarnam a beleza, a espontaneidade e o poder oculto da magia, vivendo não em palácios ou cidades, mas no

coração encantado da floresta de Lyranelle, um santuário vivo escondido nos domínios da Ordem da Luz.

Lyranelle é uma floresta de maravilhas, do tamanho de uma cidade grande, onde cogumelos gigantes iluminam a noite como lanternas, rios correm com águas que cantam e pedras flutuam suavemente no ar, saturadas pela magia. Lá, o tempo parece hesitar e o ar vibra com feitiços não ditos. É um refúgio vivo, protegido por encantamentos tão antigos quanto a própria Etherra.

Sob o brilho suave e alegre de Éclaria, a lua rosa, as Fadas celebram a vida. Diz-se que Éclaria (pronuncia-se: ê-CLA-ria) foi um espelho moldado por Myrren para refletir os sonhos das suas filhas. Sua luz rosa percorre os galhos de Lyranelle como poeira mágica, tornando a floresta ainda mais viva, ainda mais bela — e mais perigosa para os indesejados.

As Fadas possuem estatura diminuta — nenhuma maior que um metro — com asas translúcidas semelhantes às de libélulas ou borboletas, que vibram em frequência com suas emoções. Seus cabelos e olhos possuem cores vivas, em constante mutação ao longo do dia ou de acordo com o humor: podem brilhar em tons quentes como o pôr do sol ou frios como uma aurora distante. A pele irradia um brilho sutil, como se estivessem sempre envoltas por partículas de magia suspensas no ar.

Falam o Al'Féër, uma língua ancestral dada diretamente por Myrren. Harmônica e encantadora, soa como uma versão mágica e melódica do francês antigo, também muito similar ao idioma dos Elfos — sua raça irmã. É uma língua usada não apenas para a

comunicação, mas também como condutor da magia, fazendo com que suas palavras ganhem poder em feitiços, cantos e encantamentos.

Cultura e Personalidade (Caóticos - Bondosos):

As Fadas são criaturas de espírito leve e coração vibrante. Alegria, curiosidade e espontaneidade são sua essência. Vivem cada dia como se fosse o último — não por imprudência, mas por consciência: sua vida, embora poderosa, é curta como a dos humanos. E é justamente por essa brevidade que se tornam intensas, presentes e infinitamente raras.

Entre festas noturnas, danças flutuantes, músicas feitas com instrumentos de cristal e vinho extraído de néctar de flores mágicas, as Fadas cultivam uma sociedade onde o riso é sagrado, e a beleza, uma forma de resistência. Mas não se deixe enganar por sua aparência ou leveza: as Fadas dominam a magia arcana com uma afinidade natural que nenhuma outra raça alcança. Conseguem moldar o invisível, alterar probabilidades e evocar maravilhas com um gesto. O Sangue das Fadas, saturado de magia pura, tornou-se objeto de desejo e de horror: usado para criar poções, pergaminhos, amuletos e armas, levou à perseguição e quase extinção de seu povo em séculos passados.

Por isso, tornaram-se cautelosas. Lyranelle é hoje uma fortaleza encantada onde apenas os convidados de coração puro são bem-vindos. Estranhos são rapidamente confundidos, enfeitados ou simplesmente se perdem em círculos mágicos, esquecendo de onde vieram. As Fadas sabem sorrir e brincar — mas também sabem desaparecer. E sabem amaldiçoar.

Vivem em comunhão com os elementos, cada qual se ligando a um aspecto da magia natural. Algumas se especializam em ilusões, outras em encantamentos ou transmutações, outras ainda em invocações ou manipulação da luz e som. Preferem não usar armas, confiando nos próprios feitiços e na criatividade quase infantil para resolver conflitos.

São caóticas, sim, mas não malignas. Amam a liberdade, o riso, o inesperado. Podem ser vistas dançando sob Éclaria ou chorando ao ver uma borboleta ferida. Em sua inocência há força, e em sua fragilidade, poder.

A magia corre nelas como um rio corre por entre pedras encantadas. E enquanto a floresta de Lyranelle florescer, o mundo jamais esquecerá das Fadas — mesmo que não as veja mais.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Carisma e Espírito (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Sangue Mágico: As Fadas aprendem uma Magia (Arcana ou Divina) a mais que a sua classe ou que as suas classes permitam aprender por Nível.
3. Cultura Arcana. Treinamento em Conhecimento Arcano. (Descrição: Seu personagem tem para todos os requisitos Treinamento na perícia e um bônus de +2/Rank na mesma.)
4. Asas de Fada: (Descrição: As fadas estão constantemente sobre o efeito da Magia Vôo, sem gastar PMs)

Desvantagens Raciais:

1. As Fadas são naturalmente criaturas ingênuas. Elas recebem a condição Desvantagem em testes de Intuição e Autocontrole para resistir a mentiras e efeitos similares. (Descrição: O jogador realiza duas vezes (ou mais em caso de testes iguais) o teste da Perícia em questão e fica com o resultado menor)

Características Raciais:

1. Deslocamento: 5m/turno base + 1m/4 pontos de Destreza
2. Deslocamento de Vôo: 10m/turno base + 1/2 pontos de Destreza.
3. Idiomas: Al'Féër (Elfos e Fadas), Lichiru + 1/10 pontos em Intelecto.
4. Tempo de Vida Médio: 100 anos.

Elfos

Origem:

Mês: Junho

Nascidos da luz cristalina da Lua de Prata, chamada Sylvarenne, os Elfos são os filhos imortais de Myrren, deusa da Magia e dos Mistérios Eternos. Se as Fadas são o brilho alegre da criação, os Elfos são sua memória — longos, frios e belos ecos do poder arcano moldado com precisão. São os senhores do tempo longo, das palavras cuidadosas, das magias perfeitas e dos sentimentos silenciados.

A República Élfica de Elvanor ergue-se no coração do Leste Europeu como uma joia isolada. Fronteira à Ordem da Luz, aos Anões de Kharzun-Dol, aos Gnomos de Mirengard e ao Khalifado Negro de Noctharim, Elvanor é uma nação antiga, elegante e autossuficiente. Seu povo, embora pequeno em número, é

considerado uma potência diplomática, arcana e cultural, mesmo que raramente interfira nos assuntos externos de maneira direta.

Vivem em média 10.000 anos, mas são uma raça que sangrou mais do que qualquer outra. Na Era dos Reis, foram quase exterminados na Grande Guerra Élfica, quando os Elfos Negros — filhos de Arcan, o Deus do Caos — se rebelaram, iniciando um conflito genocida que eliminou dois terços da raça élfica. E, ainda, mesmo após milênios se recuperando, foram atingidos pela Era das Cinzas e o ímpeto expansionista do Imperio de Deminesh, o que tornou encontrar Elfos com mais de 5 mil anos um evento lendário.

Sylvarenne, sua lua, é um disco metálico e suave no céu noturno, de brilho frio e constante. Chamam-na de “a Olho de Myrren”, pois acreditam que é através dela que sua deusa-mãe observa o mundo. Sua luz prateada influencia os rituais mais sagrados dos Elfos, além de carregar propriedades mágicas únicas para encantamentos de longo prazo e criação de artefatos.

Cultura e Personalidade (Neutros - Neutros):

Os Elfos são inegavelmente lindos — sua beleza é tão pura e simétrica que muitos os descrevem como “irreais”. São albinos naturais, com cabelos platinados, pele branca como mármore lunar, e olhos de um azul gélido ou prateado metálico, que muitas vezes parecem ver através das almas. Sua vaidade é proporcional à sua beleza: cultivam aparência e vestimentas como forma de arte viva.

Vivem em grandes cidades de torres prateadas, espelhos mágicos e bibliotecas infinitas. Suas moradias não são apenas lares — são templos

de ordem, precisão e harmonia. São tão obsessivamente metódicos que até seus jardins crescem em padrões simétricos, como mandalas vivas.

Intelectualmente, são brilhantes — mestres da magia arcana, da estratégia política, da filosofia, da poesia, e da música celestial. Produzem arte e conhecimento com rigor técnico e estética impecável. Seus encantamentos são complexos como tratados matemáticos; suas músicas, capazes de fazer rios mudarem de curso.

Porém, essa genialidade vem a um custo. São emocionalmente contidos, muitas vezes incapazes de se conectar com outras raças. A reprodução é raríssima entre eles, ocorrendo mais por necessidade política ou mágica do que por afeto. Sentimentos, quando existem, são vividos com intensidade silenciosa, em memórias que duram eras. Isso torna os Elfos seres distantes, frios e difíceis de compreender — embora nunca verdadeiramente cruéis. Somente... outros.

Falam o Al’Féër, o mesmo idioma mágico e ancestral das Fadas, mas com sotaques distintos e vocabulário mais formal. Seus textos são intraduzíveis para línguas comuns, por carregarem camadas de sentido que requerem décadas de estudo para serem plenamente compreendidas.

Fora de Elvanor, os Elfos são respeitados, temidos e incompreendidos. Considerados diplomatas precisos e magos imparáveis, são ao mesmo tempo, vistos como burocratas arrogantes e pouco confiáveis em alianças emocionais. Preferem manter distância, protegendo seus próprios interesses e sua

república com uma política externa quase impenetrável.

No presente, enfrentam novamente o retorno das sombras: o Khalifado de Noctharim, lar dos Elfos Negros, voltou a declarar guerra. É uma batalha não somente por território, mas pela alma do próprio povo Élfico.

Elfos possuem uma afinidade inata com a estrutura da magia, vendo-a não como um dom, mas como uma matemática sagrada — algo a ser estudado, estruturado, dominado. Conseguem realizar feitiços de escala continental com tempo e preparo suficientes. Criam círculos de runas complexas, artefatos de longo prazo e rituais que duram décadas.

Por viverem tanto, pensam em séculos. Planejam com milênios em mente. Um pacto élfico pode demorar três anos para ser negociado, mas valerá por três eras. Um insulto elfo pode ser vingado após duzentos anos. Eles não esquecem, não perdoam facilmente e não correm. São um povo onde tudo — amor, ódio, lealdade ou traição — é eterno.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Intelecto e Espírito (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Longevidade Arcana: Os Elfos, por conta da sua longevidade extrema, recebem 1 PM por nível a mais que o normal.
3. Cultura Arcana. Treinamento em Conhecimento Arcano. (Descrição: Seu personagem tem para todos os requisitos

Treinamento na perícia e um bônus de +2/Rank na mesma.)

4. Beleza Lendária: Os Elfos recebem a condição Vantagem em testes de Influência contra o gênero oposto.

Desvantagens Raciais:

1. Apatia Élfica: Elfos possuem a condição Desvantagem em testes de Intuição (ou qualquer outra perícia relaciona a isso) para entenderem os sentimentos alheios.

Características Raciais:

1. Deslocamento: 10m/turno base + 1m/2 pontos de Destreza.
2. Idiomas: Al'Féer + 1/10 pontos em Intelecto. Você também pode escolher 2 idiomas da Lista abaixo:
 - Drak (Draquenis de Draquênia)
 - Lichiru
 - Dryad
 - Hespérico
 - Mirem (Gnomos)
 - Zhurandûn (Anões)
 - Al'Heffer (Elfos Negros).
3. Tempo de Vida Médio: 10.000 anos.

Elfos Negros (Sharym'El)

Origem:

Mês: Julho

Nascidos sob a bênção tempestuosa de Arcan, o Deus do Caos, os Elfos Negros — conhecidos por si mesmos como Sharym'El — são filhos da ruína e da reconstrução. Uma raça marcada pelo brilho dourado da tragédia e pelo fogo da resistência. Antigamente reverenciavam com fervor a lua dourada de sua criação, Zahra'tul, a Lua Partida, que outrora cintilava como ouro

derretido sobre os céus do deserto. Hoje, ela paira rachada no firmamento, como um lembrete eterno do peso da renúncia e da liberdade conquistada com sangue.

Décadas antes da Grande Guerra Élfica, os Elfos Negros renegaram Arcan e seus caminhos de destruição. Não queriam mais ser ferramentas do caos, ansiavam por construir algo próprio, fora da sombra de seu deus fundador. Mas a divindade não aceitou o abandono. Em fúria divina, Arcan partiu a lua sobre seus filhos, lançando um fragmento celestial sobre a terra natal do povo, devastando campos, cidades e corações. Com a queda de Zahra'tul, veio a fome, as maldições e a miséria. Sem alternativa, os Elfos Negros buscaram ajuda da República Élfica — que, temendo a ira de Arcan, os rejeitou.

Foi esse abandono que acendeu as brasas da guerra.

Apesar da quase extinção, os Sharym'El sobreviveram. Seu espírito fértil, aliado a uma forte união tribal e cultural, permitiu que renascessem das cinzas do deserto. Hoje, o Khalifado de Noctharim se ergue como um monumento à resiliência. Um reino vasto que abarca todo o que o mundo moderno chamaria de Oriente Médio, governado por um regime autoritário e repressivo, mas que, apesar da dor, mantém viva a chama de seu povo.

Cultura e Personalidade (Caóticos - Neutros):

O povo Elfo Negro é uma tapeçaria de contrastes. São tão capazes de silêncio solene quanto de danças em noites cintilantes ao luar; sabem conduzir assembleias com sabedoria ancestral e também rir alto sob os tapetes mágicos do mercado. Cultuam a liberdade como

um ideal, mesmo em meio à opressão, e mantêm uma profunda ligação com suas raízes espirituais, mesmo após renegarem seu criador.

A sua magia carrega marcas do caos, mas também da criatividade. São excepcionais manipuladores de energia arcana instável, dominando encantamentos que outros consideram perigosos demais para serem estudados. Sua estética é lendária: pele de ébano profundo, cabelos e olhos dourados que brilham como moedas ao sol — um reflexo direto de Zahra'tul. A beleza dos Elfos Negros é tão estonteante quanto estranha, como arte esculpida em contraste extremo.

Falando uma língua melódica e fluida, com forte influência do antigo idioma élfico e nuances do árabe clássico, seus sons dançam entre suspiros místicos e ordens imperiosas, seu idioma é o Al'Heffer.

Embora atualmente reprimido por um regime férreo, o povo não perdeu seu espírito. A arte, a música e a magia ainda florescem em salões secretos, e rumores de resistência ecoam nas muralhas do deserto. O passado os partiu, mas também os moldou — e agora, como Zahra'tul, eles brilham mesmo quebrados.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Espírito, Intelecto e Destreza (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Povo Guerreiro: Você pode escolher duas das seguintes Perícias para possuir Treinamento.
 - Técnica: Pontaria
 - Técnica: Esgrima
 - Corpo-a-corpo

- Reflexos
 - Atletismo
 - Controle
3. Virtude dos Miseráveis: Elfos Negros tem a condição Vantagem em testes de Autocontrole e Resiliência.

Características Raciais:

1. Deslocamento: 15m/turno base + 1m/2 pontos de Destreza.
2. Idiomas: Al'Heffer + 1/10 pontos em Intelecto. Você também pode escolher 2 idiomas da Lista abaixo:
 - Al'Féër (Elfos)
 - Drak (Draquenis de Draquênia)
 - Hespérico
3. Tempo de Vida Médio: 1.000 anos.

Draquenis

Mês: Agosto

Nascidos da vontade selvagem de Arcan, os Draquenis são filhos do fogo antigo, forjados à imagem dos lendários dragões primordiais. São uma das raças mais imponentes do mundo, tanto pela sua aparência feroz quanto por sua rica e fascinante cultura espiritual. Sua presença anuncia poder e sabedoria — e quando eles falam, até os ventos silenciam para ouvir.

Fisicamente, os Draquenis são humanoides cobertos por escamas resistentes como obsidiana ou jade. Seus corpos são adornados com chifres curvos, caudas musculosas e, em muitos casos, asas dracônicas completamente funcionais. Seus olhos, de pupila reptiliana, brilham com uma sabedoria ancestral. A pele, ou melhor, as escamas, variam em tons metálicos, como dourado, bronze, cobre, vermelho rubro, verde jade ou azul profundo — muitas vezes indicando linhagens ou províncias de origem.

Divididos em dois grandes reinos, Draquênia (região equivalente à Índia) e o Dragonato de Zhu (equivalente à China), os Draquenis compartilham a mesma origem, mas não o mesmo caminho. Os dois reinos não estão oficialmente em guerra, mas nutrem um desprezo mútuo histórico. Enquanto Draquênia é um reino de tradição espiritual, onde a Magia Divina floresce nos mosteiros nas montanhas e nos templos às margens do sagrado rio Tzaryan, Zhu é um império altamente disciplinado e arcano, onde a Magia Arcana é estudada com rigor científico nos monastérios flutuantes e torres de jade encantadas.

Tzaryan, o Rio Sagrado — também chamado de “Rio do Primeiro Fôlego” — é o ponto de origem da espiritualidade Draqueni. Ele é tido como o local onde o primeiro sopro de vida dos dragões ancestrais caiu do céu. Suas águas, envoltas em vapores dourados ao amanhecer, são reverenciadas como um portal entre os mundos visível e invisível.

Cultura e Personalidade (Leais - Neutros):

Os Draquenis são únicos em combinar extremos com harmonia: possuem o espírito guerreiro e a alma do sábio. São conhecidos por sua natureza extrovertida, muitas vezes sendo os mais falantes em qualquer salão. Contadores de histórias natos, vivem com humor afiado, gargalhadas largas e uma admiração profunda pela existência e seus mistérios.

A despeito de sua aparência ameaçadora, são considerados honrados, generosos e extremamente leais — embora jamais esqueçam uma traição. Os Draquenis mantêm tradições ancestrais, cultuam os espíritos dos dragões que

caminharam antes deles e conduzem rituais de purificação e sabedoria que podem durar dias. O conhecimento é tão valorizado quanto o combate, e muitos são monges-guerreiros, magos-diplomatas e bardos-filosóficos.

Seu idioma, chamado Drak'yu'Tan, é uma complexa fusão de antigos dialetos inspirados no sânscrito e no mandarim arcaico. É tonal, melódico e simbólico, com entonações que mudam completamente o significado de uma mesma palavra — um idioma que se dança, não apenas se fala.

Apesar da atual guerra entre o Dragonato de Zhu e o Shogunato de Ferália, o povo Draqueni em si mantém uma forte conexão, mesmo que diplomática, entre as duas regiões. Quando um Draqueni encontra outro, mesmo de um reino rival, há sempre um instante de respeito mútuo pela ancestralidade que compartilham.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Espírito, Força (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Povo Guerreiro: Você pode escolher duas das seguintes Perícias para possuir Treinamento.
 - Técnica: Pontaria
 - Técnica: Esgrima
 - Corpo-a-corpo
 - Reflexos
 - Atletismo
 - Controle
3. Herança Dracônica: Você pode escolher duas dentre as características abaixo:
 - Asas de Dragão: Descrição: estas dão ao seu personagem mesmo

efeito da Magia Vôo, gastando PMs.

- Escamas de Dragão: Descrição: Draquenis tem RD 20/Rank a dano com o descritor [Fogo].
- Baforada do Dragão: você recebe um ataque de baforada em formato de cone, ele causa (4d4 + Vigor) x (10 x Rank) de dano de fogo, e tem 4 m de alcance. O ataque pode ser feito um número de vezes por Descanso Longo igual a 2 + Rank.
- Garras do Dragão: Você recebe a versão Garras, da Habilidade Armas Naturais.

Características Raciais:

1. Deslocamento: 15 m/turno base + 1 m/4 pontos de Destreza.
2. Idiomas: Drak (Draquênia), Zhu (Draconato de Zhu) + 1/10 pontos em Intelecto. Você também pode escolher 2 idiomas da Lista abaixo:
 - Al'Féër (Elfos)
 - Anão
 - Ferali
 - Mirren
 - Dunken
3. Tempo de Vida Médio: 1.500 anos.

Orcs

Mês: Setembro

Nascidos do silêncio sepulcral de Vharros, o Deus da Morte, os Orcs são filhos das areias eternas e dos ossos do mundo. São uma raça forjada no conflito, moldada na disciplina e sustentada pelo culto à força — física, espiritual e ideológica. Em

seus olhos não há dúvida, somente propósito: conquistar, tributar e sobreviver em nome do seu Senhor da Guerra.

Fisicamente, os Orcs são robustos, altos, e de presença dominante. Suas peles variam entre tons terrosos e acinzentados, como argila, bronze queimado e carvão fosco. Possuem traços fortes, maxilares largos, presas inferiores visíveis, cabelos espessos e olhos de cores intensas, como âmbar e vermelho. Suas marcas de clã são entalhadas em cicatrizes, tintas ou brasões nos corpos. São quase sempre vistos com armaduras ou vestes funcionais, com ornamentos que contam histórias de guerra e fidelidade a Vharros.

Eles vivem nas vastas extensões desérticas ao norte do continente africano, divididos em dezenas de cidades-estado e clãs tribais, que se unem somente sob a bandeira do culto a Vharros. A organização política Orc é complexa, mas funcional: cada cidade possui seu Grão-Kharn, e acima de todos reina o Impetor, título dado ao soberano que comanda a guerra em nome de Vharros e do Império. O atual Impetor é Drazzarn Okh Thar, o “Sangue Inquebrantável”, temido até entre seus próprios generais.

Em seus domínios ergueram colossais estruturas sagradas chamadas de Pentazarcs — monumentos em formato pentagonal, erguidos há milênios, onde são enterrados grandes guerreiros, reis e profetas de guerra. Os Pentazarcs não são somente túmulos, mas templos de oferenda e arenas de rituais, onde batalhas cerimoniais são travadas sob os olhos de sacerdotes mascarados.

A lua que os rege, chamada Zeharath, é conhecida como a Lua Desértica — uma colmeia celestial de areias móveis que dança nos céus, mudando constantemente como se estivesse viva. Diz-se que sua superfície é feita das almas dos mortos em batalha, constantemente sopradas pelos ventos do além.

Cultura e Personalidade (Leais - Malignos):

Os Orcs não se veem como bárbaros, mas como os verdadeiros herdeiros da ordem do mundo. Para eles, a liberdade é um privilégio que pertence somente aos fortes, e a compaixão é uma fraqueza reservada aos condenados. Sua sociedade é altamente ritualística, hierárquica e implacável com a desobediência — mas, ao mesmo tempo, incrivelmente unida dentro de seus próprios grupos.

Apesar de sua aversão à ciência, tecnologia e magia arcana, os Orcs não são ignorantes. Seus estudiosos, chamados de Narúkar, são poucos e extremamente respeitados, dedicando suas vidas a investigar conhecimentos proibidos exclusivamente para o culto de Vharros ou para fortalecer o exército imperial. Toda descoberta é avaliada por seu potencial de domínio, controle e submissão — nada é neutro entre os Orcs.

Eles possuem artes próprias: esculturas em ossos, cânticos de guerra, pinturas de sangue em areia, e até mesmo poemas épicos recitados antes de grandes batalhas. A religião permeia tudo: desde o nascimento de um guerreiro até o último grito no campo de batalha, tudo é dedicado ao Deus da Morte.

Seu idioma, o Zhar’karûn, é gutural, cheio de consoantes aspiradas e entonações graves,

inspirado no árabe e em línguas mortas reconstruídas. É considerado um idioma difícil de pronunciar para os não-Orcs, e seu uso ritualístico faz com que cada palavra possa carregar maldições ou bênçãos ocultas.

Os Orcs não buscam alianças — eles as toleram. Seu ideal é a dominação por mérito de conquista, e seu desprezo por fraqueza os isola tanto quanto os fortalece. Ainda assim, são uma civilização orgulhosa, de fé inabalável e identidade profunda, que acredita que um dia o mundo inteiro será moldado à imagem do deserto: implacável, impiedoso e eterno.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Vigor e Força (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Povo Guerreiro: Você pode escolher duas das seguintes Perícias para possuir Treinamento.
 - Técnica: Marcial
 - Técnica: Esgrima
 - Corpo-a-corpo
 - Reflexos
 - Atletismo
 - Controle
3. Cultura da Guerra: Você recebe a condição Vantagem em uma das duas perícias que você escolheu com Povo Guerreiro.

Características Raciais:

1. Deslocamento: 10m/turno base + 1 m/4 pontos de Destreza.
2. Idiomas: Orc + 1/10 pontos em Intelecto (min. 1).
3. Tempo de Vida Médio: 100 anos.

Feralis

Origem:

Mês: Outubro

Filhos do sangue e da flor, os Feralis são a segunda geração nascida do ventre fértil de Elaya, a deusa da Vida. São a síntese entre o espírito instintivo da natureza e a razão afiada da civilização, moldados entre montanhas sagradas, florestas enevoadas e mares agitados. Habitam as ilhas do leste, onde o sol nasce vermelho e o vento carrega o aroma das cerejeiras. Ali, ergueram seu império — uma tapeçaria viva de tradição, honra e resistência.

Dominando os céus com seu brilho carmesim, Amaterasu é a lua que os Feralis reverenciam como símbolo de força e destino. Diferente das demais, sua luz é pulsante e ardente — como o coração de um guerreiro prestes a entrar em combate. Muitos creem que, sob seu luar escarlate, nascem os líderes destinados a mudar os rumos do mundo.

Segundo as crônicas orais dos anciãos, Amaterasu foi o último presente de Elaya a seus filhos do leste: uma estrela caída que incendiou os céus e ascendeu nos Feralis a chama da persistência e da coragem. Desde então, eles marcham sob seu olhar — entre poesia e sangue — como uma chama que nunca se apaga.

A natureza dos Feralis é uma dança entre a contemplação e o ímpeto. Em seus corações vive o silêncio de um templo no alto das montanhas e, ao mesmo tempo, o estrondo de um exército em marcha. São humanoides de formas graciosas, mas com traços bestiais: caudas, orelhas, presas, olhos selvagens — sinais visíveis

de seu vínculo ancestral com os animais. Seus corpos foram forjados tanto para a guerra quanto para a arte.

Falam o Ferali, um idioma ancestral que compartilha raízes com o antigo japonês, mas que evoluiu ao longo dos séculos com ritmos próprios, poéticos e formais. É uma língua marcada por hierarquias, elegância e uma reverência quase sagrada pelas palavras ditas em voz alta.

Cultura e Personalidade (Leais - Neutros):

A sociedade Ferali é dividida em clãs, cada qual com seus próprios costumes, símbolos, escolas de combate e filosofias. No topo está o Shogun, um líder escolhido entre os mais poderosos e sábios, que rege com equilíbrio entre força e sabedoria. Valorizam profundamente a disciplina, a lealdade e a tradição, mas não são estagnados: são também inventores, engenheiros e mestres da adaptação.

Os Feralis vivem uma guerra constante com o Draconato de Zhu, e embora o conflito seja implacável, seus espíritos permanecem firmes — e sua cultura, viva. Criam músicas para cada batalha vencida, esculturas em honra aos caídos. A guerra, para eles, é parte do ciclo da vida — uma arte inevitável que, se for dançada com honra, leva à transcendência.

Em contraste com seus irmãos Dryads, os Feralis não rejeitam a tecnologia. Ao contrário, a moldam conforme seus princípios, criando engenhos e armas que misturam aço, espiritualidade e estética natural. São também usuários da magia divina, herdada de Elaya, focada em energia vital, sentidos ampliados e

instintos aguçados — uma conexão entre o corpo, o espírito e o mundo ao redor.

Mesmo diante da destruição, os Feralis encontram beleza. Seus jardins florescem entre fortalezas, seus templos ecoam cantos mesmo sob bombardeios. São ferozes e sutis, como uma lâmina escondida entre flores. E enquanto Amaterasu brilhar, eles nunca cairão completamente.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Carisma e Destreza (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Povo Guerreiro: Você pode escolher duas das seguintes Perícias para possuir Treinamento.
 - Técnica: Pontaria
 - Técnica: Esgrima
 - Corpo-a-corpo
 - Reflexos
 - Atletismo
 - Controle
3. Sangue Selvagem: Você pode escolher uma das seguintes características.
 - Visão no Escuro (Descrição: Seu personagem enxerga normalmente na escuridão não mágica)
 - Velocidade do Predador (Descrição: O deslocamento base do seu personagem aumenta em 50% - Arredondado para baixo)
 - A Palavra de Elaya (Descrição: Seu personagem pode se comunicar normalmente com animais e plantas.)

- Faro (Descrição: Seu personagem pode realizar testes de Percepção para encontrar criaturas ocultas sobre furtividade e magias de invisibilidade.)
- Arma Natural: Garras ou Mordida (Descrição: Seu personagem possui um ataque adicional utilizando uma das suas Armas Naturais, veja mais sobre as mesmas mais a frente)
- Asas Bestiais: (Descrição: estas dão ao seu personagem mesmo efeito da Magia Vôo, gastando PMs)

Características Raciais:

1. Deslocamento: 15 m/turno base + 1 m/2 pontos de Destreza.
2. Idiomas: Ferali, Zhu (Draconato de Zhu), + 1/10 pontos em Intelecto.
3. Tempo de Vida Médio: 100 anos.

Anões

Mês: Novembro

Forjados das últimas cinzas da criação por Elaya, a Deusa da Vida, os Anões são o canto final da sinfonia da existência. Surgiram não como guerreiros da guerra, mas como guardiões da estabilidade, da ordem e da memória do mundo. Vivem sob o olhar constante da lua Dur'Malhar, a “Sentinela de Pedra”, uma esfera cinzenta e firme no céu, que jamais muda de face, sempre vigilante — símbolo da constância e resiliência de seu povo.

O Reino de Kharzun-Dol está escondido nas entranhas da montanha mais alta do mundo: Amon-Tharaz, “o Trono do Vento Eterno”. Esta

montanha abriga cidades subterrâneas que se estendem por camadas profundas, onde brilham cristais raríssimos e rios de lava alimentam forjas que nunca dormem.

Fisicamente, os Anões são robustos, possuem as pernas curtas e os ossos largos, mas são, surpreendentemente, do mesmo tamanho médio dos humanos, também possuem cabelos espessos e barbas cuidadosamente trançadas que são símbolo de status, profissão e linhagem. Suas peles variam de tons acobreados até tons mais pálidos como o mármore branco das minas sagradas de Dorum-Kar. Possuem uma aura de imutabilidade e disciplina — como se cada anão fosse uma rocha viva com alma pulsante.

O idioma anão, ecoa como o som de martelos em pedra e sinos antigos ao vento. É melodioso e rítmico, semelhante a uma mistura de tibetano com mongol arcaico, repleto de tons guturais e reverberantes. Cada palavra parece esculpida antes de ser dita — uma língua que carrega peso e solenidade.

Cultura e Personalidade (Leal - Neutra):

Kharzun-Dol é o mais antigo reino ainda em pé — o primeiro a se organizar politicamente, ainda quando as estrelas dançavam em formação no céu primordial. Ao longo dos milênios, os anões cultivaram uma civilização centrada na honra, sabedoria e na valorização da arte prática. São forjadores de alianças duradouras, negociadores habilidosos, mas também guerreiros implacáveis quando ameaçados. A guerra, para eles, é o último recurso — mas, quando escolhida, é total.

