

Jogo de RPG



HUMANOS

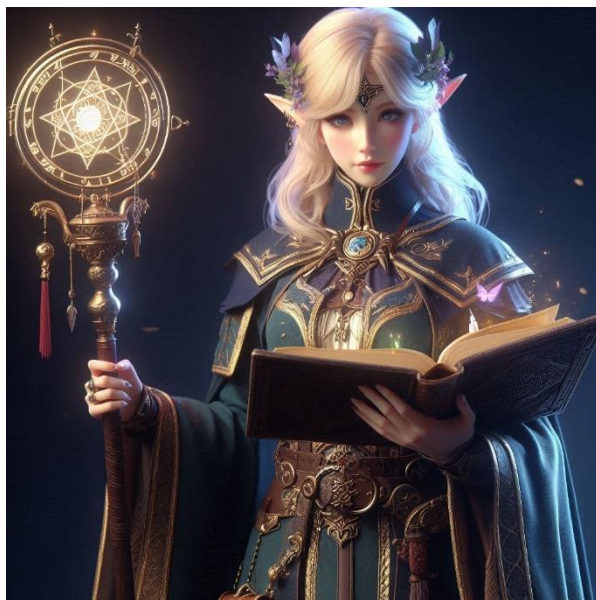
- **Descrição:** Versáteis e adaptáveis, os Humanos são encontrados em quase todas as regiões do mundo. Sua diversidade e capacidade de aprender rapidamente os tornam uma raça dominante.
- **Atributos:** +1 em qualquer atributo à escolha do jogador.
- **Habilidades Raciais:**
 - **Versatilidade:** Escolha uma perícia adicional no início do jogo.
 - **Determinação:** Uma vez por dia, o Humano pode rerrolar um teste falhado.



ELFOS

- **Descrição:** Conhecidos por sua graça e longevidade, os Elfos são seres mágicos que vivem em florestas ancestrais. Eles têm uma conexão profunda com a natureza e a magia.
- **Atributos:** +2 em Agilidade (AGI), +1 em Inteligência (INT).
- **Habilidades Raciais:**
 - **Visão Noturna:** Podem enxergar no escuro como se fosse dia.

- **Agilidade Élfica:** Ganham um bônus de +2 em testes de Furtividade e Acrobacia.
- **Resistência Mágica:** Reduzem o dano de ataques mágicos em 25%.



ANÕES

- **Descrição:** Robustos e trabalhadores, os Anões são mestres na mineração e na forja de armas e armaduras. Eles vivem em montanhas e são conhecidos por sua resistência e bravura.
- **Atributos:** +2 em Resistência (RES), +1 em Força (FOR).
- **Habilidades Raciais:**
 - **Constituição Anã:** Reduzem o dano recebido de ataques físicos em 10%.
 - **Conhecimento da Pedra:** Ganham um bônus de +2 em testes relacionados à mineração, forja e arquitetura.
 - **Fortitude:** Recebem um bônus de +2 em testes para resistir a venenos e doenças.



- **Fúria Orc:** Aumenta temporariamente a Força em +2 durante uma batalha.
- **Resistência Bruta:** Reduz o dano recebido de ataques físicos em 10%.
- **Intimidação:** Ganham um bônus de +2 em testes de Intimidação.

ORCS

- **Descrição:** Fortes e destemidos, os Orcs são conhecidos por sua ferocidade em batalha e resistência incomparável. Vivem em tribos e têm uma cultura guerreira rica.
- **Atributos:** +2 em Força (FOR), +1 em Resistência (RES).
- **Habilidades Raciais:**



CLASSES DE PERSONAGENS

GUERREIRO (FORÇA)

- **Descrição:** Mestres do combate corpo a corpo, os Guerreiros são conhecidos por sua força bruta e habilidades com armas pesadas. Eles lideram a linha de frente e são fundamentais em batalhas.
- **Atributo Principal:** Força (FOR)
- **Habilidades:**
 - **Golpe Poderoso:** Aumenta o dano do próximo ataque em 50%.
 - **Ataque em Fúria:** Ataque que causa dano a todos os inimigos próximos.
 - **Postura Defensiva:** Reduz o dano recebido pela metade por uma rodada.



LADINO (AGILIDADE)

- **Descrição:** Rápidos e furtivos, os Ladinos são mestres em emboscadas e ataques surpresa. Sua agilidade lhes permite evitar ataques e se mover sem ser detectados.
- **Atributo Principal:** Agilidade (AGI)
- **Habilidades:**
 - **Ataque Furtivo:** Dano extra quando atacando um inimigo desavisado.
 - **Esquiva Rápida:** Aumenta a chance de esquiva em 50% por uma rodada.

- **Desarmar Armadilhas:** Habilidade de desarmar armadilhas e abrir fechaduras.



MATEIRO (RESISTÊNCIA)

- **Descrição:** Sobreviventes habilidosos, os Mateiros são especialistas em viver nos ermos, longe da civilização. Eles conhecem os segredos da natureza e utilizam seus recursos para sobreviver e proteger os outros.
- **Atributo Principal:** Resistência (RES)
- **Habilidades:**
 - **Rastreador:** Capacidade de seguir rastros de criaturas e pessoas na natureza.
 - **Conhecimento de Ervas:** Utiliza plantas medicinais para curar ferimentos e doenças.
 - **Camuflagem Natural:** Pode se esconder facilmente na natureza, tornando-se praticamente invisível.
 - **Armadilhas:** Habilidade de montar armadilhas para capturar ou ferir inimigos.
 - **Instinto de Sobrevivência:** Reduz o dano recebido em 25% permanentemente e aumenta a resistência a condições ambientais extremas.



- **Habilidades:**

- **Bola de Fogo:** Feitiço que causa grande dano em área.
- **Escudo Arcano:** Cria um escudo mágico que absorve dano.
- **Telecinese:** Habilidade de mover objetos à distância e desarmar inimigos.

MAGO (INTELIGÊNCIA)

- **Descrição:** Mestres das artes arcanas, os Magos utilizam sua inteligência para conjurar feitiços poderosos e manipular as forças da magia.
- **Atributo Principal:** Inteligência (INT)



SISTEMA DE MAGIA

ATRIBUTOS E HABILIDADES

- **Inteligência (INT):** Principal atributo para os conjuradores. Determina a potência e a quantidade de magias que podem ser lançadas.

- **Mana:** Recurso utilizado para conjurar magias. Cada personagem tem uma quantidade de mana baseada em seu nível e Inteligência.

ESCOLAS DE MAGIA

Dividimos a magia em diferentes escolas, cada uma com seu foco e estilo único:

1. Evocação

- **Descrição:** Magias que invocam elementos e energia pura para causar dano direto.
- **Exemplos de Magias:**
 - **Bola de Fogo:** Lança uma explosão de fogo que causa grande dano em área.
 - **Raio:** Um feixe de energia que causa dano a um único alvo.

2. Ilusão

- **Descrição:** Magias que enganam os sentidos, criando ilusões e distorcendo a realidade.
- **Exemplos de Magias:**
 - **Invisibilidade:** Torna o conjurador ou um aliado invisível por um período.
 - **Imagem Fantasma:** Cria uma duplicata ilusória para confundir inimigos.

3. Necromancia

- **Descrição:** Magias que manipulam a vida e a morte, levantando mortos e drenando vitalidade.
- **Exemplos de Magias:**
 - **Ressurreição dos Mortos:** Levanta esqueletos ou zumbis para lutar pelo conjurador.

- **Toque da Morte:** Drena a vitalidade do alvo, curando o conjurador.

4. Transmutação

- **Descrição:** Magias que alteram a forma e a matéria, transformando objetos e seres vivos.
- **Exemplos de Magias:**
 - **Mãos de Pedra:** Transforma as mãos do conjurador em pedra, aumentando o dano de ataque corpo a corpo.
 - **Metamorfose:** Transforma o conjurador ou um aliado em uma criatura ou objeto.

5. Conjuração

- **Descrição:** Magias que chamam criaturas ou objetos de outros planos ou lugares distantes.
 - **Exemplos de Magias:**
 - **Invocar Familiar:** Conjura uma criatura mágica para auxiliar o conjurador.
 - **Portal Dimensional:** Cria um portal para um local previamente conhecido.
-

SISTEMA DE MAGIAS

1. **Aprendizagem de Magias:** Conjuradores aprendem novas magias ao subir de nível ou ao encontrar grimórios e pergaminhos mágicos.
2. **Lançamento de Magias:** Para lançar uma magia, o conjurador deve gastar uma quantidade

de mana. A potência e o efeito da magia podem variar com o nível do conjurador.

3. **Recuperação de Mana:** Mana pode ser recuperada descansando, usando poções de mana, ou através de habilidades especiais.

EXEMPLO DE MAGIA

- **Bola de Fogo**

- **Escola:** Evocação
- **Custo de Mana:** 10
- **Dano:** 2d6 + INT
- **Área de Efeito:** 3 metros de raio
- **Descrição:** Uma explosão de fogo que causa dano a todos os inimigos na área de efeito.

- **Invisibilidade**

- **Escola:** Ilusão
- **Custo de Mana:** 5
- **Duração:** 3 rodadas
- **Descrição:** O alvo se torna invisível, recebendo um bônus de +4 em testes de Furtividade.

SISTEMA DE MAGIA EXPANDIDO

EVOCAÇÃO

1. **Bola de Fogo**

- **Custo de Mana:** 10
- **Dano:** 2d6 + INT
- **Área de Efeito:** 3 metros de raio
- **Descrição:** Uma explosão de fogo que causa dano a todos os inimigos na área de efeito.

2. **Raio**

- **Custo de Mana:** 8
- **Dano:** 2d6 + INT
- **Descrição:** Um feixe de energia que causa dano a um único alvo.

3. **Cone de Gelo**

- **Custo de Mana:** 12
- **Dano:** 2d4 + INT
- **Área de Efeito:** Cone de 5 metros
- **Descrição:** Um cone de gelo que congela inimigos, reduzindo sua velocidade.

4. **Explosão de Fogo**

- **Custo de Mana:** 15
- **Dano:** 3d6 + INT
- **Área de Efeito:** 5 metros de raio
- **Descrição:** Uma explosão massiva de fogo que causa grande dano em uma área ampla.

ILUSÃO

1. **Invisibilidade**

- **Custo de Mana:** 5
- **Duração:** 3 rodadas
- **Descrição:** O alvo se torna invisível, recebendo um bônus de +4 em testes de Furtividade.

2. **Imagem Fantasma**

- **Custo de Mana:** 6
- **Duração:** 3 rodadas
- **Descrição:** Cria uma duplicata ilusória para confundir inimigos.

3. **Som Fantasma**

- **Custo de Mana:** 4
- **Duração:** 1 rodada
- **Descrição:** Cria sons ilusórios para distrair ou enganar inimigos.

4. Reflexo Espectral

- **Custo de Mana:** 10
- **Duração:** 5 rodadas
- **Descrição:** Cria múltiplas imagens do conjurador para confundir inimigos.

NECROMANCIA

1. Ressurreição dos Mortos

- **Custo de Mana:** 12
- **Descrição:** Levanta esqueletos ou zumbis para lutar pelo conjurador.

2. Toque da Morte

- **Custo de Mana:** 8
- **Dano:** 2d6 + INT
- **Descrição:** Drena a vitalidade do alvo, curando o conjurador.

3. Aura de Medo

- **Custo de Mana:** 10
- **Duração:** 3 rodadas
- **Descrição:** Cria uma aura que causa medo em inimigos próximos, reduzindo sua moral.

4. Proteção Contra a Morte

- **Custo de Mana:** 15
- **Duração:** 5 rodadas
- **Descrição:** Cria uma barreira mágica que protege contra ataques de mortos-vivos.

TRANSMUTAÇÃO

1. Mãos de Pedra

- **Custo de Mana:** 5
- **Duração:** 3 rodadas
- **Descrição:** Transforma as mãos do conjurador em pedra, aumentando o dano de ataque corpo a corpo.

2. Metamorfose

- **Custo de Mana:** 12
- **Duração:** 1 hora
- **Descrição:** Transforma o conjurador ou um aliado em uma criatura ou objeto.

3. Pele de Ferro

- **Custo de Mana:** 8
- **Duração:** 5 rodadas
- **Descrição:** Transforma a pele do alvo em ferro, aumentando sua defesa.

4. Transmutar Pedra em Carne

- **Custo de Mana:** 15
- **Descrição:** Transforma pedra em carne viva, usado para curar ou causar dano.

CONJURAÇÃO

1. Invocar Familiar

- **Custo de Mana:** 5
- **Duração:** 1 hora
- **Descrição:** Conjura uma criatura mágica para auxiliar o conjurador.

2. Portal Dimensional

- **Custo de Mana:** 20
- **Descrição:** Cria um portal para um local previamente conhecido.

3. Arma Espiritual

- **Custo de Mana:** 10
- **Dano:** 2d6 + INT
- **Duração:** 3 rodadas
- **Descrição:** Conjura uma arma mágica que ataca os inimigos do conjurador.

4. Armário Conjurado

- **Custo de Mana:** 15
- **Descrição:** Conjura um espaço de armazenamento extra-dimensional para guardar itens.

MAGIAS POR ESCOLA

- **Evocação:** Bola de Fogo, Raio, Cone de Gelo, Explosão de Fogo
- **Ilusão:** Invisibilidade, Imagem Fantasma, Som Fantasma, Reflexo Espectral
- **Necromancia:** Ressurreição dos Mortos, Toque da Morte, Aura de Medo, Proteção Contra a Morte
- **Transmutação:** Mãos de Pedra, Metamorfose, Pele de Ferro, Transmutar Pedra em Carne
- **Conjuração:** Invocar Familiar, Portal Dimensional, Arma Espiritual, Armário Conjurado

CONTINENT: ELARION



REINOS HUMANOS

1. Reino de Valoria

- **Descrição:** Valoria é um reino vasto com campos férteis e colinas ondulantes. Suas cidades são fortificadas e protegidas por cavaleiros renomados.
- **Cultura:** Orgulhosos de sua herança cavaleiresca, os valorianos são conhecidos por sua hospitalidade e

honra. Festivais e torneios são comuns.

- **Relações Comerciais:** Valoria exporta cereais, vinho e tecidos finos. Importa minerais e armas dos anões.
- **Animosidades:** Tem uma rivalidade histórica com Eldoria devido a disputas territoriais antigas.

2. Reino de Eldoria

- **Descrição:** Eldoria é um reino famoso por suas academias e magos poderosos. Suas cidades são iluminadas por lanternas arcanas.
- **Cultura:** Os eldorianos valorizam o conhecimento e a magia. Bibliotecas e universidades são abundantes.
- **Relações Comerciais:** Exporta poções, artefatos mágicos e livros. Importa alimentos e matérias-primas de Valoria.
- **Animosidades:** Existe uma tensão com Valoria, mas alianças com Elاندor são fortes devido ao interesse mútuo em magia.

3. Reino de Carandor

- **Descrição:** Carandor é uma fortaleza imponente com muralhas altíssimas. Conhecido por suas defesas e guerreiros destemidos.
- **Cultura:** Os carandorianos são disciplinados e militaristas. Exercícios militares e treinamentos são parte do cotidiano.
- **Relações Comerciais:** Exporta armas e armaduras. Importa alimentos e tecidos de Lismara.
- **Animosidades:** Guarda um ódio profundo por tribos orcs devido a ataques passados.

4. Reino de Lismara

- **Descrição:** Lismara é um reino próspero com cidades cheias de mercadores e artesãos. Conhecido por suas guildas comerciais.
- **Cultura:** Lismarianos são comerciantes habilidosos e valorizam riqueza e inovação.
- **Relações Comerciais:** Exporta produtos manufaturados e joias. Importa matérias-primas de Dungrim e alimentos de Valoria.
- **Animosidades:** Tendem a evitar conflitos diretos, preferindo diplomacia e comércio.

REINOS ÉLFICOS

1. Sylvandor

- **Descrição:** Uma vasta floresta antiga onde árvores gigantes tocam o céu. Lar dos Elfos da Floresta.
- **Cultura:** Os elfos de Sylvandor vivem em harmonia com a natureza, praticando druidismo e artes arcanas.
- **Relações Comerciais:** Exporta madeiras raras e ervas medicinais. Importa artefatos mágicos de Eldoria.
- **Animosidades:** Têm relações tensas com tribos de orcs que frequentemente invadem suas terras.

2. Lunarís

- **Descrição:** Uma região mística iluminada pela luz das estrelas, lar dos Elfos da Lua.
- **Cultura:** Valorizam a introspecção e o estudo das estrelas e das magias antigas.
- **Relações Comerciais:** Exporta itens mágicos raros e tecidos luxuosos. Importa minerais e artefatos anões.
- **Animosidades:** Relativamente pacíficos, mas desconfiam dos Humanos de Carandor.

3. Elandor

- **Descrição:** Conhecido por seus majestosos bosques e lagos cristalinos. Elfos aqui têm uma conexão profunda com a natureza.
- **Cultura:** Elandorianos são guardiões da natureza, promovendo o equilíbrio e a proteção das florestas.
- **Relações Comerciais:** Exporta elixires e produtos de madeira. Importa livros e pergaminhos de Eldoria.
- **Animosidades:** Guardam uma certa distância dos Anões, mas colaboram quando necessário.

REINOS ANÕES

1. Dungrim

- **Descrição:** Um vasto reino subterrâneo, conhecido por suas minas ricas em minerais e forjas lendárias.
- **Cultura:** Os anões de Dungrim são conhecidos por sua resistência e habilidades em metalurgia e mineração.
- **Relações Comerciais:** Exporta armas, armaduras e joias. Importa alimentos e tecidos de Lismara.
- **Animosidades:** Hostilidades com tribos de orcs que tentam invadir suas minas.

2. Thundrak

- **Descrição:** Fortalezas nas montanhas onde os Anões dominam a arte da forja e da arquitetura.
- **Cultura:** Valorizam a força, a resistência e a tradição. Celebram festivais que honram seus ancestrais.
- **Relações Comerciais:** Exporta artefatos arquitetônicos e armaduras. Importa alimentos de Valoria e produtos mágicos de Eldoria.
- **Animosidades:** Rivalidade amistosa com Dungrim, mas uma forte aliança em tempos de necessidade.

TERRITÓRIOS DOS ORCS

1. Terras dos Urzaks

- **Descrição:** Território vasto e selvagem, habitado por diversas tribos nômades de Orcs.
- **Cultura:** Vivem de acordo com as leis da força e da honra. Respeitam líderes fortes e guerreiros habilidosos.
- **Relações Comerciais:** Raramente comercializam, mas trocam peles e artefatos com tribos vizinhas.

- **Animosidades:** Conflitos frequentes com os Anões e os Elfos de Sylvandor.

2. Planícies de Gorak

- **Descrição:** Região ampla e aberta, marcada por acampamentos móveis e tribos guerreiras.
- **Cultura:** Tribos vivem em constante movimento, buscando recursos e lutando por território.
- **Relações Comerciais:** Comércio ocasional com Lismara e trocas entre tribos.
- **Animosidades:** Inimigos históricos dos Humanos de Carandor e Eldoria.

REGIÃO DOS DRAGÕES

• Drakoria

- **Descrição:** Uma terra montanhosa e perigosa, habitada por dragões majestosos e temidos.
- **Cultura:** Pouco se sabe sobre a sociedade dos dragões, mas são reverenciados e temidos por todas as outras raças.
- **Relações Comerciais:** Nenhuma interação comercial, mas são alvo de aventureiros em busca de tesouros.

REGIÃO DOS MORTOS-VIVOS

• Necroterra

- **Descrição:** Uma região sombria e desolada, onde mortos-vivos vagam e nenhuma vida floresce.
- **Cultura:** Dominada por necromantes e criaturas das trevas. É evitada por todas as raças vivas.
- **Relações Comerciais:** Não há comércio. Regiões vizinhas frequentemente enviam expedições para conter a ameaça dos mortos-vivos.

SISTEMA DE COMBATE COM 2D6 E NÍVEL DO PERSONAGEM

ATRIBUTOS BÁSICOS

- **Força (FOR):** Determina o dano físico que um personagem pode causar.
- **Agilidade (AGI):** Influencia a chance de esquiva e a ordem de ataque.
- **Resistência (RES):** Aumenta a vida e a resistência a danos.
- **Inteligência (INT):** Pode ser usada para magias ou habilidades especiais.
- **Nível (NVL):** Representa a experiência e o progresso do personagem.

PASSOS DO COMBATE

1. **Iniciativa:** Cada personagem rola 2d6 e adiciona o valor de AGI. Quem tiver o valor mais alto age primeiro.
 - Exemplo: Personagem A (AGI 3) rola 2d6 e tira 7. Total = 10.
 - Personagem B (AGI 2) rola 2d6 e tira 8. Total = 10.
 - Personagem A e B têm a mesma iniciativa; rolam novamente em caso de empate.
2. **Ataque:** O atacante rola 2d6 e adiciona seu valor de FOR e NVL. Esse valor é comparado com a Defesa (DEF) do alvo, que também é aumentada pelo NVL.
 - Exemplo: Personagem A (FOR 4, NVL 2) rola 2d6 e tira 9. Total do ataque = 15.
 - Personagem B tem DEF 10 + NVL 3 = 13. O ataque foi bem-sucedido porque $15 > 13$.
3. **Dano:** Se o ataque for bem-sucedido, o atacante rola 2d6 para determinar o dano.
 - Exemplo: Personagem A rola 2d6 e tira 8. O dano base é 8. Dependendo do tipo de arma ou habilidade, podem haver modificadores.
4. **Defesa e Redução de Dano:** O valor do dano é reduzido pela RES do defensor.

- Exemplo: Personagem B tem RES 3.
Dano recebido = $8 - 3 = 5$.

EXEMPLO COMPLETO DE COMBATE

- **Personagem A:** FOR 4, AGI 3, RES 2, DEF 10, NVL 2.
 - **Personagem B:** FOR 3, AGI 2, RES 3, DEF 12, NVL 3.
1. **Iniciativa:**
 - Personagem A: $2d6 (7) + 3 (AGI) = 10$.
 - Personagem B: $2d6 (8) + 2 (AGI) = 10$.
 - Personagem A e B rolam novamente.
 - Personagem A: $2d6 (9) + 3 (AGI) = 12$.
 - Personagem B: $2d6 (5) + 2 (AGI) = 7$.
 - Personagem A ataca primeiro.
 2. **Ataque de Personagem A:**
 - Rola $2d6 (6) + 4 (FOR) + 2 (NVL) = 12$.
 - Defesa de Personagem B é $12 + 3 (NVL) = 15$. Ataque falha.
 3. **Ataque de Personagem B:**
 - Rola $2d6 (9) + 3 (FOR) + 3 (NVL) = 15$.
 - Defesa de Personagem A é $10 + 2 (NVL) = 12$. Ataque bem-sucedido.
 4. **Dano:**
 - Personagem B rola 2d6 (7).
 - Dano base é 7.
 - Resistência de Personagem A é 2.
 - Dano recebido por Personagem A = $7 - 2 = 5$.

ITENS NÃO MÁGICOS

1. Kit de Primeiros Socorros

- **Descrição:** Utilizado para tratar ferimentos leves.
- **Efeitos:** Restaura 1d6 pontos de vida.

2. Corda (20 metros)

- **Descrição:** Essencial para escaladas, travessias e resgates.
- **Uso:** Permite a travessia de obstáculos e resgates.

3. Lanterna a Óleo

- **Descrição:** Fonte de luz portátil.
- **Duração:** 6 horas de luz.

4. Rações de Viagem

- **Descrição:** Comida seca e preservada para longas viagens.
- **Duração:** 1 dia de alimentação para uma pessoa.

5. Garrafa de Água

- **Descrição:** Contém água suficiente para um dia de viagem.
- **Uso:** Necessário para manter a hidratação.

6. Tenda

- **Descrição:** Abrigo portátil para até 2 pessoas.
- **Uso:** Protege contra intempéries durante o descanso.

7. Kit de Ferramentas

- **Descrição:** Conjunto de ferramentas básicas para reparos.
- **Uso:** Permite consertos simples e manutenção de equipamentos.

8. Mapa do Território

- **Descrição:** Mapa detalhado da região.
- **Uso:** Auxilia na navegação e planejamento de rotas.

9. Antídoto

- **Descrição:** Cura venenos comuns.
- **Uso:** Remove os efeitos de envenenamento.

10. Saco de Dormir

- **Descrição:** Proporciona conforto durante o sono.
- **Uso:** Melhora a qualidade do descanso.

ARMAS

1. Espada Longa

- **Dano:** 1d8
- **Descrição:** Uma espada de lâmina longa e versátil, boa para combates corpo a corpo.

2. Adaga

- **Dano:** 1d4
- **Descrição:** Uma lâmina pequena e fácil de esconder, ideal para ataques furtivos.

3. Machado de Batalha

- **Dano:** 1d10
- **Descrição:** Um machado pesado, capaz de causar grandes danos com golpes fortes.

4. Arco Longo

- **Dano:** 1d8
- **Descrição:** Um arco de longo alcance, ideal para ataques à distância.

5. Maça

- **Dano:** 1d6
- **Descrição:** Uma arma contundente que pode causar sérios ferimentos mesmo em armaduras pesadas.

6. Lança

- **Dano:** 1d6
- **Descrição:** Uma arma de haste longa, útil tanto para combate corpo a corpo quanto para arremesso.

7. Martelo de Guerra

- **Dano:** 1d10
- **Descrição:** Um martelo grande e pesado, capaz de esmagar armaduras.

8. Besta

- **Dano:** 1d8
- **Descrição:** Uma arma de projéteis que oferece grande precisão e potência.

9. Espada Curta

- **Dano:** 1d6
- **Descrição:** Uma espada menor e mais rápida, ideal para combates rápidos e ágeis.

10. Clava

- **Dano:** 1d6
- **Descrição:** Uma arma simples e contundente, feita de madeira dura.

- **Descrição:** Um escudo menor que pode ser usado em conjunto com uma arma de uma mão.

5. Escudo Grande

- **Defesa:** +2
- **Descrição:** Um escudo maior que oferece melhor proteção, mas limita a mobilidade.

6. Armadura de Tecidos

- **Defesa:** +1
- **Descrição:** Feita de tecidos acolchoados, oferece proteção mínima e é muito leve.

7. Armadura de Escamas

- **Defesa:** +5
- **Descrição:** Feita de pequenas escamas de metal sobrepostas, oferece boa proteção e flexibilidade.

8. Elmo

- **Defesa:** +1
- **Descrição:** Protege a cabeça contra golpes e impactos.

9. Luvas de Couro

- **Defesa:** +1
- **Descrição:** Protegem as mãos, permitindo ainda boa destreza.

10. Botas de Couro

- **Defesa:** +1
- **Descrição:** Protegem os pés, proporcionando conforto e um pouco de proteção.

ARMADURAS

1. Armadura de Couro

- **Defesa:** +2
- **Descrição:** Leve e flexível, oferece proteção básica sem limitar os movimentos.

2. Cota de Malha

- **Defesa:** +4
- **Descrição:** Feita de anéis de metal entrelaçados, proporciona boa proteção e flexibilidade moderada.

3. Armadura de Placas

- **Defesa:** +6
- **Descrição:** Composta por placas de metal, oferece alta proteção, mas é pesada e restritiva.

4. Escudo Pequeno

- **Defesa:** +1

LISTA DE MONSTROS

1. GOBLIN

- **Características:** Pequenos, verdes e traiçoeiros.
- **Comportamento:** Caóticos e covardes, geralmente atacam em grupo.
- **Atributos:** FOR 3, AGI 5, RES 2, INT 2.
- **Forma de Combate:** Utilizam táticas de emboscada e armadilhas.



2. TROLL

- **Características:** Grandes, musculosos e regeneradores.
- **Comportamento:** Violentos, mas não muito inteligentes.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 3, RES 7, INT 2.
- **Forma de Combate:** Ataques brutais com clavas e mãos nuas; regenera ferimentos.



3. ESQUELETO

- **Características:** Mortos-vivos, sem carne, apenas ossos.
- **Comportamento:** Completamente obedientes aos seus mestres necromantes.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 4, RES 3, INT 1.
- **Forma de Combate:** Usam espadas e escudos, atacam em formação.



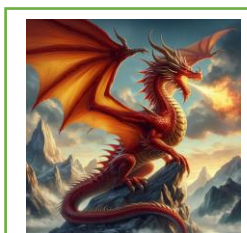
4. ZUMBI

- **Características:** Cadáveres reanimados, lentos e resistentes.
- **Comportamento:** Incessantemente perseguem os vivos.
- **Atributos:** FOR 5, AGI 2, RES 6, INT 1.
- **Forma de Combate:** Ataques lentos e pesados com as mãos e dentes.



5. DRAGÃO VERMELHO

- **Características:** Gigantescos, alados, capazes de cuspir fogo.
- **Comportamento:** Inteligentes, gananciosos e territoriais.
- **Atributos:** FOR 10, AGI 7, RES 10, INT 8.
- **Forma de Combate:** Cuspida de fogo, ataques aéreos, garras afiadas.



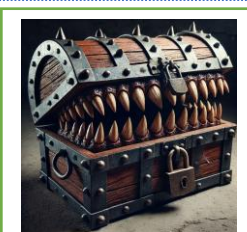
6. LOBO GIGANTE

- **Características:** Lobos enormes e ferozes.
- **Comportamento:** Caçadores em matilha, muito leais ao alfa.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 7, RES 5, INT 3.
- **Forma de Combate:** Ataques coordenados, mordidas e rasgos.



7. MÍMICO

- **Características:** Criaturas que se disfarçam como objetos inanimados.
- **Comportamento:** Predadores emboscadores, esperam que a presa se aproxime.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 4, RES 6, INT 3.



- **Forma de Combate:** Ataques surpresa, tentáculos e mordidas.

8. HARPIA

- **Características:** Metade mulher, metade pássaro.
- **Comportamento:** Enganadoras e traiçoeiras, atacam viajantes desavisados.
- **Atributos:** FOR 5, AGI 6, RES 4, INT 4.
- **Forma de Combate:** Ataques aéreos, garras e canto hipnótico.



9. BASILISCO

- **Características:** Serpente gigante com olhar petrificante.
- **Comportamento:** Solitários e extremamente perigosos.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 6, RES 7, INT 4.
- **Forma de Combate:** Mordidas venenosas, olhar petrificante.



10. GOLEM DE PEDRA

- **Características:** Criaturas animadas feitas de rocha.
- **Comportamento:** Obedientes ao seu criador, extremamente fortes.
- **Atributos:** FOR 9, AGI 2, RES 9, INT 1.
- **Forma de Combate:** Ataques pesados com punhos de pedra.



11. FANTASMA

- **Características:** Espíritos incorpóreos e etéreos.
- **Comportamento:** Assombram locais específicos, movem-se através de paredes.
- **Atributos:** FOR 2, AGI 8, RES 3, INT 5.
- **Forma de Combate:** Ataques com toque frio, atravessam barreiras físicas.



12. HIDRA

- **Características:** Serpente gigante com várias cabeças regenerativas.
- **Comportamento:** Territorial e agressiva, cada cabeça age independentemente.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 6, RES 10, INT 3.
- **Forma de Combate:** Mordidas múltiplas, cabeças se regeneram se cortadas.



13. QUIMERA

- **Características:** Corpo de leão, cabeça de cabra e cauda de serpente.
- **Comportamento:** Agressiva e territorial, capaz de cuspir fogo.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 5, RES 7, INT 4.
- **Forma de Combate:** Ataques combinados de mordida, chifrada e fogo.



14. NECROMANTE

- **Características:** Humanos ou seres que comandam mortos-vivos.
- **Comportamento:** Calculistas e malévolos, frequentemente procuram poder.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 4, RES 5, INT 8.



- **Forma de Combate:** Magia sombria, invocação de mortos-vivos.

15. MINOTAURO

- **Características:** Meio-homem, meio-touro, forte e feroz.
- **Comportamento:** Guardiões de labirintos, atacam intrusos.
- **Atributos:** FOR 9, AGI 4, RES 8, INT 3.
- **Forma de Combate:** Ataques com machado e investidas poderosas.



16. GIGANTE DAS MONTANHAS

- **Características:** Enormes e poderosos, com pele dura como pedra.
- **Comportamento:** Solitários e territorialistas.
- **Atributos:** FOR 10, AGI 3, RES 10, INT 3.
- **Forma de Combate:** Ataques devastadores com clavas e rochas.



17. MANTICORA

- **Características:** Corpo de leão, rosto humano e cauda de escorpião.
- **Comportamento:** Agressiva e faminta, caçadora implacável.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 6, RES 6, INT 4.
- **Forma de Combate:** Mordidas, garras e ferroadas venenosas.



18. ELEMENTAL DE FOGO

- **Características:** Seres feitos de chamas vivas.
- **Comportamento:** Destrutivos e caóticos.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 7, RES 5, INT 5.
- **Forma de Combate:** Golpes flamejantes, ataques incendiários.



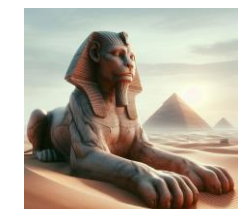
19. SERPENTE MARINHA

- **Características:** Serpente gigante que habita os oceanos.
- **Comportamento:** Predadora, ataca navios e criaturas marinhas.
- **Atributos:** FOR 9, AGI 6, RES 7, INT 4.
- **Forma de Combate:** Estrangulamento, mordidas e ataques aquáticos.



20. ESFINGE

- **Características:** Corpo de leão, asas de águia e rosto humano.
- **Comportamento:** Guardiã de segredos e enigmas.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 5, RES 6, INT 8.
- **Forma de Combate:** Enigmas que podem confundir ou matar, garras afiadas.



21. BEHOLDER

- **Características:** Esfera flutuante com múltiplos olhos e bocas.
- **Comportamento:** Inteligente e paranóico.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 6, RES 5, INT 9.



- **Forma de Combate:** Raios mágicos lançados pelos olhos, mordidas.

22. LICH

- **Características:** Necromante transformado em morto-vivo para alcançar a imortalidade.
- **Comportamento:** Extremamente inteligente e estrategista.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 4, RES 5, INT 10.
- **Forma de Combate:** Magias poderosas e comando de exércitos de mortos-vivos.



23. GNOLL

- **Características:** Criatura híbrida entre hiena e humano, bárbara e selvagem.
- **Comportamento:** Ataca em grupo, altamente agressivos.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 6, RES 5, INT 3.
- **Forma de Combate:** Ataques com lanças



24. WYVERN

- **Características:** Dragão menor com duas patas traseiras e asas grandes.
- **Comportamento:** Agressivos e territoriais, frequentemente guardam tesouros.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 7, RES 6, INT 5.
- **Forma de Combate:** Ataques aéreos, mordidas venenosas e cauda afiada.



25. MANTÍCORA

- **Características:** Corpo de leão, asas de morcego e cauda de escorpião.
- **Comportamento:** Hostis e territoriais, caçam à noite.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 6, RES 7, INT 4.
- **Forma de Combate:** Ataques com garras, mordidas e ferroadas venenosas.



26. BEHEMOTH

- **Características:** Gigante bestial de força descomunal.
- **Comportamento:** Solitários, vagam por territórios selvagens.
- **Atributos:** FOR 10, AGI 4, RES 10, INT 2.
- **Forma de Combate:** Ataques esmagadores com punhos e investidas poderosas.



27. ESPECTRO

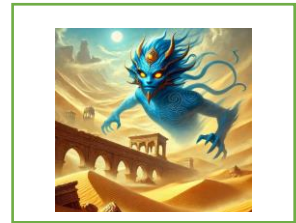
- **Características:** Aparições fantasmagóricas, etéreas e aterrorizantes.
- **Comportamento:** Assombram locais abandonados, agem com malícia.
- **Atributos:** FOR 3, AGI 7, RES 3, INT 6.
- **Forma de Combate:** Ataques espirituais que drenam energia vital.



28. DJINN

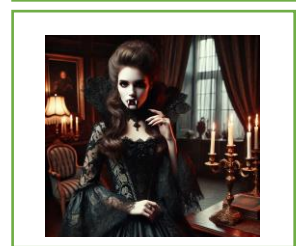
- **Características:** Espíritos poderosos do vento e do fogo, capazes de realizar desejos.

- **Comportamento:** Caprichosos e imprevisíveis, às vezes benevolentes, às vezes cruéis.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 8, RES 6, INT 9.
- **Forma de Combate:** Magia elemental, ataques de vento e fogo.



29. VAMPIRO

- **Características:** Morto-vivo sedutor, drena sangue para se fortalecer.
- **Comportamento:** Inteligentes e manipuladores, preferem operar nas sombras.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 7, RES 6, INT 8.
- **Forma de Combate:** Mordidas que drenam vida, habilidades de hipnose.



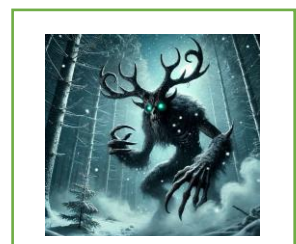
30. LEVIATÃ

- **Características:** Criatura marinha colossal, com escamas resistentes.
- **Comportamento:** Predadores dos mares, atacam navios e cidades costeiras.
- **Atributos:** FOR 10, AGI 5, RES 9, INT 6.
- **Forma de Combate:** Investidas poderosas, ataques com cauda e mordidas devastadoras.



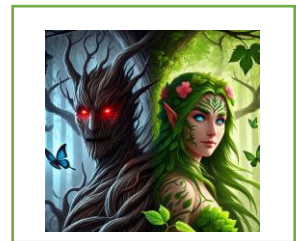
31. WENDIGO

- **Características:** Monstro canibal com aparência esquelética e olhos brilhantes.
- **Comportamento:** Caçam em florestas densas, atraem presas com gritos humanos.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 6, RES 5, INT 4.
- **Forma de Combate:** Garras afiadas, ataques rápidos e furtivos.



32. DRÍADE CORROMPIDA

- **Características:** Espírito da floresta transformado pelo mal.
- **Comportamento:** Enganadoras e vingativas, usam a floresta ao seu favor.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 7, RES 5, INT 7.
- **Forma de Combate:** Magia da natureza, ataques com vinhas e raízes.



33. CARNIÇAL

- **Características:** Morto-vivo carniceiro que se alimenta de cadáveres.
- **Comportamento:** Repulsivos e famintos, atacam os vivos para devorar carne.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 5, RES 5, INT 3.
- **Forma de Combate:** Mordidas infecciosas, garras afiadas.



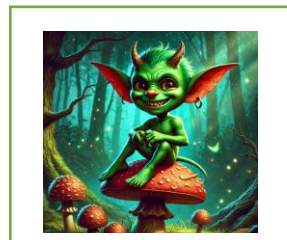
34. NAGAS

- **Características:** Seres metade humano, metade serpente, astutos e perigosos.
- **Comportamento:** Guardiões de templos antigos, inteligentes e cruéis.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 7, RES 6, INT 8.
- **Forma de Combate:** Magia serpentina, ataques rápidos com presas venenosas.



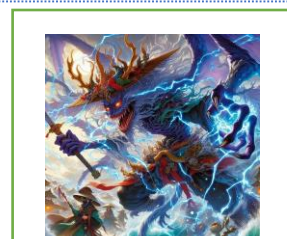
35. DIABRETE

- **Características:** Pequenos demônios travessos e traiçoeiros.
- **Comportamento:** Espalham caos e maldade, frequentemente como servos de demônios maiores.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 6, RES 4, INT 5.
- **Forma de Combate:** Golpes rápidos, habilidades de ilusão e veneno.



36. ARAUTO DA DESTRUIÇÃO

- **Características:** Profetas do apocalipse, trazem destruição e caos.
- **Comportamento:** Obcecados pela destruição, servem forças sombrias.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 5, RES 7, INT 9.
- **Forma de Combate:** Magias destrutivas, invocação de servos das trevas.



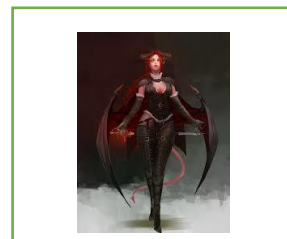
37. KAPPA

- **Características:** Criatura aquática pequena e perigosa com um recipiente de água na cabeça.
- **Comportamento:** Vive em rios e lagos, ataca quem se aproxima de seu território.
- **Atributos:** FOR 5, AGI 6, RES 5, INT 4.
- **Forma de Combate:** Ataques aquáticos, mordidas e habilidades de afogamento.



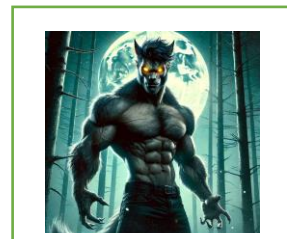
38. SÚCUBO

- **Características:** Demônios sedutores que drenam a energia vital de suas vítimas.
- **Comportamento:** Manipuladores e enganadores, atacam através da sedução.
- **Atributos:** FOR 5, AGI 7, RES 5, INT 8.
- **Forma de Combate:** Sedução, ataques com garras e drenagem vital.



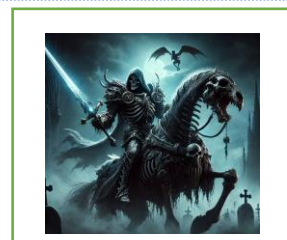
39. HOMEM-LOBO

- **Características:** Humanos transformados em lobos ferozes durante a lua cheia.
- **Comportamento:** Agressivos e selvagens, perdem o controle durante a transformação.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 7, RES 7, INT 3.
- **Forma de Combate:** Mordidas poderosas, ataques rápidos e ferocidade incontrolável.



40. CAVALEIRO DA MORTE

- **Características:** Guerreiros mortos-vivos montados em cavalos espectrais.
- **Comportamento:** Servem mestres sombrios, obedientes e letais.
- **Atributos:** FOR 9, AGI 6, RES 8, INT 6.
- **Forma de Combate:** Espadas amaldiçoadas, ataques montados e magias negras.



41. ARANHA GIGANTE

- **Características:** Aracnídeos enormes com veneno paralisante.
- **Comportamento:** Caçadoras solitárias, tecem armadilhas e emboscam presas.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 7, RES 6, INT 3.
- **Forma de Combate:** Mordidas venenosas, teias pegajosas e ataques rápidos.



42. ESPREITADOR SOMBRIO

- **Características:** Criaturas sombrias que se movem nas sombras e no escuro.
- **Comportamento:** Caçam em silêncio, se escondem e emboscam suas presas.
- **Atributos:** FOR 5, AGI 8, RES 5, INT 6.
- **Forma de Combate:** Ataques furtivos, habilidades de camuflagem nas sombras.



43. GÁRGULA

- **Características:** Estátuas de pedra animadas, geralmente encontradas em catedrais.
- **Comportamento:** Guardiões vigilantes, protegem locais sagrados.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 4, RES 8, INT 3.
- **Forma de Combate:** Ataques de pedra, voos curtos e investidas poderosas.



44. MEDUSA

- **Características:** Mulheres serpente com olhar petrificante.
- **Comportamento:** Vingativas e solitárias, vivem em cavernas escondidas.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 6, RES 6, INT 7.
- **Forma de Combate:** Olhar petrificante, ataques com serpentes venenosas no cabelo.



45. TITÃ

- **Características:** Gigantes míticos de proporções colossais.
- **Comportamento:** Sábios e poderosos, geralmente evitam interferir em assuntos mortais, mas são implacáveis quando provocados.
- **Atributos:** FOR 10, AGI 4, RES 10, INT 8.
- **Forma de Combate:** Ataques esmagadores, controle sobre elementos naturais.



46. HOMEM-ARANHA

- **Características:** Criatura híbrida entre humano e aranha.
- **Comportamento:** Predadores astutos, tecem grandes redes para capturar presas.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 7, RES 6, INT 5.
- **Forma de Combate:** Ataques com teias pegajosas, mordidas venenosas.



47. DEMÔNIO DA FOME

- **Características:** Entidade demoníaca faminta, com aparência desfigurada e mãos esqueléticas.
- **Comportamento:** Atormenta suas vítimas com fome insaciável.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 5, RES 6, INT 6.
- **Forma de Combate:** Magias de fome, ataques drenantes.



48. CICLOPE

- **Características:** Gigante com um único olho no centro da testa.
- **Comportamento:** Solitários e territoriais, conhecidos por sua força bruta.
- **Atributos:** FOR 9, AGI 3, RES 8, INT 2.
- **Forma de Combate:** Golpes esmagadores com clavas, investidas poderosas.



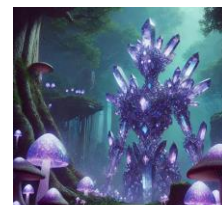
49. DRAGÃO DE GELO

- **Características:** Dragões que exalam um sopro gelado e vivem em regiões árticas.
- **Comportamento:** Inteligentes e reservados, guardam seus territórios com ferocidade.
- **Atributos:** FOR 10, AGI 6, RES 10, INT 8.
- **Forma de Combate:** Sopro gelado que congela inimigos, garras afiadas e ataques aéreos.



50. GUARDIÃO DE CRISTAL

- **Características:** Criatura feita de cristais mágicos, guardião de locais sagrados.
- **Comportamento:** Implacável na defesa de seu território.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 5, RES 9, INT 4.
- **Forma de Combate:** Ataques cortantes, habilidades de refração de luz para cegamento.



51. CAVALEIRO NEGRO

- **Características:** Guerreiro espectral vestido com armadura negra e corrupta.
- **Comportamento:** Leal a senhores das trevas, extremamente perigoso e implacável.
- **Atributos:** FOR 8, AGI 6, RES 7, INT 6.
- **Forma de Combate:** Espadas amaldiçoadas, habilidades de necromancia.



52. SIRENA

- **Características:** Criatura metade peixe, metade humano, com voz encantadora.
- **Comportamento:** Atraem marinheiros para sua perdição com canções hipnóticas.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 7, RES 5, INT 6.
- **Forma de Combate:** Canções encantadoras, ataques aquáticos e garras afiadas.



53. FÊNIX

- **Características:** Ave de fogo que renasce das próprias cinzas.
- **Comportamento:** Sábias e majestosas, raramente vistas pelos mortais.
- **Atributos:** FOR 7, AGI 8, RES 7, INT 9.
- **Forma de Combate:** Golpes flamejantes, renascimento após a morte.



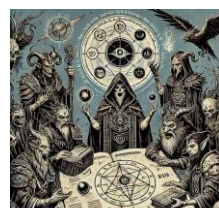
54. GOLEM DE FERRO

- **Características:** Criaturas animadas feitas de ferro, extremamente fortes.
- **Comportamento:** Obedientes aos seus criadores, invulneráveis a muitos ataques.
- **Atributos:** FOR 9, AGI 2, RES 10, INT 2.
- **Forma de Combate:** Ataques pesados com punhos de ferro, resistência extrema.



55. ORÁCULO DO CAOS

- **Características:** Seres capazes de prever e manipular o futuro, servos das forças do caos.
- **Comportamento:** Incompreensíveis e manipuladores, guiam os mortais para seus próprios fins.
- **Atributos:** FOR 3, AGI 5, RES 5, INT 10.
- **Forma de Combate:** Magias de manipulação do tempo, previsões sombrias.



56. KRAKEN

- **Características:** Monstro marinho colossal com tentáculos enormes.
- **Comportamento:** Vive nas profundezas, ataca navios e cria tempestades.
- **Atributos:** FOR 10, AGI 4, RES 9, INT 6.
- **Forma de Combate:** Tentáculos esmagadores, habilidades de controle das águas.



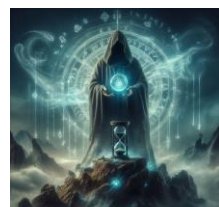
57. ESPECTRO DO CAOS

- **Características:** Entidades etéreas de pura desordem.
- **Comportamento:** Causam caos onde quer que vão, dificilmente compreendidas.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 8, RES 4, INT 7.
- **Forma de Combate:** Ataques de energia caótica, habilidades de desorientação.



58. ÁRBITRO DO DESTINO

- **Características:** Seres enigmáticos que governam o destino das almas.
- **Comportamento:** Impassíveis e justos, atuam como juizes divinos.
- **Atributos:** FOR 5, AGI 6, RES 7, INT 9.
- **Forma de Combate:** Magias de controle de destino, habilidades de julgamento.



59. CHACAL DA DESOLAÇÃO

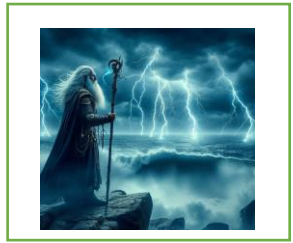
- **Características:** Criaturas sombrias que personificam a desolação.
- **Comportamento:** Caçam em matilhas, atormentam regiões devastadas.
- **Atributos:** FOR 6, AGI 7, RES 6, INT 5.



- **Forma de Combate:** Ataques em grupo, mordidas que causam desespero.

60. FEITICEIRO DA TORMENTA

- **Características:** Magos poderosos que controlam o clima.
- **Comportamento:** Imprevisíveis e poderosos, trazem tempestades a seu comando.
- **Atributos:** FOR 4, AGI 5, RES 6, INT 10.
- **Forma de Combate:** Magias de controle climático, relâmpagos e vendavais.



ARMAS MÁGICAS

1. Espada Flamejante

- **Descrição:** Uma espada cuja lâmina está perpetuamente envolta em chamas.
- **Efeitos:** +2 de dano de fogo a cada ataque.
- **Habilidade Especial:** Pode acender fogos e iluminar áreas escuras.

2. Arco da Tempestade

- **Descrição:** Um arco encantado que canaliza o poder das tempestades.
- **Efeitos:** +2 de dano elétrico a cada flecha disparada.
- **Habilidade Especial:** Pode invocar um relâmpago para atacar múltiplos inimigos uma vez por dia.

3. Martelo do Trovão

- **Descrição:** Um martelo pesado que emite o som de trovões ao ser golpeado.

- **Efeitos:** +3 de dano contundente e chance de atordoar o alvo.
- **Habilidade Especial:** Pode criar uma onda de choque que empurra inimigos ao redor.

4. Lança de Gelo

- **Descrição:** Uma lança cuja ponta é feita de cristal de gelo eterno.
- **Efeitos:** +2 de dano de gelo e chance de congelar o alvo.
- **Habilidade Especial:** Pode criar uma parede de gelo para bloqueio temporário.

5. Adaga das Sombras

- **Descrição:** Uma adaga que se move como uma sombra, quase invisível.
- **Efeitos:** +2 de dano furtivo e bônus em testes de Furtividade.
- **Habilidade Especial:** Permite ao usuário se tornar invisível por um curto período.

ITENS MÁGICOS

1. Anel de Proteção

- **Descrição:** Um anel encantado que protege seu usuário de perigos.
- **Efeitos:** +1 de bônus em todas as defesas.
- **Habilidade Especial:** Pode criar um escudo mágico por uma rodada uma vez por dia.

2. Amuleto da Cura

- **Descrição:** Um amuleto que emite uma luz calmante e curativa.
- **Efeitos:** Cura 2d6 pontos de vida quando usado.
- **Habilidade Especial:** Pode curar venenos e doenças uma vez por semana.

3. Capa da Invisibilidade

- **Descrição:** Uma capa que permite ao usuário se misturar com o ambiente.
- **Efeitos:** Bônus em testes de Furtividade.
- **Habilidade Especial:** Torna o usuário invisível por até 10 minutos.

4. Bota da Velocidade

- **Descrição:** Botas encantadas que aumentam a velocidade de movimento do usuário.
- **Efeitos:** Bônus em testes de Agilidade.
- **Habilidade Especial:** Permite ao usuário dobrar sua velocidade por uma rodada uma vez por dia.

5. Elmo da Visão Noturna

- **Descrição:** Um elmo que permite ao usuário ver no escuro.

- **Efeitos:** Permite visão noturna em escuridão total.

- **Habilidade Especial:** Pode detectar criaturas invisíveis em um raio de 10 metros.

MAIS ARMAS MÁGICAS

6. Bastão de Cura

- **Descrição:** Um bastão de madeira com runas curativas gravadas.
- **Efeitos:** Cura 1d6 pontos de vida por toque.
- **Habilidade Especial:** Pode curar feridas graves uma vez por dia.

7. Espada do Vento

- **Descrição:** Uma espada leve e rápida, cortando o ar com facilidade.
- **Efeitos:** +2 de dano cortante e bônus em testes de Acrobacia.
- **Habilidade Especial:** Pode criar rajadas de vento que empurram inimigos.

8. Maça da Terra

- **Descrição:** Uma maça robusta feita de pedra sagrada.

- **Efeitos:** +3 de dano contundente e chance de derrubar o alvo.
- **Habilidade Especial:** Pode criar um pequeno tremor para desestabilizar o terreno.

9. Cajado da Luz

- **Descrição:** Um cajado brilhante que emite uma luz dourada.
- **Efeitos:** +2 de dano sagrado contra criaturas das trevas.
- **Habilidade Especial:** Pode cegar inimigos por uma rodada.

10. Adaga do Veneno

- **Descrição:** Uma adaga com uma lâmina coberta de veneno mortal.
- **Efeitos:** +2 de dano veneno e chance de envenenar o alvo.
- **Habilidade Especial:** Pode paralisar o alvo por uma rodada.

MAIS ITENS MÁGICOS

6. Bracelete da Força

- **Descrição:** Um bracelete encantado que aumenta a força do usuário.
- **Efeitos:** +1 de bônus em Força.
- **Habilidade Especial:** Permite ao usuário realizar um ataque extra uma vez por dia.

7. Cinto da Resiliência

- **Descrição:** Um cinto que concede resistência adicional ao usuário.
- **Efeitos:** +1 de bônus em Resistência.
- **Habilidade Especial:** Reduz o dano recebido em 10% por uma rodada uma vez por dia.

8. Anel da Inteligência

- **Descrição:** Um anel que aumenta a capacidade mental do usuário.
- **Efeitos:** +1 de bônus em Inteligência.
- **Habilidade Especial:** Permite ao usuário lançar uma magia adicional por dia.

9. Medalhão da Sabedoria

- **Descrição:** Um medalhão que aumenta a sabedoria do usuário.
- **Efeitos:** +1 de bônus em testes de Investigação e Arcanismo.
- **Habilidade Especial:** Pode revelar segredos ocultos uma vez por semana.

10. Luvas da Destreza

- **Descrição:** Luvas que melhoram a destreza manual do usuário.

- **Efeitos:** +1 de bônus em Agilidade.
- **Habilidade Especial:** Permite ao usuário desarmar armadilhas sem falha uma vez por dia.

EXEMPLO DE FICHA DE PERSONAGEM

Nome do Personagem: Eldric, o Brilhante **Raça:** Elfo **Classe:** Mago **Nível (NVL):** 5

ATRIBUTOS BÁSICOS

- **Força (FOR):** 8
- **Agilidade (AGI):** 12
- **Resistência (RES):** 10
- **Inteligência (INT):** 18

EQUIPAMENTOS

- **Cajado Místico**
- **Roupas de Magia**
- **Anel da Sabedoria**

HABILIDADES ESPECIAIS

- **Bola de Fogo**
- **Escudo Arcano**
- **Cura Rápida**

HISTÓRIA

FICHA DE PERSONAGEM

Nome do Personagem: _____ Raça: _____ Classe: _____ Nível (NVL): _____

ATRIBUTOS BÁSICOS

- **Força (FOR):**
- **Agilidade (AGI):**
- **Resistência (RES):**
- **Inteligência (INT):**

EQUIPAMENTOS

-
-
-
-
-

HABILIDADES ESPECIAIS

-
-
-
-

HISTÓRIA