

# Elementalia - Livro do Jogador

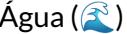
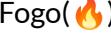
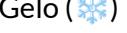
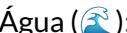
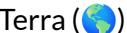
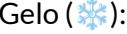
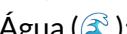
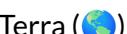
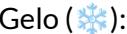
Versão: 0.7

## Introdução:

- Elementalia é um sistema de RPG inspirado pelo sentimento de liberdade e expressão. É um sistema rico em customização, permitindo que cada um crie e interprete um personagem verdadeiramente seu.
- O destaque principal do jogo são todos os 9 Elementos e 12 Classes que o jogador pode escolher. Você terá a liberdade de escolher um Elemento e Classe de forma individual e completamente viável. Do óbvio ao obtuso, sinta-se à vontade para criar seu Elemental.
- O combate também é outro ponto alto desse jogo. Com o sistema de Fôlego, você tem a capacidade de bater, lançar e invocar habilidades customizáveis, integrando seu conhecimento, sua Classe e sua criatividade
- Existem diversas outras mecânicas e segredos nesse sistema de RPG. Então, comece por esse Livro do Jogador, use-o como guia e aventure-se!

## Sumário:

<b>Introdução:</b>	1
<b>Sumário:</b>	1
<b>Progressão:</b>	3
<b>Atributos:</b>	4
<b>Mecânicas:</b>	4
● Classes:	4
● Elementos:	4
○ Trilhas:	5
● Combate:	6
● Equilíbrio:	8
● Fôlego:	9
● Vida:	9
● Nível de Elemento:	10
● Perícias:	10
● Talentos:	10
● Extras:	11
○ Economia:	11
○ Peso:	11
<b>Lista de Classes:</b>	11
■ Força	11
○ Guerreiro	11
○ Bruto	11
■ Agilidade	12
○ Ladrão	12
○ Atirador	12
■ Inteligência	12

○ Inventor	12
○ Estrategista	12
■ Carisma	13
○ Artista	13
○ Aterrador	13
■ Constituição	13
○ Defensor	13
○ Algoz	13
■ Mente	14
○ Shaman	14
○ Curandeiro	14
<b>Lista de Elementos:</b>	<b>14</b>
● Ar (  )	14
● Água (  )	15
● Terra(  )	15
● Fogo(  )	15
● Eletricidade (  )	15
● Natureza (  )	16
● Gelo (  )	16
● Luz (  )	16
● Escuridão (  )	17
<b>Habilidades básicas por elemento:</b>	<b>17</b>
● Ar (  ):	17
● Água (  ):	18
● Terra (  ):	19
● Fogo (  ):	20
● Eletricidade (  ):	21
● Natureza (  ):	22
● Gelo (  ):	24
● Luz (  ):	25
● Escuridão (  ):	25
<b>Trilhas de Elemento:</b>	<b>26</b>
● Ar (  ):	26
● Água (  ):	28
● Terra (  ):	30
● Fogo (  ):	31
● Eletricidade (  ):	33
● Natureza (  ):	35
● Gelo (  ):	38
● Luz (  ):	40
● Escuridão (  ):	43
<b>Lista de perícias:</b>	<b>44</b>
● Força	44

● Agilidade	45
● Inteligência	47
● Carisma	49
● Constituição	50
● Mente	50
<b>Lista de talentos:</b>	<b>51</b>
<b>Aumentando o arsenal:</b>	<b>54</b>
○ Desenvolvendo habilidades:	54
○ Tabela de Dados:	54
■ Ar (💨):	54
■ Água (💦):	55
■ Terra (🌍):	55
■ Fogo (🔥):	55
○ Propriedades Extras:	55
○ Aprendendo habilidades:	58
<b>Treinos:</b>	<b>59</b>
<b>Equipamentos:</b>	<b>60</b>
○ Armaduras:	60
○ Armas:	61
○ Geral:	64
○ Cura:	64
<b>Equipamentos únicos:</b>	<b>65</b>
● Armas:	65
● Armaduras:	66
● Itens:	66
<b>Documentos adicionais:</b>	<b>66</b>
● Poderes Incomuns	66
● Patch Notes - Elementalia	67
<b>Créditos:</b>	<b>67</b>