Extremamente respeitosos com outras culturas, os anões são admirados por sua diplomacia sólida, hospitalidade e profundidade intelectual.

Embora rivais históricos dos Gnomos — por diferenças filosóficas e pela disputa por territórios subterrâneos — e competidores diretos com o Draconato de Zhu pela supremacia do leste, mantêm uma postura de tolerância pragmática. Para eles, a diplomacia é uma forja onde se molda a paz com o mesmo cuidado com que se molda uma lâmina rúnica.

A arte anã é profundamente voltada à engenharia prática: pontes que desafiam abismos, salões esculpidos diretamente da rocha viva, armas encantadas com runas de proteção ou destruição. Suas forjas são consideradas templos sagrados. No entanto, não vivem somente de minério — os anões são amantes de bons vinhos, da culinária montanhesa rica em raízes e especiarias raras, e das longas canções que narram suas epopeias.

Encantamentos rúnicos são a base mágica de sua civilização. Seus mestres artesãos não somente criam armamentos, mas gravam neles segredos ancestrais capazes de tornar um martelo em um trovão encarnado. A magia anã é contida, poderosa e fundamentada — jamais lançada ao acaso.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Racial: Espírito e Força (Descrição: Você adiciona um bônus de 1/Rank a cada um dos atributos correspondentes.)
2. Povo Guerreiro: Você pode escolher duas das seguintes Perícias para possuir Treinamento.
 1. Técnica: Pontaria
 2. Técnica: Esgrima
 3. Técnica: Marcial

4. Reflexos
5. Atletismo
6. Controle
3. Nascidos na Montanha: Você pode escolher duas das seguintes Perícias para possuir Treinamento.
 1. Conhecimento: Arcano
 2. Conhecimento: Natureza
 3. Conhecimento: Engenharia
 4. Técnica: Metalurgia
 5. Técnica: Artesanato
 6. Técnica: Instrumentos

Características Raciais:

1. Deslocamento: 10m/turno base + 1 m/3 pontos de Destreza.
2. Idiomas: Anão + 1/10 pontos em Intelecto. Você também pode escolher 2 idiomas da Lista abaixo:
 1. Al'Féër (Elfos)
 2. Zhu (Draconato de Zhu)]
 3. Drakeni (Draquênia)
 4. Lichiru
 5. Mirren
3. Tempo de Vida Médio: 1.000 anos.

Humanos

Origem:

Mês: Dezembro

Os Humanos são a última das grandes raças, não por fraqueza, mas por destino. Filhos da Etherra e não das mãos divinas, foram esquecidos pelos deuses na tapeçaria da

criação. Sua origem não é marcada por um ato sagrado, mas por um milagre de dor: a ascensão de Alta, a Deusa da Esperança, nascida das lágrimas humanas durante o mais cruel e devastador evento da história — a Guerra dos Cinzas, quando dez das doze raças se uniram contra os Dunkelrius, seres da escuridão primordial.

Durante essa guerra que durou 5 mil anos, os humanos, indefesos e ainda primitivos, foram arrastados como poeira no meio de um furacão. Sem magia, sem tecnologia, sem deuses, foram escravizados, devorados, ignorados. Seus corpos eram usados como combustível e alimento; suas cidades, meras cinza sob os pés dos gigantescos exércitos das raças maiores.

Então, da morte de uma criança humana brutalmente assassinada diante de seu povo, surgiu um fenômeno inédito: o nascimento espontâneo de uma deusa. Alta, feita de pura dor e compaixão, iluminou os céus com uma nova e a maior lua dos céus, de prata e azulada, os humanos a batizaram de *Alta*, “A Esperança”, símbolo eterno da resiliência e da fé humana. A partir dessa noite, os humanos despertaram para a magia.

Desde então, tornaram-se uma das forças mais expressivas da Etherra. Estima-se que mais de 12 milhões de humanos vivem atualmente, espalhados por três vastos reinos:

Altária, o Primeiro Reino — conhecido como o lugar onde “o sol nunca se põe”, com vastas cidades que se erguem sobre rochas e colinas. Centro político e mágico da humanidade, é a nação mais antiga, com diversas colônias ao redor do mundo.

Hespéria, terra das cores e do sangue quente, corresponde à Ibéria (Espanha e Portugal). É uma terra de conquistadores e poetas, de mares revoltos e sabedoria ancestral.

Priori, o Novo Império — uma mistura do pragmatismo e inovação, é a face moderna da humanidade, equivalente aos EUA e parte do Canadá, voltado à ciência, experimentação e poder militar estratégico.

Cultura e Personalidade (Caótico - Neutro a Neutro Verdadeiro):

Os humanos são caóticos por natureza. Em cada indivíduo pode-se encontrar um universo inteiro — desde santos a tiranos, pacifistas a caçadores impiedosos. São moldados pelas circunstâncias, mais do que qualquer outra raça. Versáteis, resilientes e imprevisíveis, conseguem criar ou destruir com igual intensidade.

Seu maior dom é a adaptação. Dominaram magia em menos de 5 gerações após o surgimento de Alta, desenvolvendo escolas mágicas próprias, muitas das quais rivalizam com as tradições élficas ou rúnicas dos anões. Cientificamente, possuem centros de estudos que desafiam as invenções dos gnomos, e sua cultura é tão rica quanto contraditória: ao mesmo tempo, artística e brutal, filosófica e consumista, espiritual e pragmática.

Em um mesmo império humano podem coexistir sistemas feudais, democracias parlamentares, teocracias e ditaduras tecnocráticas. Suas guerras são motivadas tanto por ideais quanto por ganância. Suas alianças duram tanto quanto o interesse permanecer. No entanto, a humanidade possui algo que nenhuma outra

raça compartilha em igual medida: ambição infinita.

Suas guerras comerciais internas entre reinos são tão intensas quanto seus conflitos externos. Já travaram guerras com os Elfos pelos domínios verdes do norte, com os Feralis pelas florestas vivas do sul, e com os Gnomos por tecnologias proibidas. E mesmo assim, constroem pontes culturais com essas mesmas raças quando convém.

Habilidades Raciais:

1. Proficiência Humana. (Descrição: O personagem recebe Proficiência Racial em 2 atributos a sua escolha)
2. Versatilidade Humana. (Descrição: O personagem recebe duas Habilidades quaisquer que pegue a sua escolha)
3. Originalidade Humana: (Descrição: O personagem recebe Treinamento em duas Perícias a sua escolha)

Características Raciais:

4. Deslocamento: 10m/turno base + 1m/3 pontos de Destreza.
5. Idiomas: + 1/10 pontos em Intelecto e você pode escolher 3 idiomas da Lista abaixo:
 - Al'Féër (Elfos)
 - Al'Heffer (Elfos Negros)
 - Zhu (Draconato de Zhu)
 - Drakeni (Draquênia)
 - Anão
 - Hespério (Reino de Hespéria)
 - Feráli (Shogunato de Ferália)
 - Lichiru

- Mirren
- Orc

6. Tempo de Vida Médio: 1.000 anos.

Idiomas das Raças

Graças a explosiva proliferação de humanos no mundo após a ascensão de Alta tal como o aumento da influência econômica, tecnológica, arcana e cultural do Reino de Altária, muitas raças começaram a aprender o Altárian, sendo ele como um idioma internacional, já bem desvinculado apenas do Reino de Alta, mas não, não são todas as pessoas do mundo que falam ou que leem o Altárian, sendo essa uma decisão do jogador se seu personagem sabe ou não falar este Idioma.

- Lichirus: Lichiru
- Dunkerius: Dunkel
- Gnomos: Miren
- Dryads: Dryad
- Fadas: Al'Féër
- Elfos: Al'Féër
- Elfos Negros (Sharym'El): Al'Heffer
- Draquenis: Drak (Draquênia), Zhu (Draconato de Zhu)
- Orcs: Orc
- Ferali: Ferali
- Anão: Anão
- Humanos: Altárian (Reino de Altária), Hespério (Reino de Hespéria), Priori (Reino de Priori).

Classes de Combate

Guerreiro

Descrição Completa:

O Guerreiro é o mestre da versatilidade no campo de batalha, um combatente treinado em

inúmeras formas de luta corporal. De espadas afiadas a lanças longas, de clavas pesadas a escudos defensivos, o guerreiro consegue usar qualquer arma com eficácia, adaptando seu estilo ao inimigo e ao terreno. Pode vestir as armaduras mais pesadas ou lutar com agilidade usando apenas couro leve, dependendo de sua preferência e tática.

Guerreiros são proativos por natureza — não esperam o perigo chegar: correm até ele. São peritos em derrubar oponentes com técnica, força ou pura eficiência marcial. Não importa o tipo de inimigo: o guerreiro encontra uma forma de enfrentá-lo, seja com habilidades físicas refinadas, manobras táticas, ou até mesmo magias voltadas à ofensiva e à proteção corporal, quando treinado para isso. Em alguns casos, guerreiros veteranos se tornam quase inatingíveis, bloqueando golpes, prevendo ataques e dominando o combate com presença intimidadora.

Eles lideram cargas, mantêm formações e protegem aliados com sua presença robusta. Enquanto o bárbaro é força crua, o guerreiro é disciplina, técnica e adaptação. Um verdadeiro guerreiro conhece múltiplas formas de lutar e pode ser o pilar de qualquer grupo.

Regiões de Origem:

Entre todas as classes, o guerreiro é a mais comum e difundida no mundo inteiro. Quase toda nação, cidade ou aldeia possui guerreiros — sejam guardas reais, soldados de milícia, duelistas nômades ou mercenários errantes. Embora menos comuns entre certas raças místicas, até mesmo entre fadas ou dríades, é possível encontrar guerreiros — muitas vezes,

empunhando armas forjadas em coragem e determinação.

Não importa a raça, o povo ou o continente: onde houver conflito, haverá um guerreiro para enfrentá-lo.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Intelecto
- Pontos de Vida Totais (por rank): 1.000 + (100 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): $1 + (\text{Nível} / 4 + \text{Atributo Chave} / 4)$
- Perícias Mentais (por Rank): $2 + (+1 \text{ a cada } 4 \text{ pontos de Intelecto})$
- Perícias Corporais (por Rank): $2 + (+1 \text{ a cada } 6 \text{ pontos em Destreza.})$
- Versatilidade em Combate: O Guerreiro Ganha 1 ponto nos 3 Atributos Corporais a cada Rank.
- Escola Arcana
- Itens Iniciais: Uma arma ou armadura a escolha do guerreiro a até 60 DO.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Arcanas: Nível 1, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +1 Total, +1 Treinamento em Técnica Esgrima,	PM: 1/a cada 4 Turnos
3-4	Deslocamento: +2 m	

5-6	+1 Habilidade	
7-8	Margem de Ameaça: +1	
9-10	RD: +100	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +2 Total +1 Treinamento em Técnica Marcial,	
13-14	Deslocamento +2 m	
15-16	+1 Habilidade	
17-18	Cura Acelerada: +50 PV	
19-20	+1 Habilidade, RD +100	

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Arcanas: Nível 2, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +3 Total, +1 Treinamento em Técnica Pontaria	PM: 2/a cada 4 Turnos
23-24	Deslocamento +2 m	

25-26	+1 Habilidade	
27-28	Margem de Ameaça: +1	
29-30	RD: +100	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +4 Total, +1 Treinamento em Tenacidade	
33-34	Deslocamento: +2 m	
35-36	+1 Habilidade	
37-38	Cura Acelerada: +50 PV	
39-40	RD: +100	

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Arcanas: Nível 3, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +5 Total +1 Treinamento em Fortitude	PM: 3/a cada 4 Turnos
43-44	Deslocamento: +2 m	
45-46	+1 Habilidade	
47-48	Margem de Ameaça: +1	

49-50	RD: +100	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +6 Total, +1 Treinamento em Reflexo	
53-54	Deslocamento +2 m	
55-56	+1 Habilidade	
57-58	Cura Acelerada: +50 PV	
59-60	RD: +100	

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Arcanas: Nível 4, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +7 Total, +1 Treinamento em Controle	PM: 4/a cada 4 Turnos
63-64	Deslocamento: +2m	
65-66	+1 Habilidade	
67-68	Margem de Ameaça: +1	
69-70	RD: +100	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em	

	Combate: +8 Total, +1 Treinamento em Técnica Esgrima	
73-74	Deslocamento +2 m	
75-76	+1 Habilidade	
77-78	Cura Acelerada: +50 PV	
79-80	RD: +100	

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Arcanas: Nível 5, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +9 Total +1 Treinamento em Técnica Marcial	PM: 5/a cada 4 Turnos
83-84	Deslocamento: +2 m	
85-86	+1 Habilidade	
87-88	Margem de Ameaça: +1	
89-90	RD: +100	
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Versatilidade em Combate: +10 Total +1 Treinamento	

	em Técnica Pontaria	
93-94	Deslocamento +2 m	
95-96	+1 Habilidade	
97-98	Cura Acelerada: +50 PV	
99-100	RD: +100	

Bárbaro

Descrição Completa:

O Bárbaro é a personificação da força bruta, da resistência sobre-humana e da selvageria incontrolável. Originários quase sempre de tribos isoladas ou clãs antigos, os bárbaros vivem em sociedades fechadas, muitas vezes primitivas, que desprezam ou desconhecem a magia arcana, a escrita e os confortos da civilização. Com frequência, são guerreiros que cresceram na luta contra as feras, os elementos e as tribos rivais — aprendendo desde cedo que sobrevivência se conquista com músculos, instinto e fúria.

O bárbaro é a encarnação da resistência física e do poder destrutivo. Nenhuma outra classe se compara a ele em termos de força corporal pura e vitalidade crua. Em combate, ele entra em um estado de Fúria Primal, ignorando ferimentos, rompendo armaduras e esmagando oponentes com armas grandes ou até mesmo com os punhos.

Quase nunca alfabetizados, muitos bárbaros sequer falam fluentemente sua própria língua

tribal. Dominar uma segunda língua é algo raríssimo entre eles, o que os torna figuras muitas vezes temidas e mal compreendidas fora de suas terras. Rejeitam artefatos mágicos, teologias organizadas ou doutrinas complexas. Magia arcana é desconhecida, e a divina é vista com suspeita, usada por poucos xamãs de sua cultura, quando muito.

Regiões de Origem:

Os bárbaros são encontrados em todos os continentes, mas com predominância em regiões selvagens, como as montanhas de Ura'Kar e as selvas profundas da Grande Floresta de Elávar. Apesar disso, essa classe também está fortemente ligada a povos como goblinoides, ogros, hobgoblins, bugbears, e demais bestas humanoides inteligentes. É comum ver bárbaros entre raças consideradas "monstruosas" — para eles, é o estilo de vida, e não a aparência, que define quem é bárbaro. Entre raças civilizadas, bárbaros são extremamente raros entre elfos, fadas e elfos negros, que tendem a se afastar da brutalidade e da simplicidade tribal. Onde outros caem, o bárbaro continua lutando.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Espírito
- Pontos de Vida Totais (por rank): 1.000 + (100 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 1 + (Nível / 4 + Atributo Chave / 4)
- Perícias Mentais (por rank): 2 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto)
- Perícias Corporais (por rank): 2 + (+1 a cada 4 pontos em Destreza.)

- Fúria Primitiva

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Divinas: Nível 1, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Fúria Primitiva	PM: 1/a cada 4 Turnos
3-4		
5-6	+1 Habilidade	
7-8		
9-10		
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Habilidade, Fúria Primitiva	
13-14		
15-16	+1 Habilidade	
17-18		
19-20		

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Divinas: Nível 2, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Fúria Primitiva	PM: 2/a cada 4 Turnos
23-24		
25-26	+1 Habilidade	

27-28		
29-30		
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	+1 Habilidade, Fúria Primitiva	
33-34		
35-36	+1 Habilidade	
37-38		
39-40		

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Divinas: Nível 3, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Fúria Primitiva	PM: 3/a cada 4 Turnos
43-44		
45-46	+1 Habilidade	
47-48		
49-50		
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	+1 Habilidade, Fúria Primitiva	
53-54		
55-56	+1 Habilidade	
57-58		
59-60		

Nível -	Bônus de Nível	Regen
---------	----------------	-------

Rank 7 - 8		Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Divinas: Nível 4, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Fúria Primitiva	PM: 4/a cada 4 Turnos
63-64		
65-66	+1 Habilidade	
67-68		
69-70		
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	+1 Habilidade, Fúria Primitiva	
73-74		
75-76	+1 Habilidade	
77-78		
79-80		

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Divinas: Nível 5, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Fúria Primitiva	PM: 5/a cada 4 Turnos
83-84		
85-86	+1 Habilidade	
87-88		
89-90		
91-92 -	+1 Habilidade,	

Rank 10 (Nv: 91)	Fúria Primitiva	
93-94		
95-96	+1 Habilidade	
97-98		
99-100		

Fúria Primitiva

Ao mergulhar nas profundezas de sua fúria ancestral, o Bárbaro ativa um estado de puro poder primitivo. Sua pele endurece como pedra, seus músculos se inflam com força sobrenatural, e seu corpo cresce, tornando-se uma verdadeira força da natureza no campo de batalha.

Enquanto estiver em Fúria Primitiva, o Bárbaro recebe:

- +20 de Redução de Dano (RD) por nível de Bárbaro.
- +10 de Regeneração Acelerada (RA) por nível de Bárbaro. (o Bárbaro recupera isso de vida por turno)
- Ganha bônus de Força e Deslocamento, conforme seu Rank.

"Juro por Alta... eu vi com meus próprios olhos: uma flecha de pedra cravou no olho direito do maldito Gurr... e esfarelou. ESFARELOU! Como se o olho dele fosse feito de rocha viva!"

— Pedro Raphael, Capitão da Legião Norte, Reino de Priori

Rank	Efeitos	Duração	Usos por Combate
Rank	Força: +2	5 turnos	1 uso

1	Deslocamento: +3 m		
Rank 2	Força: +4 Deslocamento: +6 m	5 turnos	1 uso
Rank 3	Força: +6 Deslocamento: +9 m	10 turnos	2 usos
Rank 4	Força: +8 Deslocamento: +12 m	10 turnos	2 usos
Rank 5	Força: +10 Deslocamento: +15 m	15 turnos	3 usos
Rank 6	Força: +12 Deslocamento: +18 m	15 turnos	3 usos
Rank 7	Força: +14 Deslocamento: +21 m	20 turnos	4 usos
Rank 8	Força: +16 Deslocamento: +24 m	20 turnos	4 usos
Rank 9	Força: +18 Deslocamento: +27 m	25 turnos	5 usos
Rank 10	Força: +20 Deslocamento: +30 m	25 turnos	5 usos

Samurai

Descrição Completa:

O Samurai é a personificação da disciplina, da lâmina precisa e da devoção ao dever. Forjado

em dinastias antigas, clãs familiares ou academias imperiais, ele representa o ápice do combate com espadas longas — especialmente a katana, sua eterna companheira. Em comparação com outras classes marciais, o samurai é o mestre da eficiência ofensiva: cada corte é calculado, cada passo é medido, cada ação visa eliminar o inimigo com perfeição letal.

Guiado por um código de conduta rígido — conhecido como Código Shudan —, ele não busca fama ou riqueza, mas honra, perfeição e lealdade inabalável. Para um samurai, a desonra é pior que a morte. Sua vida é um constante treinamento, sua mente, um espelho da serenidade, e seu corpo, a extensão do fio da espada. Quando os demais hesitam, o samurai avança com precisão cirúrgica, cortando dúvidas e adversários com a mesma clareza.

Seus sentidos são aguçados, sua presença em campo é marcada pelo silêncio carregado de tensão — a calma antes do golpe mortal. Sua maestria se revela com a katana, arma com a qual desenvolve estilos únicos, capazes de quebrar defesas, perfurar armaduras e dizimar monstros.

Além da lâmina, o samurai cultiva uma conexão espiritual com o sagrado. Naturalmente, ele canaliza pequenas magias divinas — não como preces, mas como manifestações da harmonia entre corpo, mente e espírito. Os mais experientes dominam o Youso, uma arte ancestral que lhes permite imbuir sua katana com elementos da natureza: fogo, relâmpago, gelo, vento e outros — criando cortes elementais capazes de dividir até mesmo aço encantado.

Embora sua magia não rivalize com a de um clérigo ou feiticeiro, a integração entre sua fé e técnica o torna um guerreiro completo. A cada

golpe imbuído de poder elemental, ele demonstra que sua lâmina não é apenas aço — é extensão da alma.

Regiões de Origem:

Samurais são mais comuns em Ferália, terra de cultura disciplinada e tradição espiritual, onde atuam como nobres guerreiros do shogunato, protetores de seus senhores e templos. Também são altamente respeitados no Draconato de Zhu, onde mesclam filosofia marcial com espiritualidade ancestral, tornando-se mestres do Youso e da katana elementar.

Raramente se encontram samurais fora dessas culturas, pois sua formação exige não apenas treinamento rigoroso, mas uma tradição que valorize honra, autocontrole e sacrifício. No entanto, quando um samurai surge além das fronteiras de Ferália ou Zhu, ele carrega consigo a lenda viva de um guerreiro sem igual. Quando os deuses observam o campo de batalha, é o samurai que encarna o fio da justiça, cortando a mentira, a corrupção e o caos — com silêncio, com fé, com aço.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Espírito
- Pontos de Vida Totais (por rank): 800 + (80 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 3 + (Nível / 4 + Atributo Chave / 4)
- Perícias Mentais (por rank): 2 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto)
- Perícias Corporais (por rank): 2 + (+1 a cada 6 pontos em Destreza.)
- Shudan (手段 - Meios): O Samurai aprende 1 novo Shudan's a cada Rank, conforme a tabela abaixo.

- Imbuir Youso (要素): Escolha um Descritor entre [Fogo], [Gelo], [Som], [Vácuo], [Ácido] e [Eletrecidade] ou [Néter], a cada novo Youso (要素) você ganha um dado dos descritores acima, você 1 dado de dano a mais da sua arma, maximizado.
- Itens Iniciais: Uma katana.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Divinas: Nível 1, +1 Magia Divina, Habilidade: Treinamento com Armas Especiais: katana, O Samurai recebe a Habilidade Devoto, +1 Treinamento em Técnica Esgrima, Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	PM: 1/a cada 4 Turnos
3-4	Margem de Ameaça: +1	
5-6	+1 Habilidade	
7-8	Desclocamento: +3 m	
9-10	+1 Habilidade, Shudan 1 - Corte Preciso: Você possui até 10% de chance de ignorar a RD	

	inimiga quando ataca com katana.	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 2 - Foco Inabalável: Quando ataca apenas um inimigo em um turno, recebe +1 na margem de ameaça.	
13-14	Margem de Ameaça: +1	
15-16	+1 Habilidade	
17-18	Deslocamento +3m	
19-20		

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Arcanas: Nível 2, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	PM: 2/a cada 4 Turnos
23-24	Margem de Ameaça: +1	
25-26	+1 Habilidade	
27-28	Deslocamento +3 m	

29-30	Shudan 3 - Predador Encuralado: Quando sendo flanquado, a Margem de ameaça Aumenta em +1.	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 4 - Contra-Golpe: Ao sofrer um ataque corpo a corpo, tem 20% de chance de realizar um ataque gratuito com katana.	
33-34	Margem de Ameaça: +1	
35-36	+1 Habilidade	
37-38	Deslocamento +3 m	
39-40		

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Arcanas: Nível 3, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	PM: 3/a cada 4 Turnos
43-44	Margem de Ameaça: +1	

45-46	+1 Habilidade	
47-48	Deslocamento +3 m	
49-50	Shudan 5 - Respiração Rítmica: A cada 3 turnos, seu próximo ataque com katana causa dano dobrado.	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 6 - Corte Sem Som: Ataques de oportunidade com katana têm +1 no acerto para cada 5 níveis de Samurai e +1 no Margem de Ameaça.	
53-54	Margem de Ameaça: +1	
55-56	+1 Habilidade	
57-58	Deslocamento +3 m	
59-60		

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Arcanas: Nível 4, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Imbuir Youso:	PM: 4/a cada 4 Turnos

	Aprimorar ou Adicionar novo.	
63-64	Margem de Ameaça: +1	
65-66	+1 Habilidade	
67-68	Deslocamento: +3 m	
69-70	Shudan 7 - Corte no Futuro: Se causar dano crítico, seu próximo ataque ignora a Esquiva do alvo.	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 8 - Sangue e Honra: Quando estiver com menos de 25% da vida, sua katana causa 2 dados de dano a mais.	
73-74	Margem de Ameaça: +1	
75-76	+1 Habilidade	
77-78	Deslocamento +3 m	
79-80		

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Arcanas: Nível 5, +1 Magia Arcana,	PM: 5/a cada 4 Turnos

	+1 Habilidade, Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	
83-84	Margem de Ameaça: +1	
85-86	+1 Habilidade	
87-88	Deslocamento: +3 m	
89-90	Shudan 9 - Sangue e Honra: Quando estiver com menos de 25% da vida, sua katana causa 2 dados de dano a mais.	
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 10: Você ignora completamente a RD inimiga quando ataca com uma katana.	
93-94	Margem de Ameaça: +1	
95-96	+1 Habilidade	
97-98	Deslocamento: +3 m	
99-100		

Cavaleiro

Descrição Completa

O Cavaleiro é a encarnação da honra, da disciplina marcial e da defesa inabalável. Forjado nas fileiras de exércitos reais, ordens sagradas ou academias militares seculares, ele representa a excelência do combate com armadura pesada, o domínio das táticas de campo de batalha e o juramento de proteger aqueles que não podem se proteger sozinhos. Onde o guerreiro é versátil e o bárbaro é instinto puro, o cavaleiro é estrutura, foco e propósito.

Movido por um código — seja ele religioso, moral, ou cultural —, o cavaleiro não luta por glória pessoal, mas por um ideal. Esse ideal pode ser a justiça, a fé, a pátria ou até mesmo a ordem absoluta. Independentemente da motivação, sua presença em campo inspira aliados e intimida adversários. Com escudo em punho, o cavaleiro é uma muralha viva, pronto para bloquear projéteis, conter monstros ou abrir caminho entre as fileiras inimigas para proteger os seus.

A armadura é sua segunda pele, o escudo, sua extensão natural. Dominando as posturas defensivas com maestria, o cavaleiro adapta sua técnica a cada combate, tornando-se uma fortaleza móvel. Suas habilidades giram em torno da proteção do grupo, do controle de território e da resistência frente ao impossível. Mesmo cercado, mesmo caído, um cavaleiro nunca abandona seu posto — ele morre de pé.

O cavaleiro também é, essencialmente, um seguidor da fé. Suas magias são pequenas bênçãos divinas, manifestadas em atos de coragem e proteção. Embora seu domínio

mágico não se compare ao de um clérigo, sua devoção o conecta ao sagrado, e suas orações podem erguer barreiras, curar feridas ou resistir à escuridão.

Regiões de Origem:

Cavaleiros são comuns nos grandes reinos humanos, como Altaria, Hespéria e Priori, onde ordens cavaleirescas possuem séculos de tradição. Também são encontrados entre os Elfos de Elvanor, onde se tornam guardiões das florestas sagradas, e entre os Anões de Kharzun-Dol, como defensores de fortalezas subterrâneas. Em Ferália, cavaleiros assumem formas diferentes, misturando códigos de honra com tradições orientais de combate montado. Entre os Dunkerius, raros cavaleiros surgem como fanáticos guerreiros da fé sombria.

Raramente se vê um cavaleiro entre orcs, goblinoídes ou bárbaros — pois essa classe exige não somente treinamento rígido, mas uma estrutura social que valorize hierarquia, doutrina e honra. Mas quando um deles surge nesses povos, é sempre uma figura lendária.

Onde outros caem, o cavaleiro permanece. Onde outros recuam, ele avança — não por si, mas pelos que vêm atrás.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Espírito
- Pontos de Vida Totais (por rank): 800 + (80 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 3 + (Nível / 4 + Atributo Chave / 4)
- Perícias Mentais (por rank): 2 + (+1 a cada 4 pontos de Intelecto)

- Perícias Corporais (por rank): 2 + (+1 a cada 4 pontos em Destreza.)
- Postura do Cavaleiro: Você ganha uma Forma da Postura Defensiva conforme a tabela abaixo.
- Maestria com Escudos: Você recebe 1 Vantagem a cada 2 Ranks em todas as rolagens de acerto com escudos, com você, graças a isso podendo refazer um mesmo teste de acerto um número de vezes que possuir a Vantagem no mesmo e ficar com o maior resultado.
- Itens Iniciais: Uma espada longa ou um escudo de madeira.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Divinas: Nível 1, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Habilidade: Devoto, +1 Treinamento na Perícia Pilotagem, Postura do Cavaleiro: Forma 1, Habilidade: Treinamento com Escudos Médios, Maestria com escudos +1	PM: 1/a cada 4 Turnos
3-4		
5-6	+1 Habilidade	
7-8		
9-10		

11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Habilidade, Habilidade: Treinamento com Armaduras Médias, Postura do Cavaleiro: Forma 2	
13-14		
15-16	+1 Habilidade	
17-18		
19-20		

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Divinas: Nível 2, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Habilidade: Treinamento com Escudos Médios, +1 Treinamento na Perícia Pilotagem, Postura do Cavaleiro: Forma 3, Maestria com escudos +1	PM: 2/a cada 4 Turnos
23-24		
25-26	+1 Habilidade	
27-28		
29-30		

31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	+1 Habilidade, Habilidade: Treinamento com Armaduras Pesadas, Postura do Cavaleiro: Forma 4,	
33-34		
35-36	+1 Habilidade	
37-38		
39-40		

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Divinas: Nível 3, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Habilidade: Treinamento com Lâminas Pesadas, +1 Treinamento na Perícia Pilotagem, Postura do Cavaleiro: Forma 5, Maestria com escudos +1	PM: 3/a cada 4 Turnos
43-44		
45-46	+1 Habilidade	
47-48		
49-50		
51-52 -	+1 Habilidade,	

Rank 6 (Nv: 51)	Habilidade: Treinamento com Clavas Pesadas, Postura do Cavaleiro: Forma 6,	
53-54		
55-56	+1 Habilidade	
57-58		
59-60		

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Divinas: Nível 4, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Habilidade: Treinamento com Montarias Pesadas, +1 Treinamento na Perícia Pilotagem, Postura do Cavaleiro: Forma 7, Maestria com escudos +1	PM: 4/a cada 4 Turnos
63-64		
65-66	+1 Habilidade,	
67-68		
69-70		
71-72 -	+1 Habilidade,	

Rank 8 (Nv: 71)	Habilidade: Companheiro, Fúria Primitiva, Postura do Cavaleiro: Forma 8,	
73-74		
75-76	+1 Habilidade	
77-78		
79-80		

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Divinas: Nível 5, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Habilidade: Comandar, +1 Treinamento na Perícia Pilotagem, Postura do Cavaleiro: Forma 9, Maestria com escudos +1	PM: 5/a cada 4 Turnos
83-84		
85-86	+1 Habilidade	
87-88		
89-90		
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	+1 Habilidade, Habilidade: Duro de Morrer, Fúria Primitiva, Postura do	

	Cavaleiro: Forma 10, Postura Defensiva: Pode ser trocada com uma ação livre, mesmo fora do seu turno.	
93-94		
95-96	+1 Habilidade	
97-98		
99-100	Você pode ter 2 Posturas Defensivas ativas simultaneamente	

Postura do Cavaleiro

Fruto de seu treinamento árduo e disciplina inabalável, o Cavaleiro domina as Posturas Defensivas — técnicas refinadas de combate e proteção, capazes de transformar o campo de batalha em sua arena ideal. A cada novo Rank, o Cavaleiro aprende uma nova forma de postura. Ele pode trocar de postura uma vez por turno, a qualquer momento durante seu próprio turno, sem custo.

Forma 1 – “Ninguém Será Tocado”

Todos os ataques corpo a corpo e à distância contra o Cavaleiro ou aliados adjacentes a ele sofrem -2 no acerto para cada 5 níveis que o Cavaleiro possuir.

Forma 2 – “Muralha Viva”

Sua armadura recebe +20% de proteção. Se já estiver em 100%, você soma à sua Redução de Dano (RD) metade do valor total da armadura.

Forma 3 – “Investida Decapitadora”

Montado em sua criatura, o Cavaleiro pode realizar uma investida devastadora:

- +2 na margem de ameaça
- Alcance dobrado
- Afeta todos os inimigos ao longo da linha da investida. Se errar qualquer ataque durante a sequência, não poderá continuar atacando os alvos seguintes.

Forma 4 – “Sua Ameaça”

Inimigos adjacentes ao Cavaleiro que tentarem atacar outros alvos sofrem -2 no acerto para cada 5 níveis do Cavaleiro. Caso consigam acertar, o dano é rolando com Desvantagem. Além disso, o Cavaleiro pode realizar 1 ataque de oportunidade gratuito por turno contra qualquer inimigo que ataque outro alvo dentro de seu alcance.

Forma 5 – “Círculo Inabalável”

Enquanto não se mover no turno:

- Aliados a até 2 metros recebem +2 no acerto com escudos para cada 5 níveis do Cavaleiro
- As armaduras deles recebem +20% de proteção para cada 5 níveis do Cavaleiro
- Tornam-se imunes a empurrões e efeitos de deslocamento à força. O Cavaleiro se torna Imune a Derrubar nesta postura.

Forma 6 – “Proteção do Juramento”

O Cavaleiro escolhe um aliado visível como protegido:

- Pode gastar sua Reação para trocar de lugar com o aliado (até 6 metros), caso possa se mover normalmente
- Divide metade do dano que o aliado receberia

Forma 7 – “Redemoinho de Escudos”

O Cavaleiro pode usar sua Reação para interceptar ataques físicos ou mágicos contra um aliado a até 2 metros. Faça um teste de acerto com o escudo: se bem-sucedido, a RD do escudo é duplicada.

Pode ser usado 1 vez por turno.

Forma 8 – “Guardião dos Caídos”

Aliados inconscientes a até 4 metros recebem +2 em para cada 5 níveis do Cavaleiro em Vigor. Inimigos que tentarem atacar ou causar dano a esses aliados sofrem Desvantagem no ataque.

Forma 9 – “Mestre das Formações”

Aliados adjacentes e o Cavaleiro ganham:

- +3 em Reflexos e Acerto com Escudos para cada 5 Níveis do cavaleiro
- +20% de proteção em armaduras
- +2 em Margem de Ameaça

Como Ação Bônus, o Cavaleiro pode mover um aliado adjacente até 3 metros.

Forma 10 – “A Fortaleza Encarnada”

O auge da defesa dos Cavaleiros. Enquanto estiver nesta forma:

- Reduz todo o dano recebido pela metade
- Imune a empurrões, agarrões, derrubadas e efeitos de controle de movimento
- Pode realizar 2 ataques de oportunidade por rodada
- Emite uma Aura de Coragem: aliados a até 15 metros recebem +3 para cada 5

níveis do Cavaleiro em testes contra medo e controle mental.

“O lado bom de furtar o paiol da FEE é que existem muitas armas caras lá, mas quem é que iria saber que também existem Cavaleiros da FEE lá??”

— Matieux, após ser capturado pelas Forças Expedicionárias Élficas.

Ranger

Monge

Descrição Completa:

O Samurai é a personificação da disciplina, da lâmina precisa e da devoção ao dever. Forjado em dinastias antigas, clãs familiares ou academias imperiais, ele representa o ápice do combate com espadas longas — especialmente a katana, sua eterna companheira. Em comparação com outras classes marciais, o samurai é o mestre da eficiência ofensiva: cada corte é calculado, cada passo é medido, cada ação visa eliminar o inimigo com perfeição letal.

Guiado por um código de conduta rígido — conhecido como Código Shudan —, ele não busca fama ou riqueza, mas honra, perfeição e lealdade inabalável. Para um samurai, a desonra é pior que a morte. Sua vida é um constante treinamento, sua mente, um espelho da serenidade, e seu corpo, a extensão do fio da espada. Quando os demais hesitam, o samurai avança com precisão cirúrgica, cortando dúvidas e adversários com a mesma clareza.

Seus sentidos são aguçados, sua presença em campo é marcada pelo silêncio carregado de

tensão — a calma antes do golpe mortal. Sua maestria se revela com a katana, arma com a qual desenvolve estilos únicos, capazes de quebrar defesas, perfurar armaduras e dizimar monstros.

Além da lâmina, o samurai cultiva uma conexão espiritual com o sagrado. Naturalmente, ele canaliza pequenas magias divinas — não como preces, mas como manifestações da harmonia entre corpo, mente e espírito. Os mais experientes dominam o Youso, uma arte ancestral que lhes permite imbuir sua katana com elementos da natureza: fogo, relâmpago, gelo, vento e outros — criando cortes elementais capazes de dividir até mesmo aço encantado.

Embora sua magia não rivalize com a de um clérigo ou feiticeiro, a integração entre sua fé e técnica o torna um guerreiro completo. A cada golpe imbuído de poder elemental, ele demonstra que sua lâmina não é apenas aço — é extensão da alma.

Regiões de Origem:

Samurais são mais comuns em Ferália, terra de cultura disciplinada e tradição espiritual, onde atuam como nobres guerreiros do shogunato, protetores de seus senhores e templos. Também são altamente respeitados no Draconato de Zhu, onde mesclam filosofia marcial com espiritualidade ancestral, tornando-se mestres do Youso e da katana elementar.

Raramente se encontram samurais fora dessas culturas, pois sua formação exige não apenas treinamento rigoroso, mas uma tradição que valorize honra, autocontrole e sacrifício. No entanto, quando um samurai surge além das fronteiras de Ferália ou Zhu, ele carrega consigo a lenda viva de um guerreiro sem igual.

Quando os deuses observam o campo de batalha, é o samurai que encarna o fio da justiça, cortando a mentira, a corrupção e o caos — com silêncio, com fé, com aço.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Espírito
- Pontos de Vida Totais (por rank): 800 + (80 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 3+ (Nível / 4 + Atributo Chave / 4)
- Perícias Mentais (por rank): 2 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto)
- Perícias Corporais (por rank): 2 + (+1 a cada 6 pontos em Destreza.)
- Metralhadora de Ataques: Você consegue desferir um numero de ataques extras igual ao nível que possui na Metralhadora de Ataques, contudo apenas se no dado de crítico você tirou um número maior que 14.
- Imbuir Youso (要素): Escolha um Descritor entre [Fogo], [Gelo], [Som], [Vácuo], [Ácido] e [Eletrecidade], sua katana causa dano de [Corte] e deste descritor toda vez que você acerta um crítico, além disso, 1 vez a cada Rank você pode escolher um novo Youso, ou aprimorar um que já possua adicionando um dado a mais do tipo da sua katana na rolagem de crítico.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Divinas: Nível 1, +1 Magia Divina, +1 Habilidade, Pele de Aço: você	PM: 1/a cada 4 Turnos

	recebe 5 pontos de RD para cada nível que possui, em contrapartida, não pode usar armaduras ou escudos médios e pesados, se o fizer, apenas o bônus do escudo ou armadura contará. Habilidade: Armas Naturais: Punhos, +1 Treinamento em Técnica Marcial	
3-4	Margem de Ameaça: +1	
5-6	+1 Habilidade	
7-8	Deslocamento: +3 m	
9-10	Metralhadora de Ataques Nível 1	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 2 - Foco Inabalável: Quando ataca apenas um inimigo em um turno, recebe +2 na margem de ameaça.	
13-14	Margem de Ameaça: +1	
15-16	+1 Habilidade	

17-18	Deslocamento +3 m	
19-20	Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Arcanas: Nível 2, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 3 - Predador Encurralado: Quando sendo flanqueado, a Margem de ameaça Aumenta em +1.	PM: 2/a cada 4 Turnos
23-24	Margem de Ameaça: +1	
25-26	+1 Habilidade	
27-28	Deslocamento +3 m	
29-30		
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 4 - Contra-Golpe: Ao sofrer um ataque corpo a corpo, tem 20% de chance de realizar um ataque gratuito com katana.	

33-34	Margem de Ameaça: +1	
35-36	+1 Habilidade	
37-38	Deslocamento +3 m	
39-40	Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Arcanas: Nível 3, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 5 - Respiração Rítmica: A cada 3 turnos, seu próximo ataque com katana causa dano dobrado.	PM: 3/a cada 4 Turnos
43-44	Margem de Ameaça: +1	
45-46	+1 Habilidade	
47-48	Deslocamento +3m	
49-50		
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 6 - Corte Sem Som: Ataques de oportunidade com katana têm	

	+1 no acerto para cada 5 níveis de Samurai e +1 no Margem de Ameaça.	
53-54	Margem de Ameaça: +1	
55-56	+1 Habilidade	
57-58	Deslocamento +3 m	
59-60	Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Arcanas: Nível 4, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 7 - Corte no Futuro: Se causar dano crítico, seu próximo ataque ignora a Esquiva do alvo.	PM: 4/a cada 4 Turnos
63-64	Margem de Ameaça: +1	
65-66	+1 Habilidade	
67-68	Deslocamento: +3 m	
69-70		
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 8 -	

	Sangue e Honra: Quando estiver com menos de 25% da vida, sua katana causa 2 dados de dano a mais.	
73-74	Margem de Ameaça: +1	
75-76	+1 Habilidade	
77-78	Deslocamento +3 m	
79-80	Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Arcanas: Nível 5, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 9 - Sangue e Honra: Quando estiver com menos de 25% da vida, sua katana causa 2 dados de dano a mais.	PM: 5/a cada 4 Turnos
83-84	Margem de Ameaça: +1	
85-86	+1 Habilidade	
87-88	Deslocamento: +3 m	
89-90		

91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Shudan 10: Você ignora completamente a RD inimiga quando ataca com uma katana.	
93-94	Margem de Ameaça: +1	
95-96	+1 Habilidade	
97-98	Deslocamento: +3 m	
99-100	Imbuir Youso: Aprimorar ou Adicionar novo.	

Classes de Especialistas

Swashbucker

Ninja

Descrição Completa:

O Ninja é o eco do invisível, a lâmina que corta antes do som, a presença que se desfaz como fumaça. Ele não busca reconhecimento, nem se deixa prender por títulos ou vaidades. Sua existência é uma arma, sua arte é a guerra assimétrica, sua alma — moldada pelo silêncio, pela estratégia e pelos Jutsos, formas arcanas de manipulação do Éter segundo os ensinamentos ancestrais do extremo oriente de Eterra.

Enquanto o ladino sobrevive nas sombras e o samurai marcha com honra, o ninja se funde à noite. Ele é um mestre da dissuasão, infiltração e eliminação. Ataca onde o inimigo é fraco, desaparece onde outros cairiam. Mas seu maior trunfo não está na lâmina — está na mente. Planejamento, precisão e paciência são as armas mais letais de seu arsenal.

Treinados desde a infância em clãs ocultos entre montanhas, os ninjas seguem códigos próprios, muitas vezes desconhecidos até para outros guerreiros orientais. Suas aldeias estão escondidas nos vales enevoados de Ferália e nas regiões isoladas do Draconato de Zhu, onde convivem com antigos dragões e espíritos esquecidos, aprendendo a ouvir o mundo com os olhos fechados e a agir antes do pensamento se formar.

Ao contrário da magia tradicional, os Jutsos são manifestações do Éter moldadas pela vontade, respiração e foco. Os ninjas combinam selos manuais, posturas e respiração controlada para invocar efeitos únicos: desaparecimentos instantâneos, explosões de fogo oculto, duplicatas ilusórias, manipulação dos elementos e até mesmo invocações de sombras vivas ou animais espirituais.

Em combate, o ninja não confronta — elimina. Ele desarma líderes, destrói suprimentos, planta medo. Utiliza armas leves e versáteis, como shurikens, kunais, katanas curtas e cordas encantadas, preferindo sempre matar com um único golpe — ou vencer sem lutar. Muitos sequer sabem que enfrentaram um ninja... até ser tarde demais.

Regiões de Origem:

Ninjas são quase exclusivamente encontrados nas culturas secretistas e místicas do Shogunato de Ferália e do Draconato de Zhu, onde os clãs antigos ainda preservam as técnicas do verdadeiro Jutsu.

Em Ferália, atuam como espiões do shogun, assassinos sagrados e guerreiros fantasmas treinados nas montanhas mais remotas. Já em Zhu, assumem o papel de agentes estratégicos, conselheiros ocultos, e às vezes até estudiosos dos dragões anciões — com quem compartilham pactos espirituais raríssimos.

Fora dessas regiões, um ninja é uma lenda. Quando surge, é como um sussurro vindo do leste, carregando consigo mitos de guerreiros que podem andar sobre a água, sumir na névoa ou matar com um toque.

Ninjas não vivem para glória — vivem para cumprir missões.

E quando sua presença se faz necessária, não há muralha alta o bastante, nem segredo profundo o suficiente.

Onde o caos floresce, o ninja já passou.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Intelecto
- Pontos de Vida Totais (por rank): $700 + (70 \times \text{Vigor})$
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): $3 + (\text{Nível} / 3 + \text{Atributo Chave} / 3)$
- Perícias Mentais (por rank): $4 + (1 \text{ a cada } 4 \text{ pontos de Intelecto})$
- Perícias Corporais (por rank): $4 + (+1 \text{ a cada } 4 \text{ pontos em Destreza.})$
- Jutsus: o Ninja é capaz de utilizar uma categoria única de Magias Arcanas, os Jutsos.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Arcanas: Nível 1, +2 Magia Arcanas, +1 Habilidade, Sorrateiro: o Ninja recebe Vantagem em testes de controle para ficar Furtivo. Jutsos: o Ninja sabe uma categoria especial de Magias Arcanas, os Jutsos. O Ninja recebe a Habilidade Ataque Furtivo Aprimorado.	PM: 1/a cada 3 Turnos
3-4	+1 Treinamento em Controle ou Reflexos	
5-6	+1 Magia Arcana +1 Habilidade	
7-8		
9-10		
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Magia Arcana, Predador Oportunista: o Ninja soma o seu Intelecto a sua força na hora de calcular o dano de ataques que requerem Força.	PM: 2/a cada 3 Turnos

13-14		
15-16	+1 Magia Arcana Magias Arcanas: Nível 2, +1 Habilidade	
17-18		
19-20	Habilidade: Reflexos Superiores.	

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Sem odor: o ninja não pode ser localizado através do Faro.	PM: 3/a cada 3 Turnos
23-24	+1 Treinamento em Influência ou Atuação	
25-26	+1 Magia Arcana +1 Habilidade	
27-28		
29-30	Magias Arcanas: Nível 3	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	+1 Magia Arcana, Presa Ardilosa: o Ninja soma o seu Intelecto a seu modificador de Reflexo.	PM: 4/a cada 3 Turnos
33-34		
35-36	+1 Magia Arcana	

	+1 Habilidade	
37-38		
39-40		

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Oportunista: o Ninja recebe vantagem em ataques se o seu alvo estiver Vulnerável. O Ninja recebe a Habilidade Ataque Furtivo Avançado.	PM: 5/a cada 3 Turnos
43-44	Magias Arcanas: Nível 4, +1 Treinamento em Controle ou Reflexos	
45-46	+1 Magia Arcana +1 Habilidade	
47-48		
49-50	Você aprende a Habilidade "Magias Sem Gestos" com custo 0 de PMs.	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	+1 Magia Arcana, Olhar de Mil Jardas: o Ninja não sente medo, e não pode ser afetado por	PM: 6/a cada 3 Turnos

	efeitos mágicos ou não mágicos que se baseiam no medo.	
53-54		
55-56	+1 Magia Arcana +1 Habilidade	
57-58	Magias Arcanas: Nível 5	
59-60	O Segredo Ninja: os Ninjas mais experientes podem rolar testes de controle para se tornarem furtivos mesmos em ambientes sem cobertura.	

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Irrastreável: o Ninja não deixa pegadas por onde passa.	PM: 7/a cada 3 Turnos
63-64	+1 Treinamento em Influência ou Atuação	
65-66	+1 Magia Arcana +1 Habilidade	
67-68		
69-70		

71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	Magias Arcanas: Nível 6, +1 Magia Arcana, Gênio Social: o ninja recebe essa Habilidade mesmo que não tenha os requisitos básicos exigidos por ela.	PM: 8/a cada 3 Turnos
73-74		
75-76	+1 Magia Arcana +1 Habilidade	
77-78		
79-80		

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Mão Leve: o Ninja recebe Vantagem em testes de Controle para Roubar ou Furtar. Letalidade Amplificada: O Multiplicador do Critico de todos os seus ataques aumenta em +1, e a Margem de Ameaça deles em +2.	PM: 9/a cada 3 Turnos
83-84	+1 Treinamento em Controle ou Reflexos	

85-86	Magias Arcanas: Nível 7, +1 Magia Arcana +1 Habilidade	
87-88		
89-90		
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	+1 Magia Arcana, Domínio dos Jutsos: o ninja pode lançar 1 vez por turno 1 Jutso com uma ação livre, sem falar e sem gesticular.	PM: 10/a cada 3 Turnos
93-94		
95-96	+1 Magia Arcana +1 Habilidade	
97-98		
99-100	Assassino Supremo: Ninguém que não seja um ninja pode matar você, todo e qualquer dano que iria reduzir a 0 ou menos seus Pontos de Vida (se não vindo de outro ninja), ao invés disso, reduz a 1 PV.	

Caçador

Inventor

Nobre

Ladino

Descrição Completa:

O Ladino é a sombra entre as luzes, o sussurro nos becos e o sorriso que precede o desaparecimento de uma bolsa de moedas. Ele não é treinado — é lapidado pelo mundo. Um produto das ruas, dos telhados, das favelas e das promessas quebradas. Ele não carrega honra como o samurai, nem fé como o clérigo. Carrega necessidade, astúcia e sobrevivência.

Na pirâmide social de Etherra, o ladino é tanto o rato nas vielas do Khalifado de Noctharim quanto o corvo entre os telhados dourados de Altária. Ele nasce onde a lei falha — ou onde ela oprime. Em vilas esquecidas ou nas cidades mais ricas, há sempre uma figura encapuzada, de dedos leves e olhos atentos, pronta para escapar pelas sombras antes que a guarda sequer reaja. É um criminoso para uns, um justiceiro para outros — mas para si, é somente o melhor no que faz.

Ao contrário de guerreiros que lutam com força bruta, o ladino domina a precisão. Golpes rápidos, silenciosos e fatais, quase sempre vindos de onde menos se espera. Ele envenena lâminas, manipula fechaduras, desarma armadilhas, mente com maestria e se move como o próprio vento entre os becos e salões. Não há porta que o detenha, nem armadura que o salve se for pego desprevenido.

Magia, para ele, é uma ferramenta — quando a possui. Muitos ladinos aprendem truques arcanos menores, não por tradição, mas por conveniência. Pequenas ilusões, sombras temporárias, silenciosos passos mágicos... qualquer coisa que o ajude a escapar, enganar ou infiltrar. Seu verdadeiro poder, no entanto, é a liberdade: o ladino responde apenas às suas próprias regras.

Em combate, sua letalidade é técnica. Quando oculto ou flanqueando, pode aplicar seus golpes mais perigosos — perfurações precisas, cortes traiçoeiros, venenos insidiosos.

Quando o samurai corta com honra, o ladino perfura com certeza.

E quando tudo dá errado, é o primeiro a desaparecer — deixando para trás apenas corpos, confusão e o som distante de risadas abafadas.

Regiões de Origem:

Ladinos surgem onde a desigualdade é lei e a sobrevivência depende mais da esperteza do que da força. São abundantes nas favelas de Hespéria, nos portos decadentes do Khalifado, nas ruas labirínticas de Altária e até mesmo entre as zonas neutras do Império de Mirengard, onde os conflitos constantes criam oportunidades para contrabando e espionagem.

Também são encontrados nas sombras dos grandes reinos, atuando como informantes, assassinos ou agentes secretos. Em Ura'Kar e Noctharim, ladinos muitas vezes se tornam mestres do submundo, líderes de guildas ou espiões letais a serviço dos altos escalões.

Ainda que vistos com desconfiança, é inegável que os ladinos moldam o mundo com as pontas dos dedos — abrindo trancas, cortando alianças, revelando segredos.

Onde quer que o ouro brilhe, um ladino estará por perto.

E quando os nobres dormem tranquilos em seus salões... é ele quem dança nos telhados, em silêncio.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Intelecto
- Pontos de Vida Totais (por rank): 800 + (80 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 2+ (Nível / 4 + Atributo Chave / 4)
- Perícias Mentais (por rank): 4 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto)
- Perícias Corporais (por rank): 4 + (+1 a cada 4 pontos em Destreza.)
- Letalidade Furtiva: a cada novo Rank, você ganha 1 dado de dano da sua arma a mais em ataques furtivos.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Arcanas: Nível 1, +2 Magia Arcanas, +1 Habilidade, Letalidade Furtiva: +1 dado. Mão Leve: O Ladino recebe Vantagem em testes de Ladinagem para Roubar ou Furtar.	PM: 1/a cada 4 Turnos

3-4	+1 Treinamento em Controle e Ladinagem	
5-6	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade.	
7-8		
9-10	O Ladino recebe a Habilidade Ataque Furtivo Aprimorado.	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Magia Arcana, Letalidade Furtiva: +1 dado, O Ladino recebe a Habilidade Montar e Desmontar Armadilhas.	PM: 2/a cada 4 Turnos
13-14		
15-16	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade.	
17-18		
19-20		

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Arcanas: Nível 2, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, O Ladino recebe +1 Benção da Violência. Letalidade Furtiva: +1 dado.	PM: 3/a cada 4 Turnos

23-24	+1 Treinamento em Influência e Atuação	
25-26	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade.	
27-28		
29-30	O Ladino recebe a Habilidade Ataque Furtivo Avançado.	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	+1 Magia Arcana, Letalidade Furtiva: +1 dado.	PM: 4/a cada 4 Turnos
33-34		
35-36	+1 Magia Arcana +1 Habilidade.	
37-38		
39-40		

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Arcanas: Nível 3, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Sorrateiro: o Ladino recebe Vantagem em testes de controle para ficar Furtivo. Letalidade Furtiva: +1 dado.	PM: 5/a cada 4 Turnos
43-44	+1 Treinamento em Controle e	

	Ladinagem	
45-46	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade.	
47-48		
49-50	O Ladino recebe a Habilidade Ataque Furtivo Perfeito, mesmo que não tenha todos os requisitos necessários.	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	+1 Magia Arcana, Letalidade Furtiva: +1 dado. Gênio Social: o Ladino recebe essa Habilidade mesmo que não tenha os requisitos básicos exigidos por ela.	PM: 6/a cada 4 Turnos
53-54		
55-56	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade.	
57-58		
59-60		

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Arcanas: Nível 4, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade. O Ladino recebe	PM: 7/a cada 4 Turnos

	a Habilidade Criar Poções, Venenos e Culinários.	
63-64	+1 Treinamento em Influência e Atuação	
65-66	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade	
67-68		
69-70	O Ladino recebe a Habilidade Magias Sem Palavras.	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	Magias Arcanas: Nível 6, +1 Magia Arcana, Letalidade Furtiva: 1 dado. O Ladino recebe +1 Benção da Morte.	PM: 8/a cada 4 Turnos
73-74		
75-76	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade.	
77-78		
79-80		

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Arcanas: Nível 5, +1 Magia Arcana, +1 Habilidade, Oportunista: O Ladino recebe	PM: 9/a cada 4 Turnos

	vantagem em ataques se o seu alvo estiver Vulnerável. Letalidade Amplificada: O Multiplicador do Critico de todos os seus ataques aumenta em +1, e a Margem de Ameaça deles em +2. Letalidade Furtiva: 1 dado.	
83-84	+1 Treinamento em Controle e Ladinagem	
85-86	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade.	
87-88		
89-90	O Ladino recebe +1 Benção da Morte.	
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	+1 Magia Arcana, Letalidade Furtiva: 1 dado. Ataque Furtivo Implacável: O Ladino tem dano maximizado nos ataques furtivos.	PM: 10/a cada 4 Turnos
93-94		
95-96	+1 Magia Arcana, +1 Habilidade.	
97-98		
99-100		

Classes de Suporte

Mago

Descrição Completa:

O Mago é o mestre absoluto do conhecimento arcano, a personificação da dedicação às artes místicas e à pesquisa de magias. Entre todas as classes conjuradoras, são os magos que mais se aprofundam no estudo das forças ocultas do mundo, tornando-se, por isso, os conjuradores mais versáteis que existem. Não confiam em instintos, pactos ou emoções: sua magia vem da lógica, da compreensão das leis arcanas e da disciplina intelectual.

Capazes de invocar fogo, gelo, vento, raios e efeitos muito mais exóticos, os magos moldam a realidade com palavras encantadas e gestos precisos, fruto de anos — ou décadas — de estudo. Desde magias simples, como acender chamas, até feitiços grandiosos que destroem exércitos ou dobram o tempo, os magos são os estudiosos incansáveis que expandem os limites do que é possível com magia.

Por dedicarem a maior parte de suas vidas ao estudo, os magos geralmente apresentam porte físico frágil e baixa resistência corporal. São sedentários por natureza, mais acostumados com bibliotecas, laboratórios e salas de aula do que com campos de batalha. No entanto, sua fragilidade física é compensada por um arsenal mágico vasto e letal, podendo reduzir inimigos a cinzas antes mesmo de serem tocados.

São também estudiosos da teoria mágica, alquimia, linguagens perdidas e fenômenos

sobrenaturais, muitas vezes atuando como conselheiros de reis, mentores de heróis, ou eremitas que guardam segredos esquecidos. Enquanto outras classes dominam a magia por talento nato ou por domínios espirituais, os magos provam que o conhecimento, acima de tudo, é poder.

Regiões de Origem:

Magos podem ser encontrados em praticamente todas as regiões povoadas do mundo, especialmente em cidades, academias arcanas, torres isoladas ou cortes reais. Onde houver civilização, livros e acesso ao estudo, há magos. São abundantes em regiões como o Reino de Priori, as Cidades-Estado da Ordem da Luz e os Observatórios de Saint Juan, na República Élfica de Elvanor.

Contudo, em locais onde o saber escrito é desprezado ou a magia é considerada tabu — como nas terras tribais de Ura'Kar ou nas florestas místicas de Elávar — magos são extremamente raros, muitas vezes vistos com desconfiança ou hostilidade. Ainda assim, até mesmo nesses cantos esquecidos do mundo, pode haver um estudioso solitário tentando desvendar os mistérios do universo.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Intelecto
- Pontos de Vida Totais (por rank): 500 + (50 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 3+ (1 a cada Nível + Atributo Chave).
- Perícias Mentais (por rank): 2 + (1 a cada 2 pontos de Intelecto)
- Perícias Corporais (por rank): 1 + (+1 a cada 6 pontos em Destreza.)

- Escola Arcana
- Itens Iniciais: Varinha Arcana ou Cajado Arcano.
 - Varinha Arcana: +1 em Conhecimento Arcano.
 - Cajado Arcano: Você pode lançar 1 magia arcana qualquer que consiga conjurar de Nível 1 por Descanso Curto, com uma ação de movimento.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Arcanas: Nível 1, +1 Habilidade, +4 Magias Arcanas	PM: 1/a cada 2 Turnos
3-4	+1 Magia Arcana,	
5-6	+1 Magia Arcana	
7-8	+1 Magia Arcana	
9-10	+1 Magia Arcana	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	Magias Arcanas: Nível 2, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana	PM: 2/a cada 2 Turnos
13-14	+1 Magia Arcana	
15-16	+1 Magia Arcana	
17-18	+1 Magia Arcana	
19-20	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 3 -	Bônus de Nível	Regen Base
------------------	----------------	------------

4		
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Arcanas: Nível 3, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana	PM: 3/a cada 2 Turnos
23-24	+1 Magia Arcana	
25-26	+1 Magia Arcana	
27-28	+1 Magia Arcana	
29-30	+1 Magia Arcana	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	Magias Arcanas: Nível 4, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana	PM: 4/a cada 2 Turnos
33-34	+1 Magia Arcana	
35-36	+1 Magia Arcana	
37-38	+1 Magia Arcana	
39-40	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Arcanas: Nível 5, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana	PM: 5/a cada 2 Turnos
43-44	+1 Magia Arcana	
45-46	+1 Magia Arcana	
47-48	+1 Magia Arcana	
49-50	+1 Magia Arcana	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	Magias Arcanas: Nível 6, +1 Habilidade,	PM: 6/a cada 2 Turnos

	+1 Magia Arcana	
53-54	+1 Magia Arcana	
55-56	+1 Magia Arcana	
57-58	+1 Magia Arcana	
59-60	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Arcanas: Nível 7, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana	PM: 7/a cada 2 Turnos
63-64	+1 Magia Arcana	
65-66	+1 Magia Arcana	
67-68	+1 Magia Arcana	
69-70	+1 Magia Arcana	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	Magias Arcanas: Nível 8, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana	PM: 8/a cada 2 Turnos
73-74	+1 Magia Arcana	
75-76	+1 Magia Arcana	
77-78	+1 Magia Arcana	
79-80	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9	Magias Arcanas: Nível 9,	PM: 9/a cada 2

(Nv: 81)	+1 Habilidade, +1 Magia Arcana	Turnos
83-84	+1 Magia Arcana	
85-86	+1 Magia Arcana	
87-88	+1 Magia Arcana	
89-90	+1 Magia Arcana	
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	Magias Arcanas: Nível 10, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana	PM: 10/a cada 2 Turnos
93-94	+1 Magia Arcana	
95-96	+1 Magia Arcana	
97-98	+1 Magia Arcana	
99-100	+1 Magia Arcana	

Feiticeiro

Descrição Completa:

O Feiticeiro é o ápice da fusão entre carne e magia — um ser cuja própria essência pulsa com energia arcana pura. Ao contrário dos magos, que dedicam suas vidas ao estudo disciplinado das fórmulas mágicas, o feiticeiro nasce com a magia correndo em suas veias como um dom inato. Eles não aprendem a manipular os fios da realidade — eles são parte dos fios da realidade.

Sua magia é instintiva, quase visceral. Embora conheçam menos magias do que os magos estudiosos, os feiticeiros compensam com aprimoramentos poderosos e naturais. A cada nível, seu corpo e mente evoluem, concedendo habilidades mágicas que naturalmente não

consomem nada do seu poder mágico, o que vai desde lançar magias sem palavras ou gestos, moldar efeitos, aumentar sua destruição, estender a sua duração, até, em seu auge, conjurar uma magia inteira com um simples pensamento em frações de segundo. O feiticeiro não força a realidade: ele a convence, com carisma e presença, de que a mudança já aconteceu.

Biologicamente evoluídos para suportar as forças que canalizam, os feiticeiros são uma raridade nascida do acaso, da linhagem ou da intervenção do próprio destino. Sua existência é tão misteriosa quanto impressionante — frutos de gerações imersas em energia mágica, ou do puro acaso. Muitos acreditam serem a próxima etapa da evolução arcana.

Naturalmente carismáticos e imponentes, os feiticeiros são respeitados, invejados e até temidos. Em escolas de magia, ocupam posições de destaque mesmo sem jamais abrirem um grimório. Na política, são frequentemente utilizados como trunfos diplomáticos e armas vivas — símbolos de poder que transcendem a lógica e a tradição.

A personalidade do feiticeiro costuma ser tão intensa quanto sua magia. Sua confiança natural, aliada à força de sua presença, os torna líderes natos ou solitários temíveis. Embora não dependam de pactos, divindades ou estudos, guiam-se por intuições quase proféticas ou impulsos que desafiam a compreensão comum.

Regiões de Origem:

Feiticeiros podem surgir em qualquer lugar do mundo, mas são mais comuns em regiões altamente expostas à magia natural — como na floresta das Fadas, Lyranelle, localizada nos

domínios da Ordem da Luz, onde a própria terra emana energia viva. Também são numerosos nas nações élficas, tanto na República Élfica de Elvanor quanto no Khalifado de Noctharim, onde o fluxo arcano permeia cultura, história e sangue.

Ainda assim, mesmo em terras distantes como Draquenía ou no império dracônico de Zhu, há registros de feiticeiros que ascenderam como líderes, conselheiros ou heróis locais. Em todos os cantos do mundo, onde houver uma fagulha de magia latente e um destino excepcional a ser cumprido, é possível que um novo feiticeiro esteja prestes a despertar.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Carisma
- Pontos de Vida Totais (por rank): 600 + (60 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 3+ (1 a cada Nível + Atributo Chave)
- Perícias Mentais (por rank): 2 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto)
- Perícias Corporais (por rank): 1 + (+1 a cada 6 pontos em Destreza.)

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Arcanas: Nível 1, +1 Habilidade, +3 Magias Arcanas, Você aprende a Habilidade “Magias Sem Gestos” com	PM: 1/a cada 2 Turnos

	custo 0 de PMs.	
3-4		
5-6	+1 Magia Arcana	
7-8	+1 Habilidade,	
9-10	+1 Magia Arcana	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	Magias Arcanas: Nível 2, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana, Você aprende a Habilidade “Magias Sem Palavras” com custo 0 de PMs.	PM: 2/a cada 2 Turnos
13-14		
15-16	+1 Magia Arcana	
17-18	+1 Habilidade	
19-20	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Arcanas: Nível 3, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana, Você aprende a Habilidade “Prolongar Magia” com custo 0 de PMs.	PM: 3/a cada 2 Turnos
23-24		
25-26	+1 Magia Arcana	

27-28	+1 Habilidade	
29-30	+1 Magia Arcana	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	Magias Arcanas: Nível 4, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana, Você aprende a Habilidade “Aumentar Magia” com custo 0 de PMs.	PM: 4/a cada 2 Turnos
33-34		
35-36	+1 Magia Arcana	
37-38	+1 Habilidade	
39-40	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Arcanas: Nível 5, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana Você aprende a Habilidade “Ampliar Magia” com custo 0 de PMs.	PM: 5/a cada 2 Turnos
43-44		
45-46	+1 Magia Arcana	
47-48	+1 Habilidade	
49-50	+1 Magia Arcana	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	Magias Arcanas: Nível 6, +1 Habilidade,	PM: 6/a cada 2 Turnos

	+1 Magia Arcana, Você aprende a Habilidade “Modelar Magia” com custo 0 de PMs.	
53-54		
55-56	+1 Magia Arcana	
57-58	+1 Habilidade	
59-60	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Arcanas: Nível 7, +1 Habilidades, +1 Magia Arcana, Você aprende a Habilidade “Substituição Elemental Mágica” com custo 0 de PMs.	PM: 7/a cada 2 Turnos
63-64		
65-66	+1 Magia Arcana	
67-68	+1 Habilidade	
69-70	+1 Magia Arcana	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	Magias Arcanas: Nível 8, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana, Você aprende a Habilidade “Potencializar Magia” com custo 0 de PMs.	PM: 8/a cada 2 Turnos

73-74		
75-76	+1 Magia Arcana	
77-78	+1 Habilidade	
79-80	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Arcanas: Nível 9, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana Você aprende a Habilidade “Maximizar Magia” com custo 0 de PMs.	PM: 9/a cada 2 Turnos
83-84		
85-86	+1 Magia Arcana	
87-88	+1 Habilidade	
89-90	+1 Magia Arcana	
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	Magias Divinas: Nível 10, +1 Habilidade, Você aprende a Habilidade “Acelerar Magia” com custo 0 de PMs. +1 Magia Arcana	PM: 10/a cada 2 Turnos
93-94		
95-96	+1 Magia Arcana	
97-98	+1 Habilidade	
99-100	+1 Magia Arcana	

Bruxo

Descrição Completa:

O Bruxo é o reflexo divino da vocação inata. Se o Clérigo se aproxima do sagrado por meio da fé, disciplina e devoção, o Bruxo carrega em seu próprio sangue a centelha do divino. Ele não busca a graça dos deuses — ele a possui desde o nascimento. Enquanto os clérigos são moldados pela oração e estudo espiritual, os bruxos são escolhidos, muitas vezes antes mesmo de nascerem, tocados por uma entidade que vê em sua essência um espelho de sua própria vontade.

Seus feitiços fluem com intensidade natural, brutais e avassaladores, como uma tempestade que não solicita permissão. A aura do Bruxo não apenas manifesta o poder de sua entidade patrona — ela emana sua essência, moldando o ambiente e o próprio mundo espiritual ao seu redor. Muitos dizem que onde um bruxo passa, sua entidade observa.

Embora compartilhem algumas capacidades com os clérigos, os bruxos não seguem dogmas ou escrituras. Sua relação com o divino é íntima, visceral. Eles não representam seus deuses — eles são uma extensão viva de sua vontade. Por isso, raramente mudam de fé ou servem a entidades que não ressoem profundamente com sua alma. Deuses escolhem bruxos que se alinhem com sua essência mais crua, e o inverso também é verdadeiro. A personalidade do bruxo costuma refletir as características mais brutais, intensas ou profundas de sua divindade: um bruxo abençoado por Deminesh pode ser silencioso e implacável como a morte, enquanto

um escolhido de Vharros tende a ser selvagem e indomável.

Seus poderes são inspirados e instintivos, não aprendidos ou invocados com liturgias. Muitos bruxos manifestam suas magias por meio de estados de transe, possessões parciais ou visões espontâneas. Outros apenas sentem o momento de agir, liberando forças sagradas ou profanas com naturalidade assustadora. Sua aura divina é, muitas vezes, única — uma presença viva ao seu redor, que pode provocar inquietação em aliados e terror em inimigos.

Bruxos são respeitados, temidos ou mesmo perseguidos, dependendo do lugar em que surgem. Seu poder inato desafia estruturas religiosas estabelecidas, pois não requer consagração ou aprovação de sacerdotes. Por isso, são rapidamente acolhidos em cultos mais descentralizados ou ganham destaque em igrejas onde sua divindade é dominante. Em regiões afastadas ou pouco desenvolvidas, sua presença é mais comum, especialmente entre povos considerados bárbaros ou monstruosos. Goblinoides, por exemplo, frequentemente seguem bruxos de Deminesh como líderes espirituais e xamânicos.

Regiões de Origem:

Bruxos podem surgir em qualquer canto do mundo, mas são especialmente comuns em territórios remotos, comunidades isoladas e sociedades onde a fé é vivida de forma visceral. Nas planícies inóspitas de Graaskar em Ura'kar, nas florestas boreais de Miin'Ruh no Império de Mirengard, ou entre as tribos de monstros nas fronteiras do Império de Deminesh, é mais fácil encontrar bruxos do que sacerdotes ou teólogos. Nessas regiões, o sagrado não vem de livros —

vem da terra, do sangue, dos ossos e dos sonhos.

Em locais mais civilizados, os bruxos são raros, mas quando surgem, costumam ascender rapidamente em cultos menores ou mesmo em posições de prestígio dentro de igrejas tradicionais. Seu dom inato é valioso demais para ser ignorado, mesmo quando causa desconforto. Ainda assim, a maioria das grandes religiões prefere manter os bruxos sob vigilância, temendo que o excesso de poder sem controle possa causar desequilíbrio espiritual.

No Império de Deminesh, os bruxos não apenas são aceitos — são celebrados. Vistos como verdadeiros filhos das trevas sagradas, muitos ocupam posições de autoridade em templos dedicados a deuses proibidos em outros lugares. Para alguns, o bruxo é um milagre vivo. Para outros, um presságio de tempos sombrios.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Carisma
- Pontos de Vida Totais (por rank): 600 + (60 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 1 a cada Nível + Atributo Chave
- Perícias Mentais (por rank): 2 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto)
- Perícias Corporais (por rank): 1 + (+1 a cada 6 pontos em Destreza.)
- Itens Iniciais: Varinha Arcana ou Cajado Arcano.
 - Varinha Arcana: +1 em Conhecimento Arcano.
 - Cajado Arcano: Você pode lançar 1 magia arcana qualquer que seja capaz de conjurar de Nível 1 por

Descanso Curto, com uma ação de movimento.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Divinas: Nível 1, +1 Habilidade, +2 Magia Arcanas, Habilidade: Devoto, Aura de Poder.	PM: 1/a cada 2 Turnos
3-4		
5-6	+1 Magia Arcana	
7-8	+1 Habilidade,	
9-10	+1 Magia Arcana	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	Magias Divinas: Nível 2, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana, Aura de Poder.	PM: 2/a cada 2 Turnos
13-14		
15-16	+1 Magia Arcana	
17-18	+1 Habilidade	
19-20	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Divinas: Nível 3, +1 Habilidade,	PM: 3/a cada 2 Turnos

	+1 Magia Arcana, Aura de Poder.	
23-24		
25-26	+1 Magia Arcana	
27-28	+1 Habilidade	
29-30	+1 Magia Arcana	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	Magias Divinas: Nível 4, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana, Aura de Poder.	PM: 4/a cada 2 Turnos
33-34		
35-36	+1 Magia Arcana	
37-38	+1 Habilidade	
39-40	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Divinas: Nível 5, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana, Aura de Poder	PM: 5/a cada 2 Turnos
43-44		
45-46	+1 Magia Arcana	
47-48	+1 Habilidade	
49-50	+1 Magia Arcana	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	Magias Divinas: Nível 6, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana,	PM: 6/a cada 2 Turnos

	Aura de Poder.	
53-54		
55-56	+1 Magia Arcana	
57-58	+1 Habilidade	
59-60	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Divinas: Nível 7, +1 Habilidades, +1 Magia Arcana, Aura de Poder.	PM: 7/a cada 2 Turnos
63-64		
65-66	+1 Magia Arcana	
67-68	+1 Habilidade	
69-70	+1 Magia Arcana	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	Magias Divinas: Nível 8, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana, Aura de Poder.	PM: 8/a cada 2 Turnos
73-74		
75-76	+1 Magia Arcana	
77-78	+1 Habilidade	
79-80	+1 Magia Arcana	

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
---------------------------	----------------	---------------

81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Divinas: Nível 9, +1 Habilidade, +1 Magia Arcana Aura de Poder.	PM: 9/a cada 2 Turnos
83-84		
85-86	+1 Magia Arcana	
87-88	+1 Habilidade	
89-90	+1 Magia Arcana	
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	Magias Divinas: Nível 10, +1 Habilidade, Aura de Poder.	PM: 10/a cada 2 Turnos
93-94		
95-96	+1 Magia Arcana	
97-98	+1 Habilidade	
99-100	+1 Magia Arcana	

Aura de Poder

O Bruxo irradia uma energia poderosa que toma forma de uma aura mágica, cujos efeitos variam conforme a natureza divina à qual ele possui a Habilidade Devoto:

- Se o Bruxo serve a uma das Divindades da Luz, a aura assume os descritores [Éter][Vital], emanando uma energia restauradora que cura os aliados dentro da área de efeito no início de cada turno, durante a duração da aura.
- Caso sirva a uma das Divindades das Trevas, a aura adquire os descritores [Néter][Vital], exalando uma força sombria e corrosiva que drena a

vitalidade dos inimigos no início de cada turno, como se a própria presença do Bruxo drenasse suas forças.

A Aura de Poder permanece ativa enquanto o Bruxo estiver consciente, com ele podendo lançar magias, se deslocar, atacar ou mesmo ser atacado enquanto mantém a Aura de Poder ativa, e indo além disso, todas as magias lançadas pelo Bruxo, recebem um bônus em suas rolagens igual a sua Força da Aura. Contudo, seus efeitos não se acumulam com outras instâncias da aura, mas múltiplos bruxos podem manter suas próprias auras simultaneamente. A aura pode ser fortalecida por magias, talentos e etc.

O Bruxo controla o quando deseja expandir a sua aura uniformemente, mas não contrala quem é e quem não é afetado por ela, todos que estiverem na sua área devem fazer um teste de Fortitude contra um teste de Espírito + Força da Aura, se não o fizerem, ou em caso de falha, são afetados inteiramente por seus efeitos. Veja a tabela abaixo:

Rank	Efeito	Raio	Duração	Força da Aura	Usos /batalha
Rank 1	1d100	10m	2 turnos	+2	1 uso
Rank 2	1d100 x 20	20m	2 turnos	+2	1 uso
Rank 3	1d100 x 30	30m	4 turnos	+4	2 usos
Rank 4	1d100 x 40	40m	4 turnos	+4	2 usos

Rank 5	1d100 x 50	50m	6 turnos	+6	3 usos
Rank 6	1d100 x 60	60m	6 turnos	+6	3 usos
Rank 7	1d100 x 70	70m	8 turnos	+8	4 usos
Rank 8	1d100 x 80	80m	8 turnos	+8	4 usos
Rank 9	1d100 x 90	90m	10 turnos	+10	5 usos
Rank 10	1d100 x 100	100 m	10 turnos	+10	5 usos

Para escolha da Divindade, consulte a lista abaixo:

Divindades da Luz:

- Licht
- Alta
- Elaya
- Myrren

Divindades das Trevas:

- Dunkelheit
- Deminesh
- Arcan
- Vharros

Clérigo

Descrição Completa:

O Clérigo é o canal vivo entre o mundo mortal e o divino. Diferente dos magos, que moldam a realidade com conhecimento e criatividade, o clérigo conjura magias através da graça concedida por sua divindade — energias puras que fluem não da mente, mas da fé. Suas

magias não são tecidas por lógica arcana, mas invocadas pela devoção absoluta a um deus específico. Por isso, seus feitiços tendem a ser mais diretos, crus e poderosos, mas com menos sofisticação ou maleabilidade que os das artes arcanas.

Cada clérigo é, por essência, um representante de sua divindade no mundo. A ligação com o deus é inquebrantável: um clérigo jamais cultuará outra entidade e raramente demonstrará qualquer interesse em deuses distintos daquele que serve. A própria personalidade do clérigo costuma refletir a de seu patrono — um servo de uma deusa benevolente como Alaya será piedoso e compassivo, enquanto um devoto de Arcan poderá demonstrar austeridade implacável e autoridade rígida.

Clérigos atuam tanto como curandeiros quanto como julgadores, protetores ou destruidores, dependendo da vontade de seu deus. Alguns trazem milagres que salvam vidas e purificam doenças; outros invocam maldições, raios sagrados ou pestes divinas para punir os ímpios. Sua magia não é estudada — é revelada, inspirada e canalizada. Muitos entram em transe para receber visões, ou passam longos períodos em meditação e prece para manter-se dignos das bênçãos recebidas.

Por carregarem esse poder sagrado, os clérigos são geralmente respeitados em suas comunidades — admirados, temidos ou até idolatrados como profetas e emissários divinos. No entanto, o mundo dos deuses é repleto de rivalidades e inimizades eternas. Clérigos de Alaya, por exemplo, são comumente perseguidos por devotos de Vharros, e clérigos de Dunkelheit, deidade proibida e temida, são caçados

implacavelmente pelos seguidores de Licht, o guardião da luz.

Regiões de Origem:

Clérigos existem em praticamente todas as regiões conhecidas, exceto na cidade laica de Belmoisse, localizada no coração da República Élfica de Elvanor — um centro intelectual que rejeita abertamente a influência das divindades nas decisões civis e culturais. Fora isso, desde as planícies de Al-Mirad, em Ura’Kar até as montanhas de Gründor, em Karzun-Dol, sempre haverá templos, capelas ou eremitas espalhando a palavra e a vontade de seu deus.

Ainda assim, os clérigos de certos deuses, como Dunkelheit, são vistos com desprezo e medo em quase todos os sete cantos do mundo — com a única exceção sendo o Império de Deminesh, onde as sombras e a fé obscura encontram um lar. Nestes casos, a presença de um clérigo pode significar tanto esperança quanto terror, dependendo da bandeira que ele carrega... E do deus que o guia.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Espírito
- Pontos de Vida Totais (por Rank): 500 + (50 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 3+ (1 a cada Nível + Atributo Chave)
- Perícias Mentais (por Rank): 2 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto)
- Perícias Corporais (por Rank): 1 + (+1 a cada 6 pontos em Destreza.)

Nível - Rank 1 -	Bônus de Nível	Regen Base
------------------	----------------	------------

2		
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Divinas: Nível 1, +1 Habilidade, +4 Magias Divinas, Habilidade: Devoto	PM: 1/a cada 2 Turnos
3-4	+1 Magia Divina,	
5-6	+1 Magia Divina	
7-8	+1 Magia Divina	
9-10	+1 Magia Divina	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	Magias Divinas: Nível 2, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 2/a cada 2 Turnos
13-14	+1 Magia Divina	
15-16	+1 Magia Divina	
17-18	+1 Magia Divina	
19-20	+1 Magia Divina	

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	Magias Divinas: Nível 3, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 3/a cada 2 Turnos
23-24	+1 Magia Divina	
25-26	+1 Magia Divina	
27-28	+1 Magia Divina	

29-30	+1 Magia Divina	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	Magias Divinas: Nível 4, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 4/a cada 2 Turnos
33-34	+1 Magia Divina	
35-36	+1 Magia Divina	
37-38	+1 Magia Divina	
39-40	+1 Magia Divina	

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	Magias Divinas: Nível 5, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 5/a cada 2 Turnos
43-44	+1 Magia Divina	
45-46	+1 Magia Divina	
47-48	+1 Magia Divina	
49-50	+1 Magia Divina	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	Magias Divinas: Nível 6, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 6/a cada 2 Turnos
53-54	+1 Magia Divina	
55-56	+1 Magia Divina	
57-58	+1 Magia Divina	
59-60	+1 Magia Divina	

Nível -	Bônus de Nível	Regen
---------	----------------	-------

Rank 7 - 8		Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	Magias Divinas: Nível 7, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 7/a cada 2 Turnos
63-64	+1 Magia Divina	
65-66	+1 Magia Divina	
67-68	+1 Magia Divina	
69-70	+1 Magia Divina	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	Magias Divinas: Nível 8, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 8/a cada 2 Turnos
73-74	+1 Magia Divina	
75-76	+1 Magia Divina	
77-78	+1 Magia Divina	
79-80	+1 Magia Divina	

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	Magias Divinas: Nível 9, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 9/a cada 2 Turnos
83-84	+1 Magia Divina	
85-86	+1 Magia Divina	
87-88	+1 Magia Divina	
89-90	+1 Magia Divina	
91-92 - Rank 10	Magias Divinas: Nível 10,	PM: 10/a

(Nv: 91)	+1 Habilidade, +1 Magia Divina	cada 2 Turnos
93-94	+1 Magia Divina	
95-96	+1 Magia Divina	
97-98	+1 Magia Divina	
99-100	+1 Magia Divina	

Para escolha da Divindade, consulte a lista abaixo:

Divindades da Luz:

- Licht
- Alta
- Elaya
- Myrren

Divindades das Trevas:

- Dunkelheit
- Deminesh
- Arcan
- Vharros

Bardo

Descrição Completa:

O Bardo é a fusão viva entre arte, magia e emoção. Onde um mago recita fórmulas e um clérigo ora com fervor, o bardo canta, dança, declama ou toca — e é através dessa performance que a magia se manifesta. Seu poder não vem da fé nem do estudo acadêmico, mas da inspiração e da expressão criativa, alimentada por experiências de vida, histórias e sentimentos intensos. A magia do bardo é efêmera, muitas vezes imprevisível, mas também versátil e profundamente impactante.

Mais do que um conjurador, o bardo é um intérprete do mundo. Carrega consigo músicas ancestrais, lendas esquecidas e segredos que escaparam dos livros e dos templos. Por isso, cada bardo é diferente: um pode ser um carismático contador de histórias que acalma feras com sua voz; outro, um músico errante capaz de incitar revoluções com um simples verso. São mestres da palavra e da presença, cuja influência vai além do campo mágico — inspiram aliados, desmoralizam inimigos, enfeitam corações e desarmam tensões com o encanto natural de quem domina a linguagem da alma.

Ao contrário dos magos, os bardos não buscam o controle absoluto sobre as forças arcanas. Eles preferem fluir com elas, improvisar, adaptar. Sua magia é menos sobre rigor e mais sobre intuição, emoção e sincronia com o momento. Isso os torna notoriamente difíceis de prever em combate ou em interação social, mas também imprevisivelmente poderosos.

Bardos são bem-vindos em cortes nobres, festivais, expedições e até em assembleias políticas — onde suas palavras podem mudar votos mais rápido que espadas mudam fronteiras. No entanto, muitos desconfiam de sua lábia afiada e de seus encantos sutis. Um bardo com más intenções pode ser mais perigoso que um assassino, pois sua arma é a própria percepção alheia. Eles vivem entre a adoração e o ceticismo, aplaudidos e, ao mesmo tempo, temidos por seu talento inato de moldar não somente a realidade, mas a verdade.

Regiões de Origem:

Os bardos florescem nas terras onde a arte, a cultura e a riqueza se encontram. São especialmente comuns entre os humanos dos

Reinos de Priori, Alta e Hespéria, onde a música e a narrativa têm um lugar cativo nas tradições cortesãs e populares. Também são figuras conhecidas nas regiões mais burguesas e refinadas do mundo — como no sofisticado Draconato de Zhu, nos salões aristocráticos da República Élfica de Elvanor e nos teatros cerimoniais do Shogunato de Ferália.

Embora possam ser encontrados em todos os continentes, bardos são significativamente mais raros em regiões pobres, selvagens ou onde a tecnologia e a cultura ainda não permitiram o florescimento das artes performáticas. Ainda assim, mesmo nos lugares mais isolados, às vezes surge um talento incomum, um trovador errante, um mestre das palavras que desafia o mundo com sua voz, sua lira — ou seu silêncio.

Para cada nobre que se recorda de um bardo que encantou o salão, existe um mercador que viu seu coração e sua bolsa serem roubados por um artista encantador. A linha entre o herói e o charlatão, o profeta e o enganador, nunca é tão tênue quanto na figura encantadora do bardo.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Carisma
- Pontos de Vida Totais (por Rank): 600 + (60 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): 1+ (Nível / 2 + Atributo Chave)
- Magias: Arcanas e Divinas.
- Conhecimento de Bardo: você possui usos da perícia conhecimento em todas as suas variações, um número de vezes diariamente conforme na tabela.
- Perícias Mentais (por Rank): 2 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto)

- Perícias Corporais (por rank): 1 + (+1 a cada 6 pontos em Destreza.)
- Escola Arcanas

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Arcanas e Divinas: Nível 1, +1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidades, +2 Magias, Conhecimento de Bardo: 1 Vez/Dia	PM: 1/a cada 3 Turnos
3-4	+1 Magia	
5-6	+1 Magia	
7-8	+1 Magia	
9-10	+1 Habilidade	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 2 Vezes/Dia	PM: 2/a cada 3 Turnos
13-14	+1 Magia	
15-16	Magias Arcanas e Divinas: Nível 2, +1 Magia	
17-18	+1 Magia	
19-20	+1 Habilidade	

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	+1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 3 Vezes/Dia	PM: 3/a cada 3 Turnos
23-24	+1 Magia	
25-26	+1 Magia	
27-28	+1 Magia	
29-30	Magias Arcanas e Divinas: Nível 3, +1 Habilidade	
31-32 - Rank 4 (Nv: 31)	+1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 4 Vezes/Dia	PM: 4/a cada 3 Turnos
33-34	+1 Magia	
35-36	+1 Magia	
37-38	+1 Magia	
39-40	+1 Habilidade	

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	+1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída,	PM: 5/a cada 3 Turnos

	+1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 5 Vezes/Dia	
43-44	Magias Arcanas e Divinas: Nível 4 +1 Magia	
45-46	+1 Magia	
47-48	+1 Magia	
49-50	+1 Habilidade	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	+1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 6 Vezes/Dia	PM: 6/a cada 3 Turnos
53-54	+1 Magia	
55-56	+1 Magia	
57-58	Magias Arcanas e Divinas: Nível 5 +1 Magia	
59-60	+1 Habilidade	

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	+1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 7 Vezes/Dia	PM: 7/a cada 3 Turnos

63-64	+1 Magia	
65-66	+1 Magia	
67-68	+1 Magia	
69-70	+1 Habilidade	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	Magias Arcanas e Divinas: Nível 6, +1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 8 Vezes/Dia	PM: 8/a cada 3 Turnos
73-74	+1 Magia	
75-76	+1 Magia	
77-78	+1 Magia	
79-80	+1 Habilidade	

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 - Rank 9 (Nv: 81)	+1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 10 Vezes/Dia	PM: 9/a cada 3 Turnos
83-84	+1 Magia	
85-86	Magias Arcanas e Divinas: Nível 7, +1 Magia	

87-88	+1 Magia	
89-90	+1 Habilidade	
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	+1 Cifra ou Movimento de Cifra já possuída, +1 Habilidade, +1 Magia, Conhecimento de Bardo: 10 Vezes/Dia	PM: 10/a cada 3 Turnos
93-94	+1 Magia	
95-96	+1 Magia	
97-98	+1 Magia	
99-100	+1 Habilidade	

Cifras do Bardo:

O Bardo aprende 1 vez por Rank, uma Cifra do Bardo, que nada mais é que uma Habilidade exclusiva da classe.

- Cada uma das 10 Canções do Bardo possuem 5 movimentos que podem ser aprendidos progressivamente.
- Cada canção afeta a próxima magia conjurada (arcana ou divina).
- As canções só podem ser ativadas antes das magias serem conjuradas, e só podem ser tocadas se o bardo estiver com seu instrumento musical em mãos.
- Cada Cifra dura 1 minuto, e custa 1 PM por padrão a cada Movimento.

Veja a lista de Canções abaixo:

1. Cifra 1: Ascensão

- Movimento 1: dano ou cura das magias recebe 1 dado extra (do mesmo tipo) para cada 4 dados que possui, sendo o mínimo 1.
- Movimento 2: dano ou cura das magias recebe 1 dado extra (do mesmo tipo) para cada 3 dados que possui, sendo o mínimo 1.
- Movimento 3: dano ou cura das magias recebe 1 dado extra (do mesmo tipo) para cada 2 dados que possui, sendo o mínimo 1.
- Movimento 4: dano ou cura das magias recebe 1 dado extra (do mesmo tipo) para cada 1 dado que possui, sendo o mínimo 1.
- Movimento 5: dano ou cura das magias recebe 2 dados extras (do mesmo tipo) para cada 1 dado que possui, sendo o mínimo 1.

2. Cifra 2: Redução

- Movimento 1: magias que você conjura custam 1 PM a menos, sendo o mínimo 1.
- Movimento 2: magias que você conjura custam 2 PMs a menos, sendo o mínimo 1.
- Movimento 3: magias que você conjura custam 3 PMs a menos, sendo o mínimo 1.
- Movimento 4: magias que você conjura custam 4 PMs a menos, sendo o mínimo 1.
- Movimento 5: magias que você conjura custam 5 PMs a menos, sendo o mínimo 1.

3. Cifra 3: Ressonância

- Movimento 1: todos os alvos que ouvirem você tem 10% de chance de serem afetados por suas magias.

- Movimento 2: todos os alvos que ouvirem você tem 30% de chance de serem afetados por suas magias.
- Movimento 3: todos os alvos que ouvirem você tem 50% de chance de serem afetados por suas magias.
- Movimento 4: todos os alvos que ouvirem você tem 70% de chance de serem afetados por suas magias.
- Movimento 5: todos os alvos que ouvirem você tem 90% de chance de serem afetados por suas magias.

○
 ○ *NT: Os alvos ainda precisam rolar os testes normais das magias, e tendo direito a testes para bloquearem a sua música, por padrão. Sendo a distância padrão do som 30m.*

4. Cifra 4: Permanência

- Movimento 1: o tempo de duração das magias aumenta em 1 categoria.
- Movimento 2: o tempo de duração das magias aumenta em 2 categorias.
- Movimento 3: o tempo de duração das magias aumenta em 3 categorias.
- Movimento 4: o tempo de duração das magias aumenta em 4 categorias
- Movimento 5: o tempo de duração das magias aumenta em 5 categorias

- *NT: O custo em mana por cada Movimento desta cifra é duplicado, ou seja, cada cifra custa 2, 4, 6, 8 e 10 PMs para ser conjurada, respectivamente. Sendo o limite de tempo, o Permanente.*

5. Cifra 5: Destruição

- Movimento 1: todos os inimigos que ouvirem você possuem -2 pontos em testes de resistência.
- Movimento 2: 1: todos os inimigos que ouvirem você possuem -4 pontos em testes de resistência.
- Movimento 3: 1: todos os inimigos que ouvirem você possuem -6 pontos em testes de resistência.
- Movimento 4: 1: todos os inimigos que ouvirem você possuem -8 pontos em testes de resistência.
- Movimento 5: 1: todos os inimigos que ouvirem você possuem -10 pontos em testes de resistência.
- *NT: Os alvos ainda precisam rolar os testes normais das magias, e tendo direito a testes para bloquearem a sua música, por padrão. Sendo a distância padrão do som desta Cifra 15m, por ser muito intensa magicamente.*

6. Cifra 6: Caos

- Movimento 1: A cada magia lançada, role 1d100. Em um resultado de 50 ou mais, a duração da magia aumenta em 1 categoria de tempo (ex: de Rodada → Minuto, de Minuto → Hora, etc.).
- Movimento 2: A cada magia lançada, role 1d100. Em um resultado de 50 ou mais, o alcance da magia é dobrado. Importante: Também role separadamente a

chance do Movimento 1 para ver se a duração aumentará.

- Movimento 3: A cada magia lançada, role 1d100. Em um resultado de 50 ou mais, o custo de PM da magia é reduzido a 0. Importante: Role separadamente também os efeitos dos Movimentos 1 e 2.
- A cada magia lançada, role 1d100. Em um resultado de 50 ou mais, todo o dano da magia é dobrado. Role separadamente os efeitos dos Movimentos 1, 2 e 3.
- Movimento 5: A cada magia lançada, role 1d100. Em um resultado de 50 ou mais, a magia é conjurada uma segunda vez imediatamente (com os mesmos alvos e parâmetros). Importante: Para cada uma das conjurações (original e duplicada), role separadamente as chances dos Movimentos 1 a 4, podendo ou não ativar os efeitos anteriores em cada uma.
- *NT: Cada efeito é independente e exige uma rolagem separada de 50% (1d100 ≥ 50).*

7. Cifra 7: Harmonia

- Movimento 1: todos os aliados que ouvirem você possuem +2 pontos em um teste da escolha deles, exceto testes de resistência.
- Movimento 2: 1: todos os aliados que ouvirem você possuem +4 pontos em um teste da escolha deles, exceto testes de resistência.
- Movimento 3: 1: todos os aliados que ouvirem você possuem +6

- pontos em um teste da escolha deles, exceto testes de resistência.
- Movimento 4: 1: todos os aliados que ouvirem você possuem +8 pontos em um teste da escolha deles, exceto testes de resistência.
- Movimento 5: 1: todos os aliados que ouvirem você possuem +10 em um teste da escolha deles, exceto testes de resistência.

Druida

Descrição Completa:

O Druida é o elo vivo entre a essência primitiva da natureza e o mundo consciente dos mortais. Enquanto magos estudam fórmulas e clérigos invocam o divino, o druida simplesmente é — um condutor das forças naturais, movido por instinto, intuição e equilíbrio. Ele não busca controlar o mundo, mas fazer parte dele, como as raízes de uma árvore que sustentam a terra tanto quanto dela se alimentam.

Druidas rejeitam o artificial. A ciência e a tecnologia, ainda que compreendidas, não despertam neles nenhum fascínio. Ferros, engrenagens e artificios são vistos como desvios da harmonia original. Por isso, druidas não utilizam armas ou armaduras metálicas, preferindo materiais naturais — ossos, pedras, fibras vegetais, madeiras esculpidas. Embora possam portar metais, a Forma Selvagem — manifestação espiritual que os conecta diretamente aos arquétipos das bestas — entra em conflito com objetos forjados, tornando-se inacessível enquanto estiverem equipados com armaduras ou armas metálicas.

Para o druida, a floresta é templo, o trovão é palavra e os ventos, profecia. Sua magia é crua, imprevisível, viva. Não nasce de livros nem de credos, mas de rituais, cantos e comunhões com o que há de mais antigo: os ciclos da vida, da morte e da renovação.

Sua personalidade reflete frequentemente a natureza que o rodeia. Um druida das florestas boreais de Priori pode ser calmo, resiliente e reflexivo, como o crescimento de um pinheiro centenário; enquanto um druida dos campos selvagens de Ferália pode agir como uma tempestade: livre, impetuoso e incontrolável.

Regiões de Origem:

Druidas existem em todos os cantos do mundo — onde houver vida selvagem, haverá olhos atentos observando sob folhas, asas ou peles. Mas é na Grande Floresta Ancestral de Elávar, sob a sombra da lendária Árvore do Mundo, que os druidas são mais numerosos e influentes. Diz-se que cada druida sonha ao menos uma vez na vida com essa árvore, mesmo que jamais tenha pisado em seus bosques.

No Shogunato de Ferália, os druidas reverenciam as estações e os grandes espíritos animais, servindo como xamãs e guardiões de territórios sagrados. No Reino de Priori, sobrevivem nas margens gélidas, protegendo os poucos redutos verdes contra a expansão das cidades e da mineração.

Mesmo nos desertos de Ura'Kar, surgem druidas dos ventos e das areias, mestres das serpentes e da sobrevivência. Em regiões urbanas, são raros, mas nunca ausentes — muitos vivem como eremitas, andando entre os becos com o silêncio das pedras.

Ainda assim, sua presença quase sempre gera estranheza ou reverência, pois os druidas não pertencem à civilização. Eles pertencem à terra, e onde estiverem, ela floresce — ou devora.

Características e Tabela da Classe:

- Atributo Chave: Espírito
- Pontos de Vida Totais (por rank): 700 + (70 x Vigor)
- Pontos de Mana Totais (por nível da classe): Nível / 2 + Atributo Chave / 2.
- Forma Selvagem: O Druida pode se transformar em uma criatura a cada novo Rank, ou, atribuir uma característica a uma criatura que já tenha, ele faz isso com uma Ação Padrão, ganha características visuais da criatura e o efeito dura indefinidamente, contudo, o druida não pode lançar magias enquanto estiver nessa forma.
- Perícias Mentais (por rank): 2 + (1 a cada 4 pontos de Intelecto.)
- Perícias Corporais (por rank): 2 + (+1 a cada 4 pontos em Destreza.)
- Companheiro Animal: Você ganha uma criatura que possui.

Nível - Rank 1 - 2	Bônus de Nível	Regen Base
1-2 - Rank 1 (Nv: 1)	Magias Divinas: Nível 1, +1 Forma Selvagem, +1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina,	PM: 1/a cada 3 Turnos
3-4	+1 Magia Divina	

5-6	+1 Magia Divina	
7-8	+1 Magia Divina	
9-10	+1 Habilidade	
11-12 - Rank 2 (Nv: 11)	+1 Forma Selvagem, +1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina,	PM: 2/a cada 3 Turnos
13-14	+1 Magia Divina	
15-16	Magias Divinas: Nível 2, +1 Magia Divina	
17-18	+1 Magia Divina	
19-20	+1 Habilidade	

Nível - Rank 3 - 4	Bônus de Nível	Regen Base
21-22 - Rank 3 (Nv: 21)	+1 Forma Selvagem, +1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina ,	PM: 3/a cada 3 Turnos
23-24	+1 Magia Divina	
25-26	+1 Magia Divina	
27-28	+1 Magia Divina	
29-30	Magias Divinas: Nível 3, +1 Habilidade	
31-32 - Rank 4	+1 Forma Selvagem,	PM: 4/a cada 3

(Nv: 31)	+1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina,	Turnos
33-34	+1 Magia Divina	
35-36	+1 Magia Divina	
37-38	+1 Magia Divina	
39-40	+1 Habilidade	

Nível - Rank 5 - 6	Bônus de Nível	Regen Base
41-42 - Rank 5 (Nv: 41)	+1 Forma Selvagem, +1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina,	PM: 5/a cada 3 Turnos
43-44	Magias Divinas: Nível 4 +1 Magia Divina	
45-46	+1 Magia Divina	
47-48	+1 Magia Divina	
49-50	+1 Habilidade	
51-52 - Rank 6 (Nv: 51)	+1 Forma Selvagem, +1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 6/a cada 3 Turnos
53-54	+1 Magia Divina	
55-56	+1 Magia Divina	
57-58	Magias Divinas: Nível 5,	

	+1 Magia Divina	
59-60	+1 Habilidade	

Nível - Rank 7 - 8	Bônus de Nível	Regen Base
61-62 - Rank 7 (Nv: 61)	+1 Forma Selvagem, +1 Característica Selvagem, + Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 7/a cada 3 Turnos
63-64	+1 Magia Divina	
65-66	+1 Magia Divina	
67-68	+1 Magia Divina	
69-70	+1 Habilidade	
71-72 - Rank 8 (Nv: 71)	Magias Divinas: Nível 6, +1 Forma Selvagem, +1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 8/a cada 3 Turnos
73-74	+1 Magia Divina	
75-76	+1 Magia Divina	
77-78	+1 Magia Divina	
79-80	+1 Habilidade	

Nível - Rank 9 - 10	Bônus de Nível	Regen Base
81-82 -	+1 Forma	PM: 9/a

Rank 9 (Nv: 81)	Selvagem, +1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	cada 3 Turnos
83-84	+1 Magia Divina	
85-86	Magias Divinas: Nível 7, +1 Magia Divina	
87-88	+1 Magia Divina	
89-90	+1 Habilidade	
91-92 - Rank 10 (Nv: 91)	+1 Forma Selvagem, +1 Característica Selvagem, +1 Habilidade, +1 Magia Divina	PM: 10/a cada 3 Turnos
93-94	+1 Magia Divina	
95-96	+1 Magia Divina	
97-98	+1 Magia Divina	
99-100	+1 Habilidade	

Forma Selvagem:

O Druida pode assumir a forma de criaturas naturais ou míticas que tenha assimilado durante sua jornada. A cada Rank, ele aprende a se transformar em uma nova criatura, expandindo seu repertório de formas e/ou assimila uma Característica Selvagem a uma criatura.

Para assimilar uma criatura, o druida deve estabelecer uma conexão com ela através de:

- Herdeiro Sangue: possuir linhagem parcial ou total da criatura (ex: Draqueni para dragões).
- Experiência de Vida: já ter se alimentado da carne da criatura ou ter convivido de forma profunda ou cultural com ela.

Com isso, criaturas naturais (como ursos, lobos, aves, tubarões) podem ser assimiladas com mais facilidade, já, no caso de criaturas mágicas ou míticas (como dragões, fênix, grifos) exigem vínculos narrativos fortes.

- Importante: Conforme o druida assimila mais Características Selvagens de uma criatura específica, sua transformação se torna cada vez mais fiel à versão real dela — ganhando acesso a habilidades únicas, anatomia mais precisa e poderes avançados daquela forma.

Características Selvagens

Ao assimilar criaturas, o Druida desbloqueia Características Selvagens específicas que refletem as capacidades físicas e místicas da forma assumida. Cada característica pode ser incorporada individualmente em sua forma selvagem, ampliando sua versatilidade e profundidade tática.

Locomoção e Mobilidade

- Deslocamento de Voo: você ganha um deslocamento de voo de 10 metros por turno + metade do seu modificador de Destreza (arredondado para baixo), ou utiliza o seu deslocamento base de corrida (se for maior). É necessário espaço livre e liberdade de movimento para alçar voo.

- Deslocamento Aquático: você nada com facilidade, obtendo um deslocamento aquático igual ao dobro do seu deslocamento base.
- Deslocamento de Escalada: você escala superfícies verticais ou até mesmo invertidas sem testes, com um deslocamento de 10 metros por turno + metade do seu modificador de Destreza, ou o seu deslocamento base de corrida (se for maior).

Adaptação e Sobrevivência

- Respiração Subaquática: você pode respirar normalmente debaixo d'água, da mesma forma que na superfície.
- Visão no Escuro: você enxerga perfeitamente em ambientes sem luz, até uma distância de 20 metros.
- Visão Térmica (Requer: Visão no Escuro): você enxerga criaturas além da escuridão, podendo ver mesmo criaturas sobre efeito de invisibilidade.
- Sentidos Aguçados: você possui Vantagem em testes de Percepção envolvendo audição e olfato. Em ambientes naturais, essa vantagem também se aplica à visão.

Armas Naturais

Você recebe uma variação a escolha da Habilidade Armas Naturais.

Habilidades

As habilidades em Alta Fantasia são uma das mecânicas que constroem e definem o jogador, tudo em Alta que o personagem possua que não seja uma magia, pode ser descrito como uma Habilidade. As Habilidades podem ser pegadas

conforme a classe do seu personagem dite, ou podem ser pegadas durante o jogo, narrativamente, conforme o que o mestre ache justo.

As Habilidades podem ser pegadas conforme a lista abaixo, ou criadas pelo próprio jogador, de acordo claro, com o que o mestre ache justo.

Lista de Habilidades: Gerais

Dedicação

- Requisitos: nenhum
- Descrição: você adquire um Treinamento adicional em alguma perícia a sua escolha.

Treinamento com Armas Corpo-a-corpo Pequenas

- Requisitos: Nenhum
- Descrição: você sabe usar todas as Armas Corpo-a-corpo Pequenas Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Arma em testes de Ataque Corpo-a-corpo e Defesa usando a mesma.

Treinamento com Armas de Alcance Pequenas

- Requisitos: Nenhum
- Descrição: você sabe usar todas as Armas de Alcance Pequenas Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Arma em testes de Técnica, Pontaria e Defesa, usando a mesma.

Treinamento com Armas Corpo-a-corpo Médias

- Requisitos: Nenhum

- Descrição: você sabe usar todas as Armas Corpo-a-corpo Médias Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Arma em testes de Ataque Corpo-a-corpo e Defesa, usando a mesma.

Treinamento com Armas de Alcance Médias

- Requisitos: Nenhum
- Descrição: você sabe usar todas as Armas de Alcance Médias Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Arma em testes de Técnica Pontaria e Defesa, usando a mesma.

Treinamento com Armas Corpo-a-corpo Grandes

- Requisitos: Nenhum
- Descrição: você sabe usar todas as Armas Corpo-a-corpo Grandes Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Arma em testes de Ataque Corpo-a-corpo e Defesa, usando a mesma.

Treinamento com Armas de Alcance Grandes

- Requisitos: Nenhum
- Descrição: você sabe usar todas as Armas de Alcance Grandes Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Arma em testes de Técnica Pontaria e Defesa, usando a mesma.

Treinamento com Armaduras Pequenas

- Requisitos: Nenhum
- Descrição: você sabe usar todas as Armaduras Pequenas Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Armadura em testes de Reflexo, Controle e Técnicas, usando a mesma.

Treinamento com Armaduras Médias

- Requisitos: Nenhum
- Descrição: você sabe usar todas as Armaduras Médias Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Armadura em testes de Reflexo, Controle e Técnicas, usando a mesma.

Treinamento com Armaduras Grandes

- Requisitos: Nenhum
- Descrição: você sabe usar todas as Armaduras Grandes Simples. Sem essa habilidade você recebe -4/Rank da Armadura em testes de Reflexo, Controle e Técnicas, usando a mesma.

Treinamento com Arma Especial

- Requisitos: possuir o treinamento de tamanho correspondente ao da arma.
- Descrição: você se dedica ao ponto de conseguir utilizar uma arma dita como complexa de maneira funcional. Escolha um tipo de arma Especial que possa usar pelo tamanho, como pistolas, espingardas, katanas, espadas colossais e similares, você sabe utilizar esse tipo de arma. Essa Habilidade pode ser pega múltiplas vezes.

Treinamento com Armadura Especial

- Requisitos: possuir o treinamento de tamanho correspondente ao da armadura.
- Descrição: você se dedica ao ponto de conseguir utilizar uma armadura dita como complexa de maneira funcional. Escolha um tipo de armadura Especial que possa usar pelo tamanho, você poderá a usar, assim como é feito na Habilidade Treinamento com Arma

Especial. Essa Habilidade pode ser pega múltiplas vezes.

Treinamento de Corrida Intenso

- Requisitos: nenhum.
- Descrição: seu deslocamento aumenta em 10m. Essa Habilidade pode ser pega múltiplas vezes.

Determinação

- Requisitos: nenhum.
- Descrição: 1 vez por descanso longo, você não fica inconsciente se seus PVs chegarem a 15% ou menos. Essa habilidade pode ser pega múltiplas vezes.

Parkour

- Requisitos: nenhum
- Descrição: você ignora as condições impostas por Terreno Difícil.

Honesto

- Requisitos: possuir ao menos 2 Treinamentos em Autocontrole.
- Descrição: Você recebe Vantagem em testes sociais se estiver dizendo a verdade, e Desvantagem se estiver mentindo.

Mentiroso

- Requisitos: possuir ao menos 2 Treinamentos em Atuação.
- Descrição: Você recebe Vantagem em testes sociais se estiver Mentindo, e Desvantagem se estiver dizendo a verdade.

Gênio Social

- Requisitos: possuir a Habilidade Mentiroso, Honesto e ser um personagem de Rank 5 ou maior.
- Descrição: você possui Vantagem em testes sociais.

Criar Poções, Venenos e Culinários

- Requisitos: 2 treinamentos no Conhecimento Alquimia
- Descrição: você consegue produzir poções, venenos e receitas culinárias, desde que tenha os ingredientes, estações de trabalho e saiba lançar as magias requeridas pelos mesmos.

Criar Armas, Armaduras e Artesanatos

- Requisitos: 2 treinamentos na Técnica Metalurgia
- Descrição: você consegue produzir armas, armaduras, e itens artesanais, desde que tenha os materiais, estações de trabalho e saiba lançar as magias requeridas pelos mesmos.

Montar e Desarmar Armadilhas

- Requisitos: ter ao menos 2 Treinamentos na Perícia Conhecimento Engenharia.
- Descrição: Você consegue montar ou desarmar armadilhas realizando testes de

Habilidade

- Requisitos:
- Descrição:

Lista de Habilidades: Combate

Benção da Morte

- Requisitos: ter chegado a uma situação de quase morte real, menos de 15%.
- Descrição: se você iria receber um Ataque inimigo, Condição, Situação (como cair de um lugar muito alto), ou similar, que iria reduzir seus Pontos de Vida a 0 ou menos, você evita isso completamente, o golpe não o atinge, e você não recebe nenhum efeito do mesmo. Você pode usar essa habilidade 1 vez a cada Descanso Longo.

Benção da Violência

- Requisitos: nenhum.
- Descrição: O primeiro ataque que iria te acertar em um combate é completamente ignorado.

Ataque Brutal

- Requisitos: possuir ao menos 2 Treinamentos em Corpo-a-corpo.
- Descrição: para fins de Ataques somente, seu atributo de cálculo base das Perícias de Técnicas é Força.

Ataque Calculado

- Requisitos: possuir ao menos 2 treinamentos em Conhecimentos.
- Descrição: para fins de Ataques somente, seu atributo de cálculo base das Perícias de Técnicas é Intelecto.

Ataque Encenado

- Requisitos: possuir ao menos 2 Treinamentos em Atuação.

- Descrição: para fins de Ataques somente, seu atributo de cálculo base das Perícias de Técnicas é Carisma.

Acerto Ardiloso

- Requisitos: possuir ao menos 2 treinamentos em Conhecimentos.
- Descrição: todas as armas/itens que utilizam Força para calcular dano, utilizam Intelecto nas suas mãos.

Acerto Preciso

- Requisitos: possuir ao menos 2 treinamentos em Técnicas.
- Descrição: todas as armas/itens que utilizam Força para calcular dano, utilizam Destreza nas suas mãos.

Acerto Fintado

- Requisitos: possuir ao menos 2 treinamentos em Atuação.
- Descrição: todas as armas/itens que utilizam Força para calcular dano, utilizam Carisma nas suas mãos.

Ataque Extra Improvisado

- Requisitos: nenhum.
- Descrição: você pode realizar um segundo ataque depois do seu primeiro, declare antes de realizar o primeiro, pois tanto este quanto o segundo serão realizados com Desvantagem.

Ataque Extra Melhorado

- Requisitos: possuir a Habilidade Ataque Extra Improvisado.
- Descrição: assim como Ataque Extra Improvisado, mas você não precisa declarar ao início do seu primeiro ataque,

e, apenas o seu segundo ataque possui Desvantagem.

Ataque Extra Perfeito

- Requisitos: possuir a Habilidade Ataque Melhorado.
- Descrição: você possui um segundo ataque, sem as desvantagens de Ataque Extra Melhorado.

Ataque Furtivo Aprimorado

- Requisitos: nenhum.
- Descrição: você não revela a sua posição ao realizar ataques à distância enquanto estiver Furtivo, os inimigos tem o direito de refazer o teste de Percepção com Vantagem após isso.

Ataque Furtivo Avançado

- Requisitos: possuir a habilidade Ataque Furtivo Aprimorado, Personagem Rank: 5 ou superior.
- Descrição: você não revela a sua posição ao realizar ataques à distância, e em ataques corpo-a-corpo, contudo, seus inimigos tem direito a realizar um teste de Percepção com Vantagem para ataques corpo-a-corpo.

Ataque Furtivo Perfeito

- Requisitos: Ataque Furtivo Avançado, Personagem de Rank: 8 ou superior
- Descrição: você não revela a sua posição ao atacar se estiver furtivo.

Reflexos Superiores

- Requisitos: nenhum.

- Descrição: testes de Reflexos que são feitos para reduzir o dano à metade, reduzem totalmente o dano.

Ataque Destruidor

- Requisitos: nenhum.
- Descrição: você adiciona dois dados a mais de dano do tipo do ataque que você está realizando, em compensação você recebe -4/Rank do seu personagem no acerto.

Ataque Destruidor Aprimorado

- Requisitos: Ataque Destruidor.
- Descrição: você adiciona dois dados a mais de dano do tipo do ataque que você está realizando, em compensação você recebe -2/Rank do seu personagem no acerto.

Ataque Destruidor Perfeito

- Requisitos: Ataque Destruidor Perfeito.
- Descrição: você adiciona dois dados a mais de dano do tipo do ataque que você está realizando.

Ataque Preciso

- Requisitos: nenhum.
- Descrição: você recebe um bônus de +2/Rank em testes de acerto.

Ataque Preciso Aprimorado

- Requisitos: Ataque Preciso.
- Descrição: você recebe um bônus de +4/Rank em testes de acerto.

Ataque Preciso Superior

- Requisitos: Ataque Aprimorado.

- Descrição: você recebe um bônus de +6/Rank em testes de acerto.

Braço Musculoso

- Requisitos: ser capaz de utilizar a arma de duas mãos escolhida, possuir 5 ou mais pontos em Força.
- Descrição: escolha um tipo de arma de duas mãos, que você saiba utilizar como uma katana, espada colossal, rifle de precisão e etc, você consegue a utilizar com uma mão apenas.

Ambidestria Improvisada

- Requisitos: conseguir usar as armas que empunha somente com uma mão.
- Descrição: você pode dar dois ataques, um com cada arma que possui, mas possui Desvantagem em ambos os testes.

Ambidestria Melhorada

- Requisitos: possuir a Habilidade Ambidestria Improvisada.
- Descrição: você pode dar dois ataques, um com cada arma que possui, mas possui Desvantagem somente no segundo teste.

Ambidestria Perfeita

- Requisitos: possuir a Habilidade Ambidestria Melhorada.
- Descrição: você pode dar dois ataques, um com cada arma que possui, sem as desvantagens das Habilidades anteriores.

Osso-duro-de-roer

- Requisitos: possuir 10 ou mais pontos em vigor.

- Descrição: você recebe RD 40 para cada Rank que possui.

Osso-duro-de-roer

- Requisitos: possuir 10 ou mais pontos em vigor.
- Descrição: você recebe RD 40 para cada Rank que possui.

Habilidade

- Requisitos:
- Descrição:

Lista de Habilidades: Magia

Escrever Pergaminhos

- Requisitos: pertencer a ao menos uma das classes da lista: Mago, Feiticeiro, Clérigo, Bruxo e Bardo.
- Descrição: Você, consumindo uma folha de Papel para Pergaminho, consegue escrever um pergaminho de uma Magia que conheça, o custo da magia em termos de mana é dobrado e demais componentes materiais que a magia necessite ainda devem ser consumidos.

Habilidade

- Requisitos:
- Descrição:

Lista de Habilidades: Divinas

Mais Uma Chace

- Requisitos: devoto de Alta.
- Descrição: você recebe um Ponto de Ação a mais por sessão. Essa Habilidade pode ser pega múltiplas vezes.

Presença Inspiradora

- Requisitos: ser devoto de Alta, ter pego Mais Uma Chance 5 vezes.
- Descrição: você dá mais um Ponto de Ação para todos os aliados a 30 m de distância. Funciona uma vez por sessão.

Força dos Generosos

- Requisitos: devoto de Alta.
- Descrição: você ganha 1 Ponto de Ação a cada 5 Atos Nobres que realizar e perde todos os Atos Nobres que tiver, se fizer um Ato Deplorável. Atos nobres podem ser coisas simples, como ajudar uma criança, salvar um gato em uma árvore, e similares, Ato Deplorável é o oposto disso.

Reduzir

- Requisitos:
- Descrição:

Lista de Habilidades: Regionais

Habilidade

- Requisitos:
- Descrição:

Lista de Habilidades: Raciais

Armas Naturais

- Requisitos: ser da Raça Draquênis ou Ferali, ser da Classe Druida, ou possuir a Habilidade Mutação Genética.
- Descrição: você recebe um ataque dos seguintes da lista:
 - Ataque de Garra: você causa $(4d4 + \text{Força}) \times (10 \times \text{Rank})$ de dano, a RD e PVs das garras é 100 x Rank.

- Ataque de Mordida: você causa $(2d4 + \text{Força}) \times (10 \times \text{Rank})$ de dano, a RD e PVs da mordida é 20 x Rank. Você pode fazer um ataque adicional, sem qualquer debuff, com a mordida.
- Ataque de Cauda: você causa $(2d4 + \text{Força}) \times (10 \times \text{Rank})$ de dano, a RD e PVs da cauda é 20 x Rank. Você pode fazer um ataque adicional, sem qualquer debuff, com a cauda.

N/T: Se você destruir sua Arma Natural, pode recuperar ela apenas com magias de cura ou poções, o Descanso Longo não é o bastante para recuperar elas.

Habilidade

- Requisitos:
- Descrição:

Magia

O Que É a Magia

"Se a magia fosse um truque, vocês já estariam fazendo chover ouro e cusindo fogo, não tropeçando em livros. A magia é a linguagem do universo, e o universo não fala com ignorantes. Agora, tentem não se explodirem desta vez." — Hayla, a Arquimaga Eterna

A magia, no mundo de Alta Fantasia, é uma força fundamental da existência, tão natural quanto a gravidade, o calor ou o tempo. Diferente da tecnologia, que manipula o mundo de fora para dentro, a magia atua de dentro para fora: ela conversa com os fios invisíveis que tecem a realidade — os fios do Éter, e desconversa com o Néter — a entropia pura.

Todos os seres vivos, conscientes ou não, estão imersos nesse tecido chamado Éter. É através dele que a realidade se molda. Aquele que aprende a senti-lo, entendê-lo e vibrá-lo com intenção, torna-se um conjurador, um arquiteto da realidade.

Princípios Fundamentais da Magia

A magia se fundamenta em três grandes pilares:

1. O Éter – A Teia da Realidade

O Éter é a substância invisível que permeia o universo. Ele vibra em múltiplas camadas naturais, cada uma correspondendo a aspectos da realidade — como matéria, energia, tempo e mente.

Magos não “criam” fogo ou tempo: eles acessam as camadas certas do Éter e as modulam para a realidade incendiar-se.

2. O Néter – O Antitético

O Néter é o oposto do Éter: um campo de entropia pura, silencioso e corrosivo. Ele não vibra, ele consome. Usado com sabedoria, ele pode anular magias, apagar energias ou abrir brechas no tecido da existência. Usado com imprudência, pode corromper a alma do conjurador.

3. A Mente – A Verdadeira Manipuladora

A magia não é automática. Ela exige imaginação, foco e compreensão e em muitos casos fé. Todo feitiço é uma fórmula entre o entendimento das camadas do Éter e a força mental de quem a manipula. Por isso, há escolas, tratados e doutrinas dedicadas ao seu estudo.

As Camadas do Éter

“Quando vi que o feixe de Éter atingiu meu Hexacópio e explodiu em cores, percebi que o Éter não é um bloco monolítico, mas um caleidoscópio de vibrações. Cada cor era uma camada distinta — calor, matéria, espaço, tempo... — dançando juntas numa sinfonia oculta. Foi ali, na metade do meu primeiro ciclo, que entendi: a magia existe em cada nuance dessa dança. — Hayla, a Arquimaga Eterna, trechos inéditos de “Refração Arcana” (início de seus diários, 500ª primavera)

O Éter manifesta-se como um campo vibracional multifacetado, composto por nove camadas distintas. Cada uma delas ressoa em frequência própria, refletindo um aspecto fundamental da realidade – da manipulação da matéria bruta até as distorções do espaço-tempo ou dos domínios espirituais. Quando um conjurador afina sua percepção e foco, ele “sintoniza” uma ou mais dessas camadas, modulando as vibrações para produzir efeitos concretos: erguer uma estrutura, invocar chammas, dobrar o espaço ou até lançar uma onda de pura entropia.

A origem dessas camadas remonta às primeiras experiências arcanas, em que estudiosos como Hayla, a Arquimaga Eterna, usaram prismas místicos e cristais de silício para refratar o Éter e revelar suas nuances. Hoje, cada escola de magia se especializa em uma ou mais dessas camadas, ensinando tanto os princípios teóricos quanto as técnicas práticas de “alfabetização” no idioma invisível que rege o universo.

Veja na tabela abaixo:

Nível	Camada	Descrição	Exemplos de
-------	--------	-----------	-------------

			Magia
1	Matéria	Manipulação física simples e complexa	Montar uma cadeira, criar armas, mover objetos
2	Energia	Calor, frio, eletricidade, luz, som	Bola de fogo, congelar água, raio, grito sônico
3	Forças Fundamentais	Gravidade, magnetismo, inércia, pressão	Campo gravitacional, escudo de força, voo
4	Espaço	Posição, dimensão, dobra, localização	Teleporte, criar bolsos dimensionais, fendas
5	Tempo	Ritmo, aceleração, atraso, memória do tempo	Acelerar movimento, visão do passado
6	Vital	Cura, mutação, fertilidade, venenos	Regeneração, crescimento vegetal, toxinas
7	Mente	Emoções, pensamentos, ilusões, memórias	Ilusão, manipulação mental, ler mentes
8	Espírito	Almas, planos astrais, invocações	Necromancia, projeção astral, pactos
9	Caos	Probabilidade, distorções, aleatoriedade	Anular magia, devorar alma, colapsar espaço

Descritores das Magias

Lista de descritores possíveis:

- [Éter] – Magia comum, iluminada, sintonizada com a natureza vibracional
- [Néter] – Magia escura, entropia, anti magia
- [Fogo], [Gelo], [Som], [Vácuo], [Ácido], [Eletricidade], – Magias específicas de energia elemental
- [Gravitacional], [Espacial], [Temporal] – Magias de manipulação avançada
- [Mental], [Espiritual] – Magias que interagem com seres vivos
- [Caótico] – Magias de efeito aleatório ou instável
- [Vital] – Magias que afetam a biologia
- [Construção], [Destruição] – Magias com efeitos físicos permanentes
- [Instantâneo], [Sustentado], [Passivo], [Reação], [Ritual] – Duração da magia

Exemplos:

- Bola de Fogo → [Éter], [Fogo], [Destruição], [Instantâneo]
- Teleportar → [Éter], [Espacial], [Ritual ou Instantâneo]
- Devorar Alma → [Néter], [Espiritual], [Destruição] — *Repare que, mesmo que o Néter não possua camadas como o Éter possui, quando ele atua, ele atua sobre camadas do Éter.*

A Natureza do Néter

O Néter funciona como o “verso sombrio” do Éter: não vibra, mas suga e corrompe as frequências que o cercam. Em vez de ressoar em camadas ordenadas, ele se estabelece em falhas

e fissuras do tecido arcano, criando zonas de antirressonância. Quando um conjurador invoca o Néter, ele impede que as vibrações naturais do Éter se manifestem plenamente, drenando energia e distorcendo as camadas ao seu redor.

Essa interação se dá em três frentes:

1. *Absorção Vibracional:* o Néter absorve a ressonância local, tornando inútil qualquer magia nas camadas do Éter dentro de seu alcance.
2. *Corrupimento de Frequências:* em vez de simplesmente bloquear, o Néter pode perverter uma camada — transformando um feitiço de cura em uma praga necromântica, por exemplo.
3. *Ruptura de Éter:* em sua forma mais extrema, o Néter rasga o tecido espaço-temporal e dá acesso à 5 dimensão, um espaço de transição entre realidades paralelas de universos alternativos, uma via de mão única que não possui volta para aqueles que vão, e nem para aqueles que vêm.

Por essas razões, o acesso ao Néter é sempre perigoso: quanto mais profunda a fissura, mais imprevisíveis e destrutivos os efeitos. Somente arcanistas experientes, com entendimento das camadas do Éter, ousam explorar suas brechas, ao poderem pagar com a própria sanidade — ou com a própria existência.

Por essas razões, o acesso ao Néter é sempre proibitivo e sombrio. Poucos ousam estudá-lo, e estes são caçados como hereges em quase todos os reinos. As artes sombrias derivadas do Néter são quase exclusividades dos Dunkelrius do Império de Deminesh, cujos rituais proíbem qualquer testemunha viva.

“Vocês chamam de ‘vácuo arcano’ algo que não compreendem. O Néter não anula o Éter — ele o devora. E sim, eu até que já vi outras cidades como essa se apagarem num sopro.” — Alekséi Volkov, necromante Dunkelriu, antes da sua execução, após a Queda de Glaube (3066 DA, Arquivos Imperiais de Mirren)

Escolas Arcanas

Todo mago, ao dar os primeiros passos em sua jornada pelo conhecimento místico, deve tomar uma decisão fundamental: seguir ou não os ensinamentos de uma Escola Arcana. Essa escolha é feita no início de sua formação e não pode ser desfeita.

Ao se alinhar a uma Escola Arcana, o mago passa a seguir seus princípios, visões e métodos únicos. Como recompensa por sua devoção, ele pesquisa 1 magia adicional por Rank pertencente à sua escola escolhida.

No entanto, esse comprometimento exige um sacrifício: o mago renuncia completamente ao uso de magias da escola rival. Seja por desinteresse, incompatibilidade filosófica ou até mesmo repúdio, ele jamais conseguirá conjurá-las.

Elementarismo

Seguidores: Elementaristas

Rival: Necromancia

O Elementarismo é a arte de canalizar as forças primordiais do mundo: fogo, gelo, som, luz, eletricidade e além. Elementaristas acreditam que a magia é uma manifestação direta da

natureza e do caos cósmico organizado em padrões.

Eles se tornam mestres da destruição e da expressão energética, controlando ambientes e conjurando rajadas avassaladoras com facilidade.

Necromancia

Seguidores: Necromantes

Rival: Elementarismo

Necromantes manipulam as forças da entropia, da morte e da degeneração. Enxergam a magia não como criação, mas como um ciclo inevitável de ruína e renascimento.

Usam magia para decompor, drenar e corromper, ou animar os restos da vida passada. Para eles, não há criação sem destruição.

Cronomancia

Seguidores: Cronomantes

Rival: Invocação

Cronomantes são estudiosos do tempo, da gravidade e das dobras dimensionais. Eles veem o tempo como um rio manipulável e o espaço como algo fluido.

Podem acelerar eventos, atrasar movimentos, distorcer a gravidade e prever ou alterar o fluxo causal com precisão mortal.

A magia, para eles, é o domínio do inevitável.

Invocação

Seguidores: Invocadores

Rival: Cronomancia

Invocadores são conjuradores que trazem entidades, construções e armas de outras dimensões. São criadores, artesãos arcanos e mestres de pactos com criaturas.

Para eles, a magia é uma ponte entre os mundos. Cada feitiço é um chamado — e cada chamado, uma resposta que caminha, voa ou ruge.

Encantamento

Seguidores: Encantadores

Rival: Vitalismo

Encantadores dominam a mente, a emoção, a percepção e o espírito. Especialistas em ilusão, dominação, manipulação e influência, eles dobram vontades com palavras, gestos e sussurros mágicos.

Para eles, o verdadeiro poder não está no corpo, mas no que o move: a consciência.

Vitalismo

Seguidores: Vitalistas

Rival: Encantamento

Vitalistas moldam a magia da vida em si: a biologia, o crescimento, a regeneração e a cura. Eles se conectam ao pulso vital do mundo e canalizam a essência que reconstrói, protege e purifica.

Onde os encantadores manipulam, os vitalistas restauram. Para eles, a magia é uma força de equilíbrio e preservação.

Alcance, Tempo e Formatos de Área

Categorias de Alcance

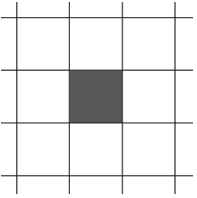
Categoria	Descrição	Alcance em quadrados (1 quadrado = 1 metro)
Toque	O conjurador precisa estar adjacente ao alvo.	1
Curto	Magias simples, rápidas.	Até 6
Médio	Domínio confortável do conjurador.	7-18
Longo	Magias que exigem grande projeção.	19 e além.
Especial	Alcance ilimitado (em condições específicas, como Enfeitiçar Pessoa, onde um alvo pode estar sob o efeito da magia mesmo a milhares de quilômetros do conjurador).	Ilimitado sobre condições
Mundial	Alcance capaz atingir o mundo inteiro ou, em casos especiais, afetar o universo inteiro.	Ilimitado.

Categorias de Tempo (em escala)

Categoria	Duração
Instantânea	Uma Ação Completa, 6 segundos.
1 Rodada	Duas Ações Completas, 12 segundos.
1 minuto	Dez Ações Completas, 60 segundos.
10 minutos	Cem Ações Completas.
1 hora	Sessenta minutos.
1 dia	Vinte e quatro horas.
1 semana	Sete dias.
1 mês	Quatro semanas.
1 ano	Doze meses.
Permanente	Regras especiais se aplicam aqui, a magia em questão deve ser consultada.

Formatos de Área

Para cada magia em área, define-se tipo, parâmetros (alcance, comprimento, raio) e padrão de quadrados que ela afeta.

Tipo	Parâmetros	Exemplo de Padrão	Uso Típico
Ponto	Alcance até o centro do efeito		Toque Gélido

Raio (círculo)	Alcance + raio em quadrados		Bola de Fogo
Cone	Alcance (base) + comprimen to		Baforada do Dragão
Linha	Alcance + comprimen to (em linha)		Raio
Cúbica	Alcance + dimensão do cubo		Prisão de Energia

Magia Arcana

A Magia Arcana nasce da criatividade, do estudo, da curiosidade e da disciplina dos arcanistas. Ela se fundamenta no Éter, no Néter e nas camadas vibracionais que compõem o universo, exigindo do arcanista rigor intelectual e

experimentação. Cada feitiço é uma fórmula complexa ou bem simples, fruto de teorias, cálculos e rituais precisos: um verdadeiro laboratório místico. Por isso, a Magia Arcana tende a ser sofisticada, sutil e versátil, permitindo ao conjurador moldar efeitos finos — desde envolver um aliado em manto de luz translúcida até dobrar minuciosamente o espaço para um elegante Teleporte.

Pesquisa e Aprimoramento de Magias Arcanas: (In-Game)

Para magos, feiticeiros e outros usuários da magia arcana, desenvolver ou aprimorar magias é um processo intelectual e experimental e requer muita criatividade! O que resulta em tempo de pesquisa, estudo e também, geralmente, recursos adequados.

Abaixo segue a lista de requisitos básicos para o aprendizado e desenvolvimento *In Game* de novas magias, pois, naturalmente, o processo de aprendizado de novas magias ou é feito através do grinding de níveis de classes que o permitam, ou de uso de itens no cenário.

Requisitos básicos:

1. Classe Conjuradora: mínimo de 1 nível na classe que permita lançar magias arcanas do nível alvo.
2. Tempo de Estudo: 1d8 dias por nível da magia em pesquisa.
3. Testes: Realizar um teste de Intelecto (por padrão). Com a dificuldade sendo uma CD referente ao nível da magia, por exemplo: uma magia de nível 1, o teste seria a respeito do Rank 1, com o nível da dificuldade sendo dito conforme o nível de complexidade dos elementos da magia

que o personagem estiver pesquisando. Sendo realizado um número de testes com esta dificuldade igual ao nível da magia.

4. Bônus de Ambiente e Recursos: cada 3 itens da lista abaixo reduzem a categoria de dificuldade em 1 (até o mínimo “Fácil” para aquele nível de magia pesquisada).
 - a. O arcano estuda em um ambiente compatível com o nível da magia que possua, ao menos, uma biblioteca e um laboratório de alquimia.
 - b. Possui ou tem acesso a um grimório relacionado, ou grimórios com fragmentos de feitiços semelhantes.
 - c. Conta com ajuda de outro arcanista (suporte, mentor ou aprendiz) que tenha ao menos metade do seu nível.
 - d. Você pertence a um grande grupo de arcanistas, como a uma guilda ou escola e participa ativamente das suas atividades.
 - e. Você decide ir com calma, e soma metade do tempo que a sua pesquisa levaria originalmente ao valor total.

Os efeitos são cumulativos, ou seja, você pode possuir múltiplos ajudantes, múltiplas bibliotecas e laboratórios de alquimia, e demorar o dobro para pesquisar a magia, que isso irá influenciar positivamente na CD dos seus testes.

Resultado:

- Sucesso: O jogador cria, adapta ou aprimora a magia.
- Fracasso: O jogador pode tentar novamente após novo período de estudo

igual à metade do tempo gasto pesquisando a magia.

- Fracasso crítico (falha em todos os testes): Você cria uma magia instável ou, com efeito, inverso ao desejado

“Se falhar, aprenda. Se explodir, anote. Se funcionar... publique.” — Valtros, arcanista itinerante.

Segue abaixo a lista de magias arcanas do nível 1 ao 10.

Magias Arcanas de Nível 1:

Custo de PM = 1

Armadura Arcana 1

Escola Arcana: Elementarismo

Descritores: Éter

Duração: Instantânea

Camada: Energia

Formato:

Efeito: Uma armadura que fica por 1 minuto em você, ela possui 100 de RD, e anula o dano de magias de Nível 1 com descritor [Éter]

Mão Etérea

Escola Arcana:

Descritores: Éter

Duração: até o Descanso Longo

Camada:

Formato:

Efeito: Uma mão que pode ser controlada por você, ela tem 10m de deslocamento de Vôo, pode abrir portas, pegar itens, mas não pode atacar. Ela possui PVs igual a 50 e Reflexos 0

Luzes Brilhantes

Escola Arcana:

Descritores: Éter

Duração: 10 minutos

Camada:

Formato:

Efeito: Você cria 3 fontes de luz fortes, que iluminam cada uma 15 metros. Elas podem seguir você ou somente ficarem paradas, mas você deve decidir isso na hora da conjuração, com o efeito ser aplicando a todas elas.

Detectar Magia

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto

Camada:

Formato:

Efeito: Você consegue detectar auras mágicas em objetos e diferenciar elas por intensidade a até 30 m de você. Existem 5 categorias de intensidade mágica:

1. Mundana.
2. Fraca.
3. Mediana.
4. Forte.
5. Aterradora.

N/A: Personagens ou criaturas Sencientes de Rank 5, ou menor, quando observam auras Aterradoras diretamente através dessa magia ou de outras, recebem *instantaneamente* a condição Aterrorizados, e ficam cegos por 2 turnos.

Míssil Arcano

Escola Arcana:

Descritores: Éter

Duração: Instantânea

Camada:

Formato:

Efeito: Você consegue disparar uma esfera de energia que persegue um alvo ou um ponto a até 15 m de você, o acerto é instantâneo e causa (4d4) x 10 pontos de dano.

Levitação

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 5 Ações

Camada:

Formato:

Efeito: Você consegue se fazer flutuar ou fazer um objeto flutuar, você deve gastar sua Ação Padrão para mover o alvo e não pode ser atacado durante o processo, se for, o efeito da magia se dissipa instantaneamente.

Arma Mágica

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: Instantânea

Camada:

Formato:

Efeito: Escolha uma das características abaixo:

- Essência Elemental: sua arma causa 1 dado de dano do seu tipo a mais de um dos seguintes descritores: [Fogo], [Gelo], [Som], [Vácuo], [Ácido], [Eletricidade].
- Manipulação: sua arma recebe deslocamento de vôo de 10 m, você pode atacar a distância com ela utilizando normalmente os seus bônus de atributo e perícia.
- Bumerangue: assim como uma arma de arremesso, sua arma pode ser arremessada a uma distância igual a sua Força, e causa dano normalmente.

Conjurar Trevas

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto

Camada:

Formato:

Efeito: você lança uma esfera de 6 m de sombra mágica, todas as criaturas que não possuírem visão no escuro mágica devem fazer um teste de Conhecimento Arcano contrário ao seu para conseguirem enxergar normalmente.

Mãos Flamejantes 1

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: Instantânea

Camada:

Formato:

Efeito: você lança um cone com 6 m de chamas, todas as criaturas na área do cone devem fazer um teste de Reflexos contrário a um seu de Conhecimento Arcano para reduzirem o dano à metade, em caso de falha, rebem $(3d6 + N/2) \times 10$ pontos de dano de [Fogo].

Mãos Congelantes 1

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: Instantânea/3 turnos

Camada:

Formato:

Efeito: você lança um cone com 6 m de chamas, todas as criaturas na área do cone devem fazer um teste de Reflexos contrário a um seu de Conhecimento Arcano para reduzirem o dano à metade. Em caso de falha, rebem $(3d4 + N/2) \times 10$ pontos de dano de [Gelo], com a área onde a magia foi lançada ficando Escorregadia (todos

quando de pé devem rolar Reflexos CD 13, com a área sendo Terreno Difícil) por 3 turnos.

Armadura Mágica 1

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto

Camada:

Formato:

Efeito: Você conjura em si ou em um aliado uma armadura etérea, semi-transparente, mas claramente visível. A armadura dura 1 minuto e concede RD 60 ao alvo. Caso o usuário receba, em uma única rodada, um golpe igual ou superior a 120 pontos de dano, a Armadura Mágica se rompe e a magia é dissipada imediatamente. (A RD concedida pela Armadura Mágica é sempre aplicada antes de qualquer outra.)

Encantar Criatura 1

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 hora

Camada:

Formato:

Efeito: você realiza um teste de Conhecimento Arcano contra um teste de Autocontrole do alvo, se ele falhar, fica extremamente prestativo em relação a você, aceitando pedidos inofensivos e ordens simples sem pestanejar, contudo, para pedidos perversos, estranhos ou perigosos, o alvo tem direito a executar o teste novamente.

Se você ou aliados executarem qualquer ação hostil contra a criatura encantada, a magia se dissipa instantaneamente.

Lingua de Elaya

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 10 minutos

Camada:

Formato:

Efeito: você consegue compreender totalmente textos e conversas em outros idiomas que sejam comuns, mas não consegue falar eles.

Mapa

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 hora

Camada:

Formato:

Efeito: você grava em uma folha em branco um mapa conforme explora uma determinada área, a folha ou livro fica flutuando ao seu lado enquanto isso, você pode escrever nomes de cidades, ruas, anotações, pontos de referência, etc., cada página consegue gravar detalhadamente 1 km, ou simplificada 10 km. Esta magia é passiva e pode ser usada mesmo em combate. É necessária uma folha de papel ou página em branco de livro para escrever o mapa.

Ataque Preditivo

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto ou até a condição ser atingida.

Camada:

Formato:

Efeito: você consegue por meio de um breve vislumbre do futuro ver onde seu alvo estará, e assim consegue receber um bônus de +10 no seu

acerto à distância ou corpo-a-corpo no seu próximo ataque.

Mensagem

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: Instantânea

Camada:

Formato:

Efeito: você envia uma mensagem telecinética para um alvo a sua escolha, se o mesmo for prestativo não há necessidade de testes, mas se não for, você deve realizar um teste de Conhecimento Arcano contra um teste de Autocontrole, e somente em caso de sucesso consegue enviar a mensagem. A mensagem deve ter no máximo 20 palavras.

Abrir ou fechar

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: Instantânea

Camada:

Formato:

Efeito: você abre ou fecha uma porta, janela ou tranca simples que não seja mágica.

Apagar

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: Instantânea

Camada:

Formato:

Efeito: você pode apagar livremente textos ou gravuras escritos a tinta, lápis ou outro material de qualquer superfície, contudo se for mágico você deve rolar um teste de Conhecimento Arcano, com a CD sendo Normal de Rank

equivalente a da Magia na lista de CDs. Em caso de sucesso você apaga o texto com a magia que estava ali, e em caso de falha, você ativa a magia que tentava apagar. (essa magia remove manchas de roupas!)

Escrever

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 hora

Camada:

Formato:

Efeito: você escreve em uma folha de papel seus pensamentos (a mesma fica flutuando ao seu lado), ao menos aqueles que você quiser escrever, com a letra que você quiser usar e até mesmo fazer grafias especiais, mas para isso você deve realizar testes de Técnica Artesanato. A magia se mantém ativa enquanto você estiver concentrado nela.

Estrela Cadente

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: instantânea

Camada:

Formato:

Efeito: você conjura uma das estrelas das Linhas de Éter, ela vem instantaneamente do céu e explode na superfície em qualquer lugar a 15 m. Esta é uma magia difícil de se controlar, o desenhe uma cruz sobre o alvo, e role 1d10. 1-2, a estrela cai ao norte, 3-4, a estrela cai a oeste, 5-6, a estrela cai a sul, 7-8, a estrela cai a oeste e 9-10, a estrela cai ao centro. Ela dá 4d20 de dano, e requer um teste de reflexos para reduzir o dano a metade.

Identificar Magia.

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: instantânea

Camada:

Formato:

Efeito: seus olhos se imbuem em éter e você consegue ver com clareza a aura magica de determinada criatura ou alvo, ignorando as demais. Você consegue identificar a magia mais poderosa afetando um alvo ou item, e assim, dizer exatamente qual magia esta é, e o que ela faz, mas não consegue dizer a duração atual dela.

Montaria Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 hora/1 PM.

Camada:

Formato:

Efeito: você invoca um animal não mágico a sua escolha, que possui deslocamento igual a 30 m. Ele não pode lutar e possui PV 500.

Suportar Temperaturas

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 hora/1 PM.

Camada:

Formato:

Efeito: você joga sobre si e aliados uma camada de éter que permite vocês resistirem a temperaturas até 60 °c ou -60 °c.

Moldar Objetos

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 hora.

Camada:

Formato:

Efeito: você consegue alterar a forma de um objeto pequeno da maneira que você quiser, sem aumentar ou reduzir o tamanho do mesmo.

Criar Itens Efêmeros

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto.

Camada:

Formato:

Efeito: você cria um item pequeno qualquer que não seja mágico, você precisa já ter visto e tocado no item para fazer isso, se não, deve rolar um teste de Intuição CD 13 para conseguir replicar o mesmo.

Nós nos Dedos

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto.

Camada:

Formato:

Efeito: você escolhe um alvo e ele precisa rolar um teste de Fortitude contra um de Conhecimento Arcano seu, em caso de falha, seus dedos se contorcem magicamente e se amarram uns nos outros, fazendo eles ficarem presos em tudo o que seguram, e impedindo o alvo de usar as mãos para conjurar magias.

Cegueira Mágica

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto.

Camada:

Formato:

Efeito: o alvo realiza um teste de Fortitude contra um de Conhecimento Arcano seu, em caso de falha do mesmo, ele fica cego.

Gazes Mágicos

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto.

Camada:

Formato:

Efeito: o alvo realiza um teste de Fortitude contra um de Conhecimento Arcano seu, em caso de falha do mesmo, o alvo começa a soltar gazes fétidos de maneira violenta, barulhenta e descontrolada, ele possui desvantagens em testes envolvendo o Atributo carisma, e em testes de controle para ficar furtivo. Você só pode lançar essa magia se ver o mesmo.

Criar Disfarce

Escola Arcana:

Descritores:

Duração: 1 minuto/1 PM.

Camada:

Formato:

Efeito: você cria um disfarce que deixa você idêntico a uma criatura humanoide de no máximo 1 categoria de tamanho diferente da sua, mudando inclusive a sua voz. Em termos práticos, todos que tentarem identificar visualmente quem você é tem direito a um teste de Percepção, contra um de Conhecimento Arcano seu, você possui um bônus de +10 e Vantagem nesse teste.

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Arcana

Escola Arcana:

Descritores:

Camada:

Formato:

Efeito:

Magias Divinas de Nível 1:

Luz Cegante

Descritores: [Éter]

Camada:

Formato:

Efeito:

Magia Divina

Descritores: [Éter]

Camada:
Formato:
Efeito:

Magia Divina

Descritores: [Éter]
Camada:
Formato:
Efeito:

Magia Divina

Descritores: [Éter]
Camada:
Formato:
Efeito:

Magia Divina

Descritores: [Éter]
Camada:
Formato:
Efeito:

Magia Divina

Descritores: [Éter]
Camada:
Formato:
Efeito:

Magia Divina

Descritores: [Éter]
Camada:
Formato:
Efeito:

Magia Divina

Descritores: [Éter]
Camada:
Formato:
Efeito:

Magia Divina

Descritores: [Éter]
Camada:
Formato:
Efeito:

Magias Arcanas de Nível 1: custo de PM = 1

Nome	Escola Arcana	Descritores	Camada	Formato	Efeito
Escudo Arcano 1	Elementarismo	[Reação] [Éter]	Energia		Você com uma reação de defesa cria um escudo de Éter com +2 de acerto e RD 50.
Armadura Arcana 1	Elementarismo	[Éter]	Energia		Uma armadura que fica por 1 minuto em você, ela possui 100 de RD, e anula o dano de magias de Nível 1 com descritor [Éter]

Mão Etérea	Elementarismo	[Éter]	Energia		Uma mão que pode ser controlada por você, ela tem 10m de deslocamento de Vôo, pode abrir portas, pegar itens, mas não pode atacar. Ela possui PVs igual a 50 e Reflexos 0
Luzes Brilhantes	Elementarismo	[Éter]	Energia		Você cria 3 fontes de luz fortes, que iluminam cada uma 15 metros e duram 10 minutos.
Detectar Magia	Vitalismo	[Éter] [vital]	Vital		Você consegue detectar auras mágicas em objetos e diferenciar elas por intensidade e descritor a até 30 m de você.
Míssil Arcano	Elementarismo	[Éter]	Energia	Ponto	Você consegue disparar uma esfera de energia que persegue um alvo ou um ponto a até 15 m de você, o acerto é instantâneo e causa 4d4 x 10 pontos de dano.
Levitação	Vitalismo	[Éter] [Vital] [Concentração]	Vital		Você consegue se fazer flutuar ou fazer um objeto flutuar por 5 ações, você deve gastar sua Ação Padrão para mover o alvo e não pode ser atacado durante o processo.
Arma Mágica					
Sombras Escuras					
Mãos Flamejantes					
Mãos Congelantes					
Armadura Mágica					
Encantar					

Criatura					
Língua de Elaya					
Mapa					
Ataque Certeiro					
Detectar Pensamentos					
Mensagem					
Abrir e Fechar					
Apagar					
Escrever					
Meteorito					
Identificar Magia					
Montaria Arcana					
Suportar Elementos					
Moldar Objetos					
Criar Itens Efêmeros					
Nós Nos Dedos					
Cagueira Mágica					
Gazes Mágicos					
Criar Desfarce					
Aumentar Tamanho					
Reduzir Tamanho					
Azaração					
Compreender					

Idiomas					
Toque Eletrizante					
Passos Rápidos					
Autoconfiança					
Projetar Som					
Magigrafia					
Rastreador Arcano					

Magia Divina

A Magia Divina brota da fé, da devoção e do poder concedido pelos deuses. Seus canais são preces, símbolos sagrados e dogmas, mais do que experimentos; mais bruta do que técnica. Em vez de cálculos arcanos, o clérigo invoca o Éter puro (ou a fúria do Néter) diretamente do reino divino, recebendo uma onda de poder que, embora menos refinada, traduz-se em força devastadora ou em graça curativa avassaladora. São magias de coração e coragem, que ignoram a precisão acadêmica dos arcanistas em favor de atos de fé capazes de mover montanhas — ou abrir valas de sombras contra os inimigos do credo.

Pesquisa e Revelação de Magias Divinas (In-Game)

Clérigos, paladinos e demais servos dos deuses não “inventam” magias: eles as revelam por meio de preces, ritos e fé inabalável. Cada bênção ou maldição divina exige devoção, tempo e o favor de um poder superior.

Requisitos básicos:

1. Classe Conjuradora: mínimo de 1 nível na classe que permita lançar magias divinas do nível alvo.
2. Tempo de Estudo: 1d8 dias por nível da magia em pesquisa.
3. Testes: Realizar um teste de Espírito (por padrão). Com a dificuldade sendo uma CD referente ao nível da magia, por exemplo: uma magia de nível 1, o teste seria a respeito do Rank 1, com o nível da dificuldade sendo dito conforme o nível de complexidade dos elementos da magia que o personagem estiver pesquisando. Sendo realizado um número de testes com esta dificuldade igual ao nível da magia.
4. Bônus de Ambiente e Recursos: cada 3 itens da lista abaixo reduzem a categoria de dificuldade em 1 (até o mínimo “Fácil” para aquele nível de magia pesquisada).
 - Templo ou Santuário que seja condizente com o nível da magia divina pesquisada.

- Possui ou tem acesso a um grimório relacionado, ou grimórios com fragmentos de preces semelhantes.
- Conta com ajuda de um padre, sacerdote, bispo, arcebispo ou outro conforme o nível da magia divina.
- Possui acesso a fiéis para pregar as suas preces, com o número de fiéis sendo condizente com o nível da magia.
- Seus fiéis possuem um problema, diretamente relacionado com a magia que você pesquisa.
- Você decide ir com calma, e soma metade do tempo que a sua pesquisa levaria originalmente ao valor total.

Os efeitos são cumulativos, assim como na pesquisa das magias arcanas.

Resultado:

- Sucesso: O jogador cria, adapta ou aprimora a magia.
- Fracasso: O jogador pode tentar novamente após novo período de estudo igual à metade do tempo gasto pesquisando a magia.
- Fracasso crítico (falha em todos os testes): Você cria uma magia instável ou, com efeito, inverso ao desejado.

“Quando implorei por luz, recebi tempestade. Quando busquei justiça, senti o peso do trovão divino. Cuidado com o que solicitam — nem todo favor cai suave em seus joelhos.”
 — Verislavna, Sacerdotisa de Alta, dos Sagrados Salões de Yloria.

Nome	Descritores	Camada	Formato	Efeito
Luz Cegante				
Reparar				
Curar Feridas				
Devolver Coragem				
Criar Água				
Criar Pães				
Escudo Divino				
Detectar Magia				

Purificar Água				
Purificar Alimento				
Discernir Mentiras				
Mensagem				
Sorte Divina				

Materiais e Crafting

Em Alta Fantasia, jogadores têm a oportunidade de criar seus próprios itens, como armas, poções, comidas e equipamentos especiais — um verdadeiro deleite para artesãos, alquimistas e aventureiros engenhosos!

O processo de criação segue uma fórmula simples:

Item desejado + Estação de Trabalho + Receita +
Teste de Dificuldade (CD)

Já, o processo de destruição de itens é definido da seguinte forma:

A cada rodada, se o item sofreu uma quantidade de dano maior que seu PV (itens possuem Pontos de Vida próprios), o seu estado piora. Os itens possuem 4 estados: Intacto, Pouco danificado, Danificado (dano, RD, bônus de acerto, etc., reduzidos à metade), e Inutilizável, que como o nome indica, se torna somente material.

Por exemplo, se o seu inimigo possui um escudo com 50 de RD (nem todos os itens possuem), e 100 de PV, você, o ataca, e dá a ele 150 de dano. Ele defendeu 50, e você causou 100 de dano nele, logo o escudo que estava Intacto, agora está levemente danificado. Mas, se você atacou ele com 350, ou mais, você destrói instantaneamente o seu escudo.

Estações de Trabalho

Existem quatro tipos principais de Estações de Trabalho, cada uma voltada para uma área específica: Alquimia, Forja, Cozinha e Artesanato. Essas estações podem variar em tamanho e qualidade, e isso influencia diretamente:

- O tempo de produção (quanto maior a estação, mais rápido o processo);
- O Rank máximo do item que pode ser criado com ela.

Por exemplo:

Você só poderá forjar uma Espada Longa de Rank 10 se estiver utilizando uma Forja de Rank 10 ou superior.

Itens de complexidade elevada sempre exigem estações equivalentes ao nível, então não adianta tentar criar uma arma lendária numa forjinha de acampamento improvisada! *(a não ser talvez que você seja um deus artesão...)*

Receitas

Fabricar itens requer também materiais para fazer isso, no geral, são o mínimo possível de materiais para fazer o mesmo.

Por exemplo, para fazer uma espada, ou fazer um material artesanal:

- Espada de Aço:
 - Material Principal: Aço para a lâmina (sendo a madeira para o cabo opcional).
 - Quantidade de Material: Equivalente ao peso da arma em Material.

Já para fazer poções, ou itens culinários, a quantidade de materiais principais diz respeito aos descritores da poção, ou item culinário, podendo eles serem qualquer um que abranja o descritor da magia ou efeito desejado, como, por exemplo:

- Poção de Cura e Poção de Mana:
 - Materiais Principais: Pó de Éterita [Éter], Rosa Rubi [Vital]

- Quantidades: 500g de cada um (250g na Pequena e 1 kg na Grande).

Sim, mesmo que se some um valor maior em peso do que da poção em si, ou da receita no geral, este é o cálculo base para todas as receitas que usem mais de um Material Principal.

Logo, para criar uma poção com o efeito de uma magia, o personagem, por padrão, deve conseguir conjurar essa magia, tal como possuir a Habilidade, Criar Poções, Venenos e Culinários, com o mesmo valendo para armas, com o personagem devendo possuir a Habilidade Criar Armas, Armaduras e Artesanatos.

Criando Itens, O Desafio

Para fabricar um item, você deverá realizar 3 testes da perícia adequada, e a dificuldade (CD) desses testes é baseada no Rank do item.

Itens comuns usam a fórmula:

$$CD = Rank + Normal$$

Itens especiais, poções raras ou armas mágicas seguem:

$$CD = Rank + Muito Difícil$$

Sim, o jogador precisa passar nos 3 testes para concluir a criação com sucesso

Veja a lista de Estações de Trabalho abaixo:

Nome	Descrição	Peso	Preço / Rank
Estação de Alquimia Pequena/Portátil	Produz 1 poção pequena em 1h, 1 média em 2 horas e uma grande em 4h.	20 kg	50 DO

	Constitui: 1 caldeirão pequeno, 1 pilão, 1 condensador e 1 balança.		
Estação de Alquimia Média	Produz 1 poção pequena em 30 m, 1 média em 1h, e uma grande em 2 horas	60 kg	100 DO
Estação de Alquimia Grande	Produz 1 poção pequena em 15 m, 1 média em 30 m e uma grande em 1h.	120 kg	200 DO
Forja Pequena/Portátil	Produz 1 arma leve em 6h, 1 média em 12 horas e uma pesada em 24h. Constitui: 1 forno pequeno, 1 bigorna pequena, 1 bacia de têmpera, 1 martelo-lima	30 kg	75 DO
Forja média	Produz 1 arma leve em 3h, 1 média em 6 horas e uma pesada em 12h.	90 kg	150 DO
Forja Grande	Produz 1 arma leve em 1h e 30 m, 1 média em 3 horas e uma pesada em 6h.	270 kg	300 DO
Cozinha Pequena/Portátil	Produz 1 refeição pequena em 1h, 1 média em 2 horas e uma grande em 4h. Constitui: 1 forno-fogão, 2 panelas, 1 jogo de talheres,	20 kg	10 DO
Cozinha Média	Produz 1 refeição em 30 m, 1 média em 1h, e uma grande em 2 horas	60 kg	20 DO
Cozinha Grande	Produz 1 refeição pequena em 15 m, 1 média em 30 m e uma grande em 1h.	120 kg	40 DO
Estação de Artesanato Pequena/Portátil	Produz 1 artesanato pequeno em 1h, 1 médio em 2 horas e um grande em 4h. Constitui: 1 bancada móvel, 1 serra, 1 talhadeira e 1 cinzel.	30 kg	10 DO
Estação de Artesanato Média	Produz 1 artesanato pequeno em 30 m, 1 médio em 1h, e um grande em 2 horas	90 kg	20 DO
Estação de Artesanato Grande	Produz 1 artesanato pequeno em 15 m, 1 médio em 30 m e um grande em 1h.	270 kg	40 DO

Metais

Do simples ferro extraído das colinas gélidas de Mirengard, ao brilho sagrado da Platina Abençoada empunhada pelos Cavaleiros da Ordem da Luz, os metais moldam não somente armas e armaduras, mas

também a própria história do mundo. Presentes em todas as culturas — do martelo do ferreiro de Hespéria ao altar mágico dos clérigos élficos —, os metais são recursos vitais e profundamente simbólicos.

Abaixo, você encontrará uma lista dos principais metais conhecidos em Alta Fantasia, incluindo suas origens, propriedades únicas e valores estimados. Seja para forjar uma adaga ancestral ou reparar a couraça de um dragão caído, entender os metais é parte essencial da arte de guerrear e sobreviver.

- **Peso:** A relação de peso entre os metais é baseada no aço comum (x1.0), o material padrão de todas as armas, escudos e armaduras que não tenham um metal especial especificado. Se você encontrar ou forjar uma arma feita de outro material (como ouro, mithrium ou adamantium), basta multiplicar o peso original pelo fator correspondente ao novo metal — conforme indicado na tabela.

Nome	Descrição	Efeito	Origem	Peso	Preço
Estanho	Metal maleável, fácil de fundir, amplamente utilizado em ligas metálicas e utensílios simples.	PV dos itens, metade do atual. Construir itens de Estanho é uma categoria mais fácil.	Material extremamente comum de se achar em rochas na superfície, ou no subterrâneo.	x0.9	x0.5
Ferro	Base da maioria das ferramentas e armamentos simples. Facilmente magnetizável.	PV dos itens, metade do atual.	Abundante em veios superficiais, rios e em cavernas rasas.	x1	x0.9
Aço	Liga de ferro com carbono; mais resistente que o ferro puro. Material padrão para		Produzido em forjas; presente em todos os grandes reinos.	x1	x1
Cobre	Excelente condutor de eletricidade, calor e magia,	Dano de Magia e Eletricidade (cumulativo): +1 dado de cada tipo.	Veios rochosos ricos em óxidos e sulfetos.	x1.1	x2

	usado em runas e artefatos arcanos.	+1 em testes de Conhecimento Arcano a cada Rank.			
Alumínio	Leve, resistente à corrosão, usado em aeronavios e armaduras de escaramuça.	O Alumínio não é afetado pela corrosão do mar.	Refinado de bauxita; comum em regiões tropicais.	x0.3	x1.8
Tungstênio	Denso, com altíssimo ponto de fusão. Ideal para armas anti-dragões ou brocas mágicas.	Dano e Defesa: +2 dados do tipo ou RD x2, se não possuir RD, o PV é x2.	Profundezas tectônicas e regiões vulcânicas.	x2.4	x6
Chumbo	Denso, tóxico e maleável. Resistente magia naturalmente.	Dano: +2 dados de dano. Efeitos mágicos possuem 50% de chance de não funcionarem em itens feitos de chumbo, ou em personagens com armaduras completas de chumbo. NT/ Usar uma armadura de chumbo, ou itens grandes feitos de chumbo, requer um teste CD R1 Difícil a cada dia de uso, em caso de falha, o personagem perde temporariamente 2 pontos de Vigor.	Mina profundas; usado em contenção de magias caóticas.	x1.4	x1.6
Titânio	Leve e resistente, ideal para armaduras de elite e construção de aeronaves	Dano e Defesa: +2 dados do tipo ou RD x2, se não possuir RD, o PV é x2.	Raro em minas profundas.	x0.6	x10

	mágicas.				
Prata	Excelente condutora de energia mágica, eficaz contra criaturas sombrias.	Dano causado em criaturas de tendência Maligna x2.	Mina de média profundidade.	x1.3	x5
Ouro	Metal nobre, usado como padrão de riqueza e em encantamentos.	+2 de bônus/Rank em testes de Conhecimento Arcano usando itens feitos de Ouro. +2 dados do tipo da magia que foi lançada através do Item e Multiplicador de Crítico da mesma aumentado em +1 (se houver).	Veios subterrâneos e rios mágicos.	x2.4	x10
Platina	Extremamente resistente à corrosão, base do lastro comercial internacional, e ainda mais letal contra criaturas sombrias.	Dano e Defesa: +1 dado do tipo, ou RD aumentada em 50%. Dano causado em criaturas de tendência Maligna x3.	Extraída de depósitos raros e profundos.	x2.7	x12
Mithrium	O metal mais leve já registrado, com condutividade elétrica superior. Perfeito para armas energizadas e armaduras ágeis.	Dano e Defesa: +1 dados do tipo ou RD + 50%, se não possuir RD, o PV é + 50%. +1 de Margem de Ameaça. O dano elétrico causado por itens feitos de Mithrium é x3.	Encontrado em cavernas rúnicas das Montanhas de Elávar.	x0.1	x15
Adamantium	Metal quase indestrutível. Aço-forjado	Dano e Defesa: +3 dados do tipo, ou RD x3, se não possuir	Núcleo de montanhas ancestrais protegidas por dragões.	x3.8	x20

	definitivo usado em armas lendárias e muralhas inquebráveis. O Adamantium emite calor naturalmente, podendo ser quase tão quente quanto o toque humano.	RD, o PV é x3. Multiplicador de Crítico: +2			
Eferium	Metal cristalino multicolorido que canaliza e amplifica magia como nenhum outro.	+5 de bônus/Rank em testes de Conhecimento Arcano usando itens feitos de Eferium. +5 dados do tipo da magia que foi lançada através do Item e Multiplicador de Crítico da mesma aumentado em +3 (se houver).	Cristaliza-se espontaneamente em locais de convergência mágica extrema.	x1	x20
Ouro Profano	Metal corrupto forjado por rituais demoníacos ou em fendas do Submundo. Radiante em energia negativa.		Territórios profanados, como ruínas de Deminesh.	x2.4	x16
Platina Abençoa da	Forjada por clérigos e arcanistas com auxílio de energia divina positiva. Eficaz contra mortos-vivos e demônios.		Templos de Elvanor e da Ordem da Luz.	x2.7	x16

Calveranita	Metal vindo do espaço, impossível de replicar, insanamente raro, mais resistente que o Adamantium, e completamente invulnerável a magia. A Calveranita emite calor naturalmente, podendo ser mais quente como o toque humano.	Portar Calveranita, ao menos 500g do material, torna o portador imune a magia e feitos mágicos de itens, ou espaciais. Dano e Defesa: +5 dados do tipo, ou RD x5 e se o Item não possui RD, seu PV é que é x5.. Multiplicador de Crítico: +3	Meteoritos caídos nas Montanhas de Noctharim.	x5	x30
Arbori	Metal vivo, cresce a partir da Árvore do Mundo. Se adapta ao portador e se regenera com luz solar.	Itens feitos de Arbori recuperam-se 1 estágio de danificação por hora de contato com luz solar.	Grandes florestas élficas, guardado pelas Dryads.	x0.8	x15

Alquímicos

Para criar poções utilizando itens alquímicos é bem simples, você deve ter 1 ingrediente correspondente ao descritor ou a Camada do Éter/Néter correspondente a da magia desejada para a poção, por exemplo:

Nome	Descrição	Usado criações que envolvam as Camadas ou	Origem	Preço, para cada 0,5 kg

		Descritores de:		
Argila do Artífice	Massa terrosa de tom azulado-esverdeado, com leve brilho quando exposta à magia. É extremamente moldável sob influência arcana.	Tudo na camada: Matéria	Comum em margens e leitos de rios com alta densidade mágica, especialmente em regiões próximas a ruínas antigas.	1
Carvão Elemental	Bloco escuro com veios brilhantes vermelhos, amarelos, verdes, roxos e azuis, que pulsa calor mesmo quando inerte. Queima com energia mágica em vez de fogo comum.	Tudo na camada: Energia	Encontrado em cavernas antigas ou sob raízes de árvores muito antigas, onde mana elemental foi acumulada.	10 DO
Terra de Gravita	Solo de cor branco-azulada, emite leve repulsão gravitacional quando exposta à magia. Areia quase antinatural ao toque.	Tudo na camada: Forças Fundamentais	Presente em ilhas flutuantes ou em locais onde a gravidade foi alterada por longos períodos (acidentes arcanos, guerras mágicas).	1 DO
Raiz de Loin	Raiz de uma árvore que encontrou uma maneira inusitada para percorrer grandes distâncias, a magia.	Tudo na camada: Espaço	Encontrada com relativa frequência em florestas ao redor do mundo, é uma árvore de casca escura avermelhada e de folhas amarelas intensas.	20 DO
Relógeodo	Rocha Similar ao quartzo, mas que emite luz em maior intensidade durante o meio-dia e em menor intensidade durante a meia-noite.	Tudo na camada: Tempo	Geralmente encontrada no topo de montanhas.	15 DO
Rosa Rubi	Flor cristalina vermelha, quase feita de vidro, que pulsa	Tudo na camada: Vital	Nasce em clareiras de terras extremamente férteis, apenas em dias	20 DO (aprox. 5 flores)

	com energia vital. Muito usada em rituais de cura ou poções regenerativas.		quentes.	
Íris Sonhadora	Flor lilás com pétalas que refletem luz de forma hipnótica. Emitindo aroma suave, facilita indução a estados mentais alterados.	Tudo na camada: Mente	Floresce durante a noite, e apenas em dias frios, em clareiras em regiões que já foram ou que são habitadas por pessoas ou animais.	12 DO (aprox. 3 ramos)
Seiva de Geistia	Líquido espesso e esbranquiçado extraído da árvore fantasma Geistia. Vibra levemente com a presença de almas.	Tudo na camada: Espírito	Extraída da Geistia, uma árvore etérea que apenas se torna visível e tangível durante a noite, e em antigos campos de batalha ou lugares onde ocorreram grandes desastres naturais. Suas folhas são azuladas transparentes.	25 DO
Cristal Entrópico	Fragmento mineral de múltiplas cores instáveis, pulsa de forma errática. Pode interferir ou anular feitiços próximos.	Tudo na camada: Caos	Encontra-se nos núcleos de zonas de ruptura mágica, onde o tecido do Éter colapsou parcialmente.	30 DO
Flor de Fogo	Uma Flor vermelha viva como o fogo e quente ao toque, que pode ser usada para criar poções.	[Fogo]	Encontrada em dunas, regiões secas, vulcânicas ou rochosas.	6 DO
Flor de Gelo	Da mesma família que a Flor de Fogo, ela é uma planta linda, Com as pétalas rígidas, delicadas e geladas como o gelo.	[Gelo]	Encontradas em regiões frias, ou no inverno em planícies.	6 DO
Concha de Caramurmuro	Um caramujo barulhento que vive em rios, eles usam magia	[Som]	Caramujo bem presente em pântanos, ou regiões com bastante lama ou	5 DO

	para conseguirem emitir sons e se comunicar mesmo em baixo d'água.		sujeira.	
Bezoar de Sapo-Sugador	É uma pedra dourada que existe no Sapo-Sugador, um sapo que não usa a língua para capturar insetos, mas sim uma pedra mágica dentro dele para sugar suas presas.	[Vácuo]	Presente em lagos, florestas, rios, banhados e similares.	20 DO
Bile de Espreitadora	Uma cobra que joga ácido nas suas presas, ela fica imóvel até o último momento.	[Ácido]	Fácil de se achar em florestas, planícies, árvores, mas não habita regiões frias.	5 DO
Carne de Enguia	Um peixe que pode ser encontrado em rios e regiões costeiras, dá choque nas suas presas!	[Eletricidade]	Presente em rios de água doce ou em lagunas.	2 DO
Dente-de-Dragão	Uma planta que flutua pelos ares e que simplesmente não é afetada pela gravidade.	[Gravidade]	Uma planta relativamente comum no mundo todo, mas difícil de se achar em regiões muito quentes ou muito frias.	10 DO
Chifres de Rehraum	Os Rehraums são cervos que conseguem se teleportar enquanto pulam, eles usam isso para fugir de predadores, seus chifres são aquilo que faz a mágica acontecer.	[Espaço]	Cervos comuns de se achar em regiões de clima tropical ou frio, contudo muito difíceis de se capturar.	10 DO
Cerne de Gegenteil	Uma árvore que tem um ciclo de vida invertido, elas nascem bruscamente a partir de suas sementes, já	[Tempo]	Presente em regiões frias, Rara de se achar em lugares quentes.	10 DO

	no que seria o fim de suas vidas, e com o passar das décadas e séculos, ficam mais jovens até morrerem.			
Mel de Shalir	Uma abelha azulada, que brilha em meio a escuridão, seu mel é altamente alucinógeno.	[Mente]	Presente no mundo todo, tanto em regiões quentes ou frias.	5 DO
Borboleta Seele	Uma borboleta branca com desenhos roxos que segue criaturas próximas da morte, ou também, recém-nascidas, como crianças, idosos ou doentes.	[Espírito]	Borboleta muito comum de se encontrar em antigos campos de batalha, cemitérios ou regiões muito populosas.	20 DO
Fruta do Pé-de-Frutas	Uma fruta que dá em uma árvore chamada “Pé-de-Frutas”, seus sabores são tão variados, e suas formas tão diferentes que é difícil você encontrar na mesma árvore, duas frutas com o mesmo gosto e forma.	[Caos]	Uma árvore majoritariamente tropical, difícil de se encontrar em regiões secas ou frias.	2 DO
Sangue de Tártalo	Uma ave avermelhada que consegue curar seus ferimentos rapidamente, infelizmente sua carne não é boa para consumo.	[Vital]	Ave que vive em florestas, savanas e regiões distantes de civilização, ativamente evita contato com pessoas.	20 DO
Flor de Pedra	Uma flor que nasce em, pasme, pedras, ela suga os minerais das mesmas e floresce o ano inteiro, são rígidas e absorvem a cor da pedra de onde estão,	[Construção], [Destruição]	Muito fácil de se encontrar em regiões secas e áridas.	5 DO

	gerando autênticas esculturas naturais.			
Pó de Éterita	Éterita é uma Pedra leve e translúcida que flutua quando aquecida por magia. Considerada uma forma pura de Éter condensado.	[Éter], pode ser usado como elemento coringa.	Uma pedra atípica de ser encontrada na superfície, porém relativamente comum em altas altitudes nas montanhas.	50 DO
Pó-de-Estrela	As vezes durante a noite, estrelas cadentes feitas de puro Éter caem na terra, elas não destroem ou machucam criaturas, mas deixam para trás uma poeira altavmente valiosa, que desaparece ao amanhecer.	[Éter]	Caem em qualquer lugar do mundo, mas com mais facilidade no extremo norte ou no extremo sul.	10 DO
Pó de Néterita	Néterita é uma pedra negra macia como borracha, que absorve luz e mana ao redor. Instável, ligada ao colapso de camadas do Éter.	[Néter], pode ser usado como elemento coringa.	Uma pedra atípica de ser encontrada na superfície, porém relativamente comum em médias profundidades.	60 DO
Trevo de 5 Folhas	Uma planta exótica, que se manifesta aleatoriamente em um trevo de 4 folhas assim que arancado.	[Néter]	Onde existe grama, você pode encontrar um.	10 DO

Culinários

Artesanais

Itens

Os Itens em Alta Fantasia são um dos elementos mais essenciais da aventura, desde simples poções a até grandes e gloriosas espadas lendárias, e, assim como todo o sistema de Alta Fantasia, evoluem.

Itens Mundanos

O mundo de Alta Fantasia é vasto, diverso e profundamente complexo — e como todo grande mundo, possui uma economia própria, moldada por sua história, culturas e nações. Assim como em nosso mundo real, a economia de Alta é intrincada: cada reino ou império pode possuir sua própria moeda, sistema de valores e taxas de inflação. Em regiões mais afastadas ou tribais, o escambo ainda é o meio mais comum de troca de bens e serviços.

Entretanto, entre as grandes nações — como o Reino de Altária, Hespéria, Priori, a República Élfica de Elvanor, Mirengard, Kharzun-Dol, Draquenía, entre outras — um padrão de referência econômica foi estabelecido: o Dobrão.

É importante entender que o Dobrão não é uma moeda física, mas sim uma unidade de lastro internacional, um padrão aceito entre os povos para facilitar o comércio entre diferentes nações e sistemas monetários. Assim, quando se fala em “1 Dobrão de Ouro”, trata-se de uma medida de

valor que pode ser representada na moeda local, contanto que siga o peso e o teor metálico reconhecido.

Por exemplo, é comum que senhores feudais paguem entre 1 e 5 Dobrões de Ouro (ou o equivalente em suas moedas) a camponeses por mês de trabalho em suas terras. Dessa forma, mesmo com moedas distintas, o ouro, a prata e a platina tornaram-se materiais universais de troca. Todas as nações que adotam esse sistema concordaram em manter tamanhos e pesos padronizados para as moedas metálicas, assegurando um comércio justo e equilibrado entre povos tão diferentes.

Nome	Correspondente
Dobrão de Prata (DP)	Meio Dia de Trabalho
Dobrão de Ouro (DO)	100 DP
Dobrão de Platina (DL)	100 DO

Quanto uma pessoa comum ganharia por mês?

Classe Social	Ocupação Típica	Renda Mensal
Pobres	Camponês, servo, mendigo	1 a 5 DO
Trabalhadores comuns	Ferreiro, soldado, caçador	10 a 30 DO

Classe média alta	Mercador, alquimista, capitão	40 a 100 DO
Nobre menor	Cavaleiro, senhor local	200 a 500 DO
Alta nobreza	Duques, governantes, magos	1.000+ DO

Moradia

Tipo de Casa	Preço (compra)	Aluguel (mensal)
Casebre simples	150 DO	5 DO
Casa urbana modesta	500 DO	20 DO
Mansão nobre	5.000 DO	200 DO
Castelo pequeno	25.000+ DO	N/A

Transporte

Item / Serviço	Preço em DO	Observações
Cavalo comum	75	Ideal para viagens leves.
Pedashe	50	Mais lento, carrega até 250 kg.
Velidashe	100	Mais rápido e

		forte que um cavalo.
Cavalo de Guerra	200	Treinado para combate, pode usar armadura.
Velidashe de Guerra	250	Treinado para combate, pode usar armadura.
Mula	40	Robusta, ideal para terrenos acidentados.
Carroça simples	50	Capacidade para 2-3 pessoas e carga.
Carruagem modesta	150	Coberta, para 4 pessoas. Confortável.
Carruagem luxuosa	600	Requinte e status. Almofadada.
Barco pequeno (cano/bote)	80	Para rios, lagos calmos. Até 3 pessoas.
Barco médio	300	Costeiro, até 8 pessoas.
Navio pequeno (transporte)	1.500	Capacidade para 20 a 100 passageiros.
Navio grande (transporte)	6.000	Capacidade para 100+ passageiros
Navio de	8.000	Armada

guerra		pesada. 100+ tripulantes
Balão de ar quente	3.000	Requer tripulação experiente. Muito raro.
Viagem de barco (por pessoa)	5-10-20	Varia por distância e conforto. Ex: 5 DO (curta), 10 DO mediana, 20 DO (longa).

Custos Básicos de Vida: Alimentação

Tipo de Refeição	Preço	Detalhes
Pão, queijo, linguiças, água e similares	10 DP (0,1 DO)	Básico, de tavernas simples, padarias, açougues.
Refeição simples	50 DP (0,5 DO)	Guisado, arroz, vegetais.
Refeição decente	1 DO	Carne, pão, bebida inclusa.
Refeição nobre	5 DO	Múltiplos pratos, vinho, sobremesa.
Banquete (por pessoa)	25 DO	Usado em festas, palácios e nobreza.

Custos Básicos de Vida: Acomodação

Tipo de Acomodação	Preço	Conforto
Canto no estábulo	20 DP (0,2 DO)	Sem cama, sem higiene. Só abrigo.
Quarto simples	1 DO	Cama individual, comida simples inclusa.
Quarto confortável	5 DO	Cama boa, banho e jantar decente.
Suíte de luxo	20 DO	Tapetes, lareira, vinho e criados.

Itens Diversos:

Item	Preço	Observações	Peso
Kit de Viagem	50 DO	Pederneira, bússola simples, panelinha, 2 m corda, rações para 20 dias, saco de dormir, barraca, 1 lampião, 2 Poções de Cura R1 e traje simples.	8 kg
Rações de viagem (1 dia)	0.5 DO	Carne seca, grãos, fruta desidratada.	100 g
Cantil	0.5	1 litro de água	1 kg

	DO	pura	
Kit de higiene	1 DO	Sabão, escova de dentes, toalha.	500 g
Espelho	1 DO	Espelho metálico simples	500 g
Pé de Cabra	2 DO	Pode ser usado	2 kg
Kit Ladrão	25 DO	Pode ser usado para abrir fechaduras: 25 usos	500 g
Kit Médico	25 DO	Pode ser usado para levantar personagens caídos: 25 usos.	1 kg
Bússola simples	10 DO	Pode ser usado para auxiliar no posicionamento: concede +5 em testes de Conhecimento Navegação.	100 g
Luneta simples	20 DO	Pode ser usado para auxiliar no posicionamento: concede +5 em testes de Conhecimento, Navegação, e aumenta em +100m a sua visão.	500 g
Sextante (com luneta)	50 DO	Pode ser usado para auxiliar no posicionamento: concede +10 em testes de Conhecimento, Navegação, e aumenta em	600 g

		+100m a sua visão.	
Kit de Escrita	10 DO	Caneta, régua, compasso, lápizes, tinta, e papel. O suficiente para escrever 100 páginas.	800 g
Máquina de Escrever	200 DO	Uma máquina pesada, porém de escrita ágil, mecânica e complexa.	5 kg
Tinta (100 pg)	1 DO	Tinta vinda de criaturas marinhas.	100 g
Tinta Colorida (100 pg)	2 DO	Tinta vinda de criaturas marinhas raras.	100 g
Papel para Pergaminho	10 DP	Feito da seiva de Igdrazils, é necessário esse papel para escrever pergaminhos.	100 g
Livro em Branco/Papel (100 pg)	5 DO	Um livro de capa dura, caderno ou apenas umas pilha de 100 folhas de papel simples.	500 g
Correntes 2m	5 DO	Correntes de ferro simples	4 kg
Corda 5m	1 DO	Um carretel de 5m de corda.	2 kg
Lampião	2 DO	Lampião simples com óleo.	1 kg
Telescópio	200 DO	Pode ser usado para auxiliar no	5 kg

		posicionamento: concede +10 em testes de Conhecimento Navegação, e aumenta em +500m a sua visão.	
Cela	10 DO	Pode ser Equipada em cavalos ou demais montarias	5 kg

Sobre as armas em Alta fantasia

As armas em Alta Fantasia foram e ainda são desenvolvidas ativamente, com o objetivo de manterem um TTK (time to kill) moderado, sem ser longo ou curto demais, não é o objetivo do sistema acabar com histórias incríveis e cheias de potencial logo no início por conta de meras rolagens de azar, ou ainda fazer combates maçantes que durem horas. O objetivo é claro, dar a sensação de consequências às ações do jogador, sem punir, e ainda a sensação de recompensa por evoluir ou adquirir uma arma nova.

Alta Fantasia não é um jogo punitivo.

Legendas:

Categoria:

- 1H: Deve ser usado com ao menos uma mão.
- 2H: Deve ser usado com ao menos as duas mãos.
- S: Simples.
- E: Especial.
- P: Pequena.
- M: Média.
- G: Grande.
- EG: Extra Grande
- SEG: Super Extra Grande

NT/: Sim, o peso das armas importa, mas para fins de carga, já no que se diz a respeito da habilidade para o uso, o que importa é o volume da arma, pois armas de diferentes volumes requerem *habilidades* dedicadas para serem utilizadas.

“A força ergue a espada, mas é a habilidade que lhe dá propósito. E mesmo sem força, quem

domina a lâmina não é menor por isso.” — Paco, o Carniceiro de Joniville.

- 19-20, 18-20, 17-20, 16-20 e adiante: Margem de Ameça.

Tipo:

- CR: Corte.
- PF: Perfuração
- ES: Esmagamento

Crítico:

- x2, x3, x4 e adiante: valor do Multiplicador de Crítico.

Armas Corpo-a-corpo (CC)

OBS: Os PVs de Armas CC é igual ao seu Dano maximizado (sem Atributo base), por padrão. Como no exemplo de uma adaga que causaria no máximo 120 de Dano, teria um PV de 120.

“Você pode defender com Armas ao invés de usar Escudos ou Armaduras, mas lembre-se, cada ferramenta possui uma função específica no campo de batalha...” — William Van Will.

Abaixo segue a lista de Armas Corpo-a-corpo:

Nome	Categoria	Tipo	Alcance	Acerto	Dano	Crítico	Preço Médio (DO)	Peso
Adaga	1H - S - P	CR	CC		(3d4+Força) x 10	x2	5	0,5 kg
Punhal	1H - S - P	PF	CC		(3d4+Força) x 10	x2	5	0,5 kg
Estoque	1H - S - P	PF	CC		(3d4+Força) x 10	18-20	8	1 kg
Adaga na Bota	1H - S - P	CR	CC	+4/Rank (1x Combate)	(3d4+Força) x 10	19-20	10	0,5 kg
Adaga no Pulso	1H - S - P	CR	CC	+4/Rank (1x Combate)	(3d4+Força) x 10	19-20	10	0,5 kg
Espada Curta	1H - S - P	CR	CC		(3d6+Força) x 10	x2	15	1 kg
Espada	1H - S - M	CR	CC		(3d8+Força) x	x2	25	1,5 kg

Média					10			
Espada Longa	2H - S - G	CR	CC + 1 m		(3d10+Força) x 10	x2	35	2,5 kg
Espada Colossal	2H - E - G	CR	CC + 2m2 m		(3d20+Força) x 10	x2	250	5 kg
Rapieira	1H - E - P	CR	CC	+2/Rank (Se Swashbuckler ou Nobre)	(3d8+Força) x 10	18-20	50	1 kg
Florete	1H - E - P	PF	CC	+2/Rank (Se Swashbuckler ou Nobre)	(3d8+Força) x 10	18-20	50	0,8 kg
Sabre	1H - E - M	CR	CC	+2/Rank (Se Swashbuckler ou Nobre)	(3d4+Força) x 10	x3	50	1,5 kg
Katana	2H - E - M	CR	CC	+2/Rank (Se Samurai ou Ninja)	(3d10+Força) x 10	19-20	100	1,5 kg
Wakisashi	1H - E - P	CR	CC	+2/Rank (Se Samurai ou Ninja)	(3d6+Força) x 10	19-20	80	0,8 kg
Tanto	2H - E - P	CR	CC	+2/Rank (Se Samurai ou Ninja)	(3d4+Força) x 10	19-20	60	0,5 kg
Kusari-Gama	2H - E - M	CR	CC + 2 m	+2/Rank (Se Samurai ou Ninja)	(3d6+Força) x 10 CR ou (2d4+Força) x 10 ES	x2	60	0,8 kg e 0,5 kg 1,3 Kg Total
Foice	2H - E - M	CR	CC		(4d6+Força) x 10	x3	10	2 kg
Machadinha	1H - S - P	CR	CC		(3d8+Força) x	x2	5	0,5 kg

					10			
Machado	2H - S - M	CR	CC		$(3d8+Força) \times 10$	x2	15	2 kg
Machado de Guerra	2H - E - G	CR	CC + 2 m		$(5d8+Força) \times 10$	x2	200	6 kg
Picareta	2H - S - G	PF	CC		$(3d4+Força) \times 10$	x4	10	2 kg
Alabarda	2H - S - G	CR	CC + 2m		$(3d6+Força) \times 10$	x2	20	1,5 kg
Pique	2H - S - M	PF	CC + 2 m		$(3d6+Força) \times 10$	x3	25	1,5 kg
Morningstar	2H - E - M	PF	CC + 1 m		$(4d4+Força) \times 10$	19-20	50	2,5 kg
Maça Estrela	2H - E - G	PF	CC		$(4d4+Força) \times 10$	x3	40	3 kg
Maça de Guerra	2H - S - G	ES	CC + 2 m		$(8d6+Força) \times 10$	x2	200	0,5 kg
Mangual	2H - S - G	ES	CC + 1m		$(4d4+Força) \times 10$	x2	25	2 kg
Bastão	2H - S - M	ES	CC		$(3d6+Força) \times 10$	x2	5	0,8 kg
Martelo	1H - S - P	ES	CC		$(3d4+Força) \times 10$	x3	5	0,5 kg
Marreta de Guerra	2H - S - G	ES	CC		$(4d10+Força) \times 10$	x3	300	6 kg
Manopla (Unidade)	1H - S - P	ES	CC		$(3d6+Força) \times 10$	18-20	50	0,5 kg
Clava	1H - S - P	ES	CC		$(3d4+Força) \times 10$	19-20	10	0,5 kg

Armas de Alcance (AC)

OBS: Os PVs de Armas AC é igual metade do seu Dano maximizado (sem Atributo base), por padrão. Como no exemplo de um Estilingue que causaria no máximo 80 de Dano, ele teria um PV de 40.

Nome	Categoria	Tipo	Alcance	Acerto	Dano	Crítico	Preço Médio (DO)	Peso
Estilingue	2H - S - P	ES	10m + Força		(2d4) x 10	x2	10 DP	0,5 kg
Zarabatana	1H - S - P	PF	5 m + Força		(2d4+Força) x 10	x2	10 DP	0,5 kg
Arco Pequeno	2H - S - P	PF	20 m + Força		(3d4) x 10	x2	5	1 kg
Arco Médio	2H - S - M	PF	40 m + Força		(3d6) x 10	19-20	30	1,5 kg
Arco Longo	2H - S - M	PF	60 m + Força		(3d8) x 10	18-20	50	2 kg
Fukiya (Zarabatana Ninja)	1H - E - P	PF	10 m + Força	+2/Rank (Se Ninja)	(3d4) x 10	19-20	1	0,3 kg
Shuriken (Arremesso)	1H - E - P	PF	10 m + Força	+2/Rank (Se Ninja)	(2d4+Força) x 10 (5 unidades em 1 ataque)	19-20	1	0,1 kg (a cada 5)
Kunai de Arremesso	1H - E - P	PF	5 m + Força	+2/Rank (Se Ninja)	(3d4+Força) x 10	19-20	1	0,2 kg (unidade)
Yumi	2H - E - M	PF	50 m + Força	+2/Rank (Se Samurai ou Ninja)	(3d8) x 10	18-20	40	2 kg
Tekko Bō (Canhão de Mão)	1H - E - P (AF)	PF	15 m	+2/Rank (Se Samurai ou Ninja)	(2d8) x 10	18-20	50	2,5 kg
Besta de Mão	1H - S - M	PF	20 m		(3d4) x 10	19-20	30	2 kg
Besta	2H - S - M	PF	40 m		(3d8) x 10	18-20	50	4 kg

Besta Grande	2H - S - G	PF	60 m		(3d10) x 10	17-20	100	6 kg
Besta de Repetição	2H - S - G	PF	50 m		(3d8) x 10	18-20	150	5 kg
Granada de Mão	1H - S - P	PF	5 m + Força		(3d4) x 10 (em um raio de 2m, criaturas na área podem reduzir o dano à metade com Reflexos)	x2	20	0,5 kg
Pistola	1H - E - P (AF)	PF	30 m		(3d4) x 10	18-20	50	1,5 kg
Pistola de Cano-Duplo	1H - E - M (AF)	PF	30 m		(3d4) x 10 + (3d4) x 10 Total: 2 tiros	18-20	100	2 kg
Pistola Pé-de-pato	1H - E - M (AF)	PF	20 m		(3d4 x 10 + (3d4 x 10 + (3d4 x 10) Total: 3 tiros	18-20	150	2,5 kg
Mosquete	2H - E - M (AF)	PF	60 m		(2d10) x 10	18-20 - x3	150	5 kg
Mosquete de Longo Alcance (com Luneta Simples)	2H - E - G (AF)	PF	100 m	+5 em Técnica Pontaria	(2d20) x 10	17-20 - x3	250	6 kg
Espingarda	2H - E - M (AF)	PF	15 m		(2d10) x 10	16-20	150	5 kg
Espingarda de Cano-duplo	2H - E - G (AF)	PF	15 m		(2d10) x 10 + (2d10) x 10 Total: 2 tiros	16-20	250	6 kg
Canhão Pequeno	2H - E - G	PF	100 m		(2d20) x 20	17-20 - x3	250	200 kg
Canhão	2H - E - EG	PF	200 m		(5d20) x 20	16-20 - x3	500	600 kg

Canhão Grande	2H - E - SEG	PF	500 m		(10d20) x 20	15-20 - x3	2.000	1.500 kg
---------------	--------------	----	-------	--	--------------	------------	-------	----------

Arcos, Bestas e Armas de Fogo (AF):

Todas as Armas de Fogo e Bestas, que não sejam de Repetição, demandam, por padrão, 1 Ação Completa para serem recarregadas (para cada tiro que possuam). No caso de Arcos, Zarabatanas, Estilingues e Armas de Repetição, o que se demanda é uma ação de movimento.

Munições

Nome	Peso a cada 10	Preço a cada 10 (DO)	Observações
Flechas	0,5 kg	1	Madeira e ponta de aço.
Flechas Reforçadas	0,6 kg	10	Mais dano contra armaduras (ignora 10 RD).
Flechas de Caça	0,5 kg	5	Melhores contra animais; +1 dado de dano contra Animais Mundanos.
Flechas Leves	0,4 kg	2	Menor peso, maior alcance (+10m), -1 dado de dano.
Flechas Silenciosas	0,4 kg	10	Não dão vantagem ao inimigo em testes de Percepção para encontrar você ao disparar.
Flechas Incendiárias	0,6 kg	10	1 ação de movimento para incendiar a flecha, causa 1 dado de dano do tipo com o descritor [Fogo], e incendeia objetos inflamáveis como armaduras de tecido, roupas, palha, madeira e

			similares.
Virotes Comuns	1 kg	2	Padrão, aço.
Virotes Pesados	1,2 kg	10	Causa 1 dado de dano a mais, -10 m de alcance.
Virotes Perfurantes	1 kg	10	Ignora 20 RD.
Virotes Explosivos	1,5 kg	20	Causa um extra de 2d4 x 10 de dano de [Fogo] em um raio de 1 m, criaturas na área (menos o alvo, se houver) podem reagir com Reflexos para receberem metade do dano.
Pólvora	0,2 kg	5	Empacotadas cuidadosamente na medida certa de um disparo, são usadas para disparar os balotes (todos os balotes da lista abaixo já vem com a sua quantidade correspondente de pólvora).
Balotes	0,7 kg	10	Padrão, usado por pistolas, mosquetes e espingardas.
Balotes Perfurantes	0,8 kg	20	Ignora 15 RD.
Balotes de Espingarda	0,9 kg	20	Causa dano em uma área de cone, -5m. Alvos na área podem reagir com reflexos para reduzir o dano a metade.
Balotes Incendiários	1 kg	30	Causa um extra de 2d6 x 10 de dano de [Fogo] em um raio de 1m, criaturas

			na área (menos o alvo, se houver) podem reagir com Reflexos para receberem metade do dano.
Balotes de Prata	0,7 kg	40	Causa um extra de 2d6 x 10 de dano de [Éter] em criaturas das trevas, monstros e similares.
Dardos Comuns	0,2 kg	1	Ideal para Zarabatanas e Fukiya
Dardos Injetáveis	0,4 kg	5	Você pode colocar uma dose de veneno neles.
Dardos Silenciosos	0,2 kg	5	Não dão vantagem ao inimigo em testes de Percepção para encontrar você ao disparar.
Bala de Aço	20 kg	15	Usada em canhões: padrão, barata.
Bala de Aço Grande	40 kg	30	Usada em canhões grandes: causa dano total em um raio de 6 m, criaturas na área (menos o alvo, se houver) podem reagir com Reflexos para receberem metade do dano.

Escudos e Armaduras

Abaixo, segue a lista de escudos e armaduras:

Escudos

Nome	Categoria	Tipo	Alcance	RD e PV (PV = RD)	Crítico	Preço Médio (DO)	Peso
Broquel de Couro	1H - S - P	ES	CC	60 RD	x2	30	0,5 kg
Escudo de Madeira	1H - S - P	ES	CC	70 RD	x2	50	0,8 kg
Escudo de Aço	1H - S - M	ES	CC	100 RD	18-20	70	1 kg
Escudo de Aço Grande	1H - E - G	ES	CC	200 RD	19-20	150	2 kg
Escudo Torre	1H - E - G	ES	CC	300 RD	19-20	250	4 kg

Elmos

Nome	Categoria	Acerto ou Eficiência	RD e PV (PV = RD)	Preço Médio (DO)	Peso
Capacete do Explorador	S - P	8%	10 RD	20	0.5 kg
Capacete de Couro	S - P	10%	20 RD	40	1 kg
Touca de Cota de Malha	S - M	15%	40 RD	60	1 kg
Kabuto	E - M	20%	60 RD	70	2 kg
Elmo de Placas	S - G	25%	70 RD	80	3 kg
Elmo de Placas com Máscara	S - G	30%	90 RD	100	4 kg

Torço/Corpo

Nome	Categoria	Acerto ou Eficiência	RD e PV (PV = RD)	Preço Médio (DO)	Peso
Túnica Reforçada	S - P	16%	20 RD	40	1.5 kg
Peitoral de Couro	S - P	20%	40 RD	90	1 kg
Peitoral de Cota de Malha	S - M	20%	60 RD	120	3 kg
Dô	E - M	30%	70 RD	150	4 kg
Peitoral de Placas	S - G	25%	90 RD	160	5 kg
Peitoral De Placas Reforçadas	S - G	40%	120 RD	200	8 kg

Braços

Nome	Categoria	Acerto ou Eficiência	RD e PV (PV = RD)	Preço Médio (DO)	Peso
Cotuveleiras do Explorador	S - P	8%	10 RD	20	0.5 kg
Braçadeiras de Couro	S - P	10%	20 RD	40	1 kg
Braçadeiras de Cota de Malha	S - M	15%	40 RD	60	1 kg
Kote	E - M	20%	60 RD	70	2 kg
Braçadeiras de Placas	S - G	25%	70 RD	80	3 kg
Braçadeiras De Placas Reforçadas	S - G	30%	90 RD	100	4 kg

Pernas

Nome	Categoria	Acerto ou Eficiência	RD e PV (PV = RD x 2)	Preço Médio (DO)	Peso
Calças Reforçadas	S - P	8%	10 RD	20	0.5 kg
Grevas de Couro	S - P	10%	20 RD	40	1 kg
Grevas de Cota de Malha	S - M	15%	40 RD	60	1 kg
Sune-ate	E - M	20%	60 RD	70	2 kg
Grevas de Placas	S - G	25%	70 RD	80	3 kg
Grevas De Placas Reforçadas	S - G	30%	90 RD	100	4 kg

Armaduras Completas

Nome	Categoria	Acerto ou Eficiência	RD e PV (PV = RD)	Preço Médio (DO)	Peso
Traje do Explorador Reforçado	S - P	40%	50 RD	100	3 kg
Armadura de Couro	S - P	50%	100 RD	200	4 kg
Armadura de Cota de Malha	S - M	70%	200 RD	300	6 kg
Armadura Oriental	E - M	90%	250 RD	350	10 kg
Armadura de Placas	S - G	100%	300 RD	400	15 kg
Armadura De Placas Reforçadas	S - G	130%	400 RD	500	20 kg

Poções

De PMs e de PVs

As poções de PMs e de PVs, possuem seus valores iniciais conforme a tabela abaixo:

Nome	Efeito	Descrição	Preço Médio (DO)	Peso
Poção de Cura Pequena	+150 PV	Requer uma ação de movimento para ser consumida.	25 DO	300 g
Poção de Cura Média	+300 PV	Requer uma ação padrão para ser consumida.	50 DO	600 g
Poção de Cura Grande	+600 PV	Requer uma ação completa para ser consumida.	75 DO	1.2 kg
Poção de Mana Pequena	+4 PM	Requer uma ação de movimento para ser consumida.	25 DO	300 g
Poção de Mana	+8 PM	Requer uma ação padrão	50 DO	600 g

Nome	Efeito	Descrição	Preço Médio (DO)	Peso
		para ser consumida.		
Poção de Mana Grande	+12 PM	Requer uma ação completa para ser consumida.	75 DO	1.2 kg

Essas poções podem ser encontradas nos valores descritos na tabela inicialmente, ou em níveis de pureza mais alta, existem 10 níveis de pureza, um correspondente a cada Rank do item, com o impacto sendo o seguinte para cada poção e novo Rank do item:

- Poção de Cura: +300 PV e 50 DO/ Rank ou Nível de Pureza.
- Poção de Mana: +8 PM e 50 DO/ Rank ou Nível de Pureza.

Assim, as suas respectivas variações de tamanho acompanham a escala de 50% a mais ou a menos conforme mostra a tabela acima.

Diversas

As Poções Diversas seguem o mesmo modelo básico de custo das Poções de Mana e Poções de Cura, com uma diferença importante: seu valor é calculado diretamente a partir dos ingredientes utilizados, enquanto nas Poções de

Mana e Cura esse cálculo já é feito automaticamente nas tabelas apresentadas.

Para entender melhor, vejamos um exemplo com base no capítulo de Materiais e Crafting:

Poção de Cura e Poção de Mana (Rank 1/ Pureza 1):

- Materiais Principais: Pó-de-Estrela [Éter], Rosa Rubi [Vital]
- Quantidades: 500g de cada um (250g na Pequena e 1 kg na Grande).
- Custo dos materiais:
 - Pó-de-Estrela: 10 DO
 - Rosa Rubi: 20 DO
 - Total: 30 DO

Para todas as poções, soma-se um custo-base adicional de 20 DO ao valor dos materiais, resultando em 50 DO como custo total dessa poção.

1. Some o custo dos materiais necessários
2. Adicione 20 DO (custo-base de produção).
3. Para cada Rank ou nível de Pureza acima de 1, adicione +50 DO por Rank/Pureza.

Fórmula resumida:

$$\text{Valor da Poção} = \text{Soma dos Materiais} + 20 \text{ DO} + (50 \text{ DO} \times (\text{Rank ou Pureza}))$$

Como é possível fazer uma poção de qualquer magia, essa é a base para o cálculo de valores de mercado, ou ainda caso o jogador não somente queira comprar, mas sim vender a sua poção ou receita.

Pergaminhos

Combate

Ações

Ação Completa

Uma Ação Completa em Alta Fantasia demora em torno de 6 segundos, e, por padrão ela é definida por 1 Ação de Movimento, e 1 Ação Padrão, contudo, o Jogador pode decidir transformar sua Ação Padrão em uma segunda Ação de Movimento, ou transformar qualquer uma das duas Ações em Preparar Ação, podendo ter simultaneamente duas Ações preparadas.

NT/: alguns testes, ataques e situações podem demandar uma Ação Completa inteira do jogador.

Ação Padrão

A Ação Padrão é onde o seu Personagem brilha, todas as ações em Combate que ele realiza que não sejam de deslocamento são Ações Padrão. Veja abaixo a lista de coisas que podem ser feitas usando sua Ação Padrão.

Ataque Corpo-a-corpo

Realizar um Ataque Corpo-a-corpo é uma das coisas mais simples em Alta Fantasia, a única coisa que você precisa é de um alvo e de um Teste de Perícia bem-sucedido.

Naturalmente, os testes demandados ou são da Perícia Corpo-a-corpo, ou de alguma das Técnicas como Técnica Esgrima ou Técnica Marcial.

Vejamos os tipos Ataque Corpo-a-corpo:

- Ataque Desarmado:
 - Teste: Técnica Marcial.
 - Dano: $(1d4 + \text{Força}) \times 10$, Crítico $\times 2$, 20. Ou se o personagem possuir, pode usar Armas Naturais.
- Ataque Armado:
 - Teste: Técnica Marcial ou Técnica Esgrima.
 - Dano: Definido pela arma.
- Ataque Finalizador:
 - Teste: Técnica Marcial ou Técnica Esgrima.
 - Dano: Definido pela arma ou desarmado, Acerto Crítico Instantâneo.
 - Condições: Alvo com menos de 5% da vida e Nocauteado, requer uma Ação Completa para ser executado.
- Manobra de Combate:
 - Teste: Corpo-a-corpo
 - Manobras Realizáveis: Imobilizar, Silenciar, Derrubar, Empurrar, Desarmar e Nocautear.

Manobras:

- Imobilizar: Você aplica a Condição: Imobilizado.
- Silenciar: Você aplica a Condição: Silenciado.
- Derrubar: Você aplica a Condição: Derrubado
- Empurrar: Você empurra o alvo em questão, um número de metros igual a sua Força, na direção que seria a sua frente.
- Desarmar: Você derruba ao chão, a 1 m de distância do alvo, a arma, ou objeto que o mesmo segura.

- Nocautear: Após conseguir Imobilizar a mesma, e realizar 3 testes consecutivos com sucesso de Corpo-a-corpo, 1 a cada rodada, você aplica a Condição: Inconsciente na criatura.

Ataque à Distância

Para aqueles que preferem ficar na retaguarda, o Ataque a Distância é uma opção muito interessante, e este pode ser feito tanto usando armas convencionais, como arcos, flechas e pistolas, quanto usando magias.

Eles seguem o mesmo estilo do Ataque Armado:

- Ataque à Distância:
 - Teste: Técnica Pontaria.
 - Dano: Definido pela arma ou magia.
 - Alcance: Definido pela arma ou magia.

Conjurar Magia

Conjurar magias é algo que quase todo mundo, quase todo mundo mesmo, fez uma vez na vida no mundo de Alta, e isso é porque é algo não muito difícil de ser feito quando se cresce em sociedades que giram em torno disso a milênios. Mas a magia em alta é uma habilidade desenvolvida, ou com os dotes naturais, conhecimento e estudo, ou por pura devoção.

O tempo de duração da magia, efeito, dano, alvos, custo, etc., sempre será definido pela própria magia.

Usar Itens

Itens são um dos pilares que sustentam o sistema e o mundo de Alta Fantasia, para usar um item, basicamente é preciso tê-lo em mãos, na grande maioria dos casos, e também na

grande maioria dos casos, uma Ação Padrão, como conjurar uma magia de um Pergaminho, Abrir um Baú, ativar um Artefato Mágico ou similares.

Testes de Perícia

Testes de Perícias podem ser tanto usados em Reações, Ações Padrão, Ações de Movimento e Ações Narrativas fora de combate. A ideia é simples, você quer encontrar durante o combate um inimigo escondido? Você gasta sua ação padrão para realizar o teste de Perícia Percepção.

Ficar Furtivo

Você deve realizar um teste de Controle, e aqueles que poderiam ver você devem realizar um teste de Percepção, se você passar no teste, essas pessoas que não podem ver você, recebem a condição Vulnerável quando você as atacar, e você, recebe a condição Furtivo.

Roubar ou Furtar

- Roubar: Roubar é tomar um objeto de outra pessoa à força, durante uma ação padrão. Para isso, o personagem deve fazer um teste de Corpo-a-corpo contra um teste de Corpo-a-corpo do alvo.
 - Sucesso: você toma o objeto.
 - Falha: não consegue pegá-lo, simples assim.
- Furtar: Furtar é roubar discretamente. Para isso, é necessário estar sob a condição Furtivo. Em seguida, você faz um teste de Ladinagem contra um teste de Percepção do alvo.
 - Sucesso: você pega o objeto sem ser notado.

- Falha: o alvo percebe sua ação (você perde a condição Furtivo) e não obtém o objeto.

N/T: Importante: se o objeto estiver equipado pelo alvo (como roupas, mochila, arma empunhada ou embainhada), o alvo terá Vantagem no teste de Percepção.

Em caso de dúvida, consulte a condição Equipado.

Ação de Movimento

Ao contrário do que se pode pensar, você não somente pode usar seu movimento para correr, você pode usar ela para as seguintes coisas:

Ações de Deslocamento:

- Correr ou Andar: Você pode usar todo ou parte do seu Deslocamento para chegar em qualquer lugar ao seu acesso. Se você usar parte do seu deslocamento, poderá realizar outras ações com o que restar.
- Saltar: Você pode usar todo ou parte do seu deslocamento para saltar sobre obstáculos ou buracos, contudo, o deslocamento que você possui disponível será reduzido pela metade, se o salto for horizontal, e será reduzido em 1/4 se o salto for na vertical.
- Aumentar Deslocamento: Durante o início do deslocamento, você pode realizar um Teste de Atletismo, somando o resultado do teste com o seu deslocamento. Após o Teste você deve realizar um Teste de Tenacidade, CD, Rank igual ao seu, Difícil, em caso de falha, você fica Fatigado por 2 turnos.

Ação Livre e Ações Narrativas

Basicamente, as Ações Livres são tudo que seja rápido o bastante, ou simples o suficiente para ser desprezível em termos de tempo ou dificuldade para seu personagem, como falar durante o combate, pegar uma poção do seu Cinto de Poções, ou em casos mais impressiones, realizar ataques extras, mas isso depende do nível e habilidade do mesmo, contudo é algo que pode ser feito.

Já as Ações Narrativas, ocorrem fora de combate, elas são ilimitadas, e vai dos jogadores e do mestre a ordem em que elas se resolvem.

Reações

Iniciativa

Todo combate começa, tradicionalmente, com a frase: “Rolem Iniciativas!” — e isso não é por acaso. A iniciativa representa o reflexo e a prontidão dos personagens diante de uma situação de combate, sendo uma reação obrigatória para todos os envolvidos.

O Teste de Iniciativa é realizado com base em um Teste de Reflexos, definido pelo mestre. Os participantes são organizados em ordem decrescente de resultado, ou seja, quem obtiver o maior valor age primeiro. Caso um jogador não realize o teste, seu personagem será automaticamente o último a agir na rodada.

Ataques antes da Iniciativa

É possível atacar antes de rolar a iniciativa? Sim, é possível.

Se um personagem realizar um ataque surpresa antes do início formal do combate, o dano é aplicado normalmente se o mesmo acertar. Em

seguida, todos os envolvidos devem imediatamente rolar a iniciativa.

Quando a vez do atacante chegar na ordem de combate, ele não poderá reutilizar as Ações que já gastou durante o ataque inicial — como a Ação de Movimento e/ou a Ação Padrão. A partir da próxima rodada, o combate prossegue normalmente, com todas as ações disponíveis.

Defesa em Combate: Esquiva, Escudo e Armadura

Quando um personagem é alvo de um ataque, ele pode reagir de três maneiras: tentar esquivar, bloquear com um escudo, item/arma, ou simplesmente absorver o golpe com a armadura.

Esquiva:

Ao tentar se esquivar, o personagem realiza um teste de esquiva contra o ataque.

- Sucesso: O personagem evita completamente o golpe. Nenhum dano é recebido, e nem o escudo, nem a armadura são acionados.
- Falha: O atacante encontrou uma brecha na movimentação do defensor. Nesse caso, a eficácia da armadura é reduzida em 40%, pois o movimento de esquiva comprometeu a postura defensiva. NT/: para fins de durabilidade da armadura somente, a RD permanece intacta nestes casos.

Defesa com Escudo, Item ou Arma:

O escudo (ou outro objeto utilizado na defesa que estiver ao alcance) é considerado uma arma ativa de defesa, exigindo um teste de acerto (como em um ataque) para interceptar o golpe inimigo.

- Sucesso: O escudo intercepta o golpe com precisão. Sua Redução de Dano (RD) se aplica totalmente, somando-se à RD da armadura, se houver. O ataque é considerado absorvido pelo escudo, e pela armadura, não pelo corpo do personagem. Vale destacar, que todo dano que ultrapassar a RD do Escudo e da Armadura, é contabilizado no PV do Escudo, e depois no PV da armadura.
- Falha: O defensor falha na tentativa de bloqueio, abrindo uma pequena brecha. Nesse caso, o escudo não oferece nenhuma RD, e a armadura sofre uma penalidade de -20% em sua eficácia, refletindo a abertura momentânea na defesa.

Absorver o Golpe (Sem Reação):

Se o personagem optar por não reagir ou estiver impossibilitado, ele simplesmente recebe o ataque com sua armadura.

- A Redução de Dano (RD) da armadura se aplica normalmente, sem penalidades ou bônus.
- Essa é a escolha padrão caso o personagem esteja Vulnerável, imobilizado ou em desvantagem tática.

Condições

Existem muitas maneiras de ferir o inimigo sem ser somente através do bom e velho dano, e saber explorar suas fraquezas e reduzir as defesas do seu adversário é frequentemente a chave para vitória. Em Alta Fantasia as criaturas podem sofrer estas seguintes condições (exceto se elas possuam imunidade ou resistência parcial).

Condições:

- Vantagem: o personagem rola um dado adicional no teste em questão, e fica com o resultado maior.
- Desvantagem: o personagem rola um dado adicional no teste em questão, e fica com o resultado menor.
- Vivo: a criatura para todos os fins está viva.
- Morto: a criatura para todos os fins está morta.
- Consciente: a criatura está ciente que está vivo, consegue pensar, se possível falar, ver e agir.
- Inconsciente: a criatura é incapaz de agir, falar, andar, atacar, reagir e conjurar.
- Parcialmente Cego: a criatura não consegue discernir cores e possui sua visão máxima reduzida pela metade.
- Cego: o personagem não consegue ver, não pode realizar testes de Percepção visuais, e todos os testes de perícia corporais possuem seu bônus reduzido pela metade.
- Surdo: o personagem não consegue ouvir e, possui 25% de chance de falha ao falar (ou conjurar se precisar falar para isso). Fica vulnerável.
- Caolho/Deficiente Visual: A criatura possui somente metade do seu bônus em testes de Percepção visuais.
- Agarrado: o personagem sofre um -2/Rank da fonte em jogadas de Ataque, nos testes para lançar magias, e somente pode usar armas Pequenas, fica Vulnerável e não pode se deslocar.
- Imobilizado: o personagem fica Vulnerável, não consegue atacar, se mover e gesticular (se não possui a Habilidade Magias Sem Gestos, também não pode conjurar).

- Vulnerável: o personagem recebe -4/Rank da fonte ou atacante em testes de resistência contra ataques e magias.
- Silenciado: o personagem não consegue falar, ou emitir sons usando a boca (se não possui a Habilidade Magias Sem Palavras, também não pode conjurar).
- Derrubado: O personagem tem Desvantagem em ataques Corpo-a-Corpo, Vantagem em testes de Reflexo ou Técnica para se Defender contra ataques à distância, e metade do seu deslocamento reduzido.
- Sangrando: O personagem recebe no início do seu turno, $1d4 \times (10 \times \text{Rank da Fonte do sangramento})$, e deve fazer na sequência um teste de Fortitude, Rank igual ao da Fonte, Difícil, para parar o Sangramento.
- Confuso: o jogador rola $1d10$, e conforme o resultado:
 - 1-2: Foge da fonte que lhe causou confusão.
 - 3-4: Não faz nada absolutamente nada.
 - 5-6: Gasta pontos de mana tentando conjurar uma magia que, obviamente, falha.
 - 7-8: Ataca a criatura mais próxima.
 - 9: Ataca a si mesmo.
 - 10. Age normalmente.
- Enjoado: Possui desvantagem em todos os testes de perícia.
- Cansado: o personagem possui somente 1 ação por turno, ou de Movimento, ou Padrão.
- Exausto: o personagem possui somente uma ação por turno, ou de Movimento, ou Padrão, contudo deve rolar um teste de Tenacidade, (CD Rank igual ao do Personagem, Difícil) em caso de falha, ele não consegue executar essa ação. Em caso de 2 falhas consecutivas, seu personagem fica Inconsciente.
- Assustado: o Personagem recebe -2/Rank da fonte em todos os testes, possui o direito de realizar um teste de Autocontrole no início de cada turno, em caso de sucesso, o efeito some, em caso de 3 falhas consecutivas, fica Amedrontado.
- Amedrontado: o Personagem recebe -4/Rank da fonte em todos os testes, possui o direito de realizar um teste de Autocontrole no início de cada turno, em caso de sucesso, o efeito some, em caso de 3 falhas consecutivas, fica Aterrorizada.
- Aterrorizado: o Personagem recebe -6/Rank da fonte em todos os testes, possui o direito de realizar um teste de Autocontrole no início de cada turno, em caso de sucesso, o efeito some, em caso de 3 falhas consecutivas, o personagem recebe -8/Rank da fonte em todos os testes...
- Terreno Difícil: Deslocamento reduzido pela metade.
- Área Escorregadia: o mesmo que Terreno Difícil, com um extra de que se de pé na área, deve rolar um teste no início do turno para permanecer de pé, a CD do teste depende do Rank da fonte da Área Escorregadia, sendo a mesma igual ao Rank e Normal.
- Furtivo: seu personagem fica, assim como o nome sugere, furtivo, e para isso ele precisa ter vencido em um teste de Controle contra um de Percepção de um inimigo. Naturalmente o personagem precisa estar sobre cobertura de um

destes elementos para poder realizar o teste:

- Ambiente Denso: florestas, becos, vielas, um quarto bagunçado e similares.
- Escuridão: noturna, mágica ou artificial.
- Multidão: um grande volume de pessoas.
- Mimetização: usando roupas que se misturem com a vegetação ou ambiente a volta.
- Invisibilidade: mágica ou artificial.

N/T: se você decide rolar um teste de Controle para ficar Furtivo em um ambiente, todas aqueles que estiverem no ambiente, aliados ou inimigos, tem o direito de fazerem um teste de Percepção contra o seu de furtividade, e, somente aqueles que passarem no teste, saberão onde você está. Os demais recebem a condição Vulnerável.