## Progressão:

- Após cada Missão, os personagens **aprimoram suas habilidades, conhecimento e físico**
  - Níveis são baseados **nas experiências vividas pelos personagens**, cada luta, desafio, chefe e afins
  - **Não existe um nível máximo**
- **Progressão:**
  - A cada **1 nível, aumento de Fôlego e Vida**
  - A cada **2 níveis, aumento de Equilíbrio e perícia**
    - Começa a partir do Nível 2
  - A cada **3 níveis, nova habilidade de trilha**
    - Começa a partir do nível 3

- A cada **4** níveis, **um pontos de atributo extra e escolhe um talento**
  - Começa a partir do Nível 4
- A cada **10** níveis, **todos os dados de dano aumentam a categoria em +1**
  - Começa a partir do Nível 10

## Atributos:

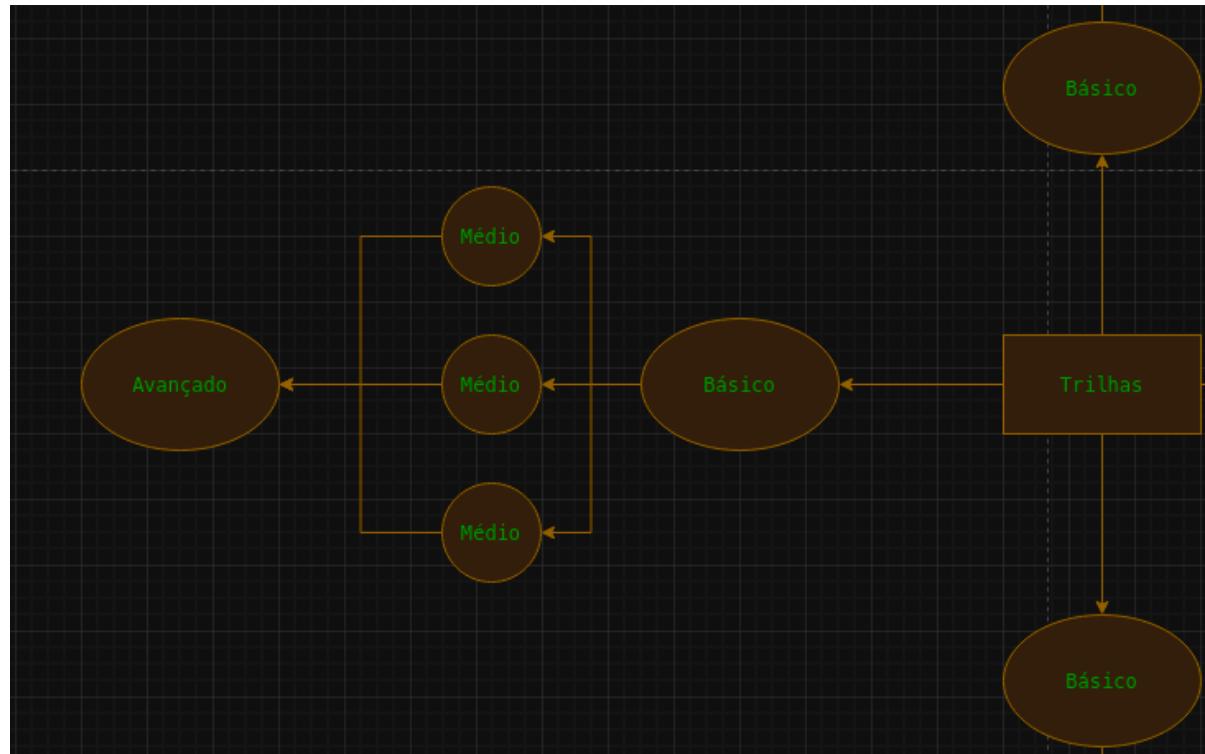
- Vão determinar quais serão os **valores de Vida, Fôlego, cálculo de dano, etc**
- Métodos:
  - Rolar 2d4 + 1 para cada atributo
  - Ter 20 pontos para alocar em cada atributo
- **Valor mínimo Nv 1: 1**
- **Valor máximo Nv 1: 10**
- **Atributos:**
  - **Força:** dita dano físico e perícias relacionadas ao combate corpo a corpo
  - **Agilidade:** dita Fôlego e perícias relacionadas à movimentação e pontaria
  - **Carisma:** dita perícias relacionadas às interações entre personagens
  - **Inteligência:** dita perícias relacionadas ao pensamento engenhoso
  - **Constituição:** dita Vida e perícias relacionadas à resistir dano
  - **Mente:** dita Equilíbrio perícias relacionadas ao lado espiritual
- Aspectos como **Vida, Fôlego e Equilíbrio** aumentam com o passar dos níveis, baseado nos modificadores de **Constituição, Agilidade e Mente**

## Mecânicas:

- **Classes:**
  - As **Classes** definem o arquétipo do personagem
  - Tem o objetivo de **providenciar opções de como progredir o personagem**, para além do elemento escolhido
  - Definem os **fundamentos do personagem, "o que ele faz"**
  - Cada Classe possui:
    - **Uma categoria de Arma** que as define
      - Podem ser Adagas, Espadas Médias e Pesadas, Escudos, Bastões, etc.
      - Diretamente ligado à **identidade e capacidade da Classe**
    - **4 pontos de Perícias** no início, divididos entre **2 perícias iniciais**
    - **Uma lista de Habilidades extensa**, potencializando suas funções
      - Recebe ao chegar no nível 3, e recebe a cada 3 níveis
    - **2 Técnicas de Classe**, uma **poderosa habilidade fixa** com função passiva ou ativa
      - Recebe ao chegar no nível 4, e no nível 10 pode escolher entre **melhorar a Técnica ou escolher uma secundária**
- **Elementos:**
  - Os **Elementos** possuem diversos tipos de habilidades baseadas em seu elemento
    - Cada Elemento é **amplo**, permitindo **diversos tipos de composições e combinações de habilidades, Talentos e afins**

- O Elemento define **quais** são as ferramentas que o personagem pode utilizar, ou seja, “*como ele faz*”
  - Possuem **Trilhas**, funcionando como **variações** do Elemento
- Os Elementos são divididos em 3 categorias:
  - **Leves:**
    - Elementos Leves são marcados pela **alta Agilidade e mobilidade**. São Elementos **fracos e frágeis**, porém **difícis de acertar** e são capazes de **pressionar inimigos com múltiplos ataques ou debuffs**
  - **Médios:**
    - Elementos Médios são marcados pela sua **composição equilibrada**, uma **divisão consciente de Força e Agilidade**. São Elementos comumente **estratégicos**, com **métodos para aumentar a eficiência dentro ou fora de combate**
  - **Pesados:**
    - Elementos Pesados são marcados pela **alta Constituição e resistência**. São Elementos **fáceis de acertar**, porém **difícis de derrubar com sua defesa e danos altos**
- **Propriedades:**
  - Propriedades são **modificações de habilidades elementais** que o jogador obtém durante sua progressão
    - Cada propriedade possui diferentes usos, quando é compatível com a habilidade desejada
      - Podem modificar dano, valor de Fôlego, etc
    - O número de propriedades aplicáveis é igual ao seu Nível de Elemento
      - A cada aumento no Nível de Elemento, ganha mais uma propriedade
- **Trilhas:**
  - Cada Elemento possui **Trilhas**
    - São **variações que proporcionam habilidades únicas focadas em um aspecto do Elemento original**
    - Estruturada como uma **árvore de habilidades**, a progressão funciona da seguinte forma:
      - De 3 em 3 níveis, é dada a opção de **escolher uma habilidade de Trilha**
      - **Qualquer habilidade de qualquer trilha pode ser escolhida, e depois melhorada**
        - Para melhorar uma Trilha, é necessário ter seu **Nível Básico**, composto por uma **habilidade principal**
          - Nível Básico: habilidade principal
        - Após isso, os **Níveis Intermediários se tornarão disponíveis**, compostos por **diferentes bônus como perícias, atributos e habilidades secundárias**
        - **Níveis Intermediários podem ser adquiridos em qualquer ordem**
          - Nível *Intermediário*: +2 para adicionar entre 2 perícias e propriedade de habilidade

- Nível Intermediário: +1 em atributo
- Nível Intermediário: +2 para adicionar entre 2 perícias e habilidade secundária
- Ao adquirir todos os Níveis Intermediários, **adquire o Nível Avançado, onde a Habilidade Principal é melhorada**
  - Nível Avançado: habilidade principal melhorada
- Visualmente:



- **Combate:**

- Os cenários de combate são **extremamente dinâmicos**
  - Cada jogador pode utilizar as dobras de **múltiplas maneiras diferentes**, contanto que **ele seja criativo** e que seu personagem seja **inteligente o suficiente**
  - Existem múltiplos tipos de ataque, defesa, suporte e uso geral que vêm **naturalmente ao personagem**, mas **existem outros que podem ser desenvolvidos** (seja em batalha ou treinamento)
  - Tipos de ataque:
    - **Corpo a corpo**
      - Gasta nenhum ou pouco fôlego
      - Tende a dar menos dano
      - Dano crítico é multiplicado e possui intervalos maiores
      - Uso limitado durante o combate
    - **Elemental**
      - Gasta mais fôlego
      - Tende a dar mais dano
      - Dano crítico é dano total e possui o menor intervalo (20)

- Múltiplos usos durante e fora de combate
- Tipos de dano:
  - **Cortante:** encontrado em armas como adagas e espadas, e em elementos como Gelo, Terra e Natureza. Como característica, comumente causam (ou aumentam) sangramentos
  - **Concussivo:** encontrado em armas como bastões, martelos, soqueiras e escudos, e em elementos como Ar e Água. Como característica, comumente causam (ou aumentam) atordoamentos
  - **Perfurante:** encontrado em armas como rapieiras e lanças, e em elementos como Eletricidade e Luz. Como característica, seus ataques podem atravessar oponentes
- Cálculo de dano: dado + mod. Força ou Agilidade + bônus
- Crítico pode ser calculado de duas formas:
  - **Resultado do dado x modificador de crítico**
  - **Quantidade de dados x modificador de crítico**
- Debuffs:
  - **Sangrando:**
    - 1d4 de dano por rodada até estancar
  - **Atordoado:**
    - Incapaz de mover ou atacar por um número de rodadas (ou até ser atacado)
  - **Envenenado:**
    - 1d4 de dano por rodada até ser curado
  - **Molhado**
    - Coberto por Água, utilizado como Condutor (ver Condutividade)
  - **Congelado:**
    - **Atordoado**, porém próximo ataque o dano será em dobro
  - **Queimando:**
    - 1d6 de dano por um número de rodadas
  - **Exausto:**
    - (Ver [Fôlego para mais detalhes](#))
  - **Desabilitado:**
    - Sem dobra por um número de rodadas
- Defesa:
  - Formas de se defender:
    - **Bloquear:** diminui o dano recebido de um ataque
      - **Dano resistido equivalente ao valor da perícia**
      - **Dano pode ser reduzido por Resistência**
    - **Reflexo:** esquiva um ataque
      - **Chance de esquiva equivalente ao valor da perícia**
- Resistência:
  - Certos itens possuem um valor de Resistência, que subtrai todo dano recebido
  - **Esses valores podem ser aumentados de forma temporária ou permanente**
- Rodadas:

- Cada turno tem **2 Ações**: Movimento e Padrão
    - Algumas ações podem custar uma rodada inteira
  - Cada turno tem um custo máximo de Fôlego que pode ser utilizado
    - Metade do Fôlego máximo
- **Vantagem e desvantagem:**
  - Dependendo do cenário, os jogadores e inimigos recebem benefícios por posicionamento ou por utilizar certas habilidades
    - Tipos:
      - **Vantagem**: +1 dado na rolagem, utiliza o maior número
        - Cenário comum de vantagem: emboscar e estar num local alto referente ao oponente
      - **Desvantagem**: +1 dado na rolagem, utiliza o menor número
        - Cenário comum de desvantagem: ser emboscado e estar num local baixo referente ao oponente
  - **DT's:**
    - Certos ataques forçam o inimigo a fazerem um teste de Resistir
      - Esse teste, **necessariamente**, precisa de uma DT, determinada pela soma: **10 + Nível de Elemento + Fôlego investido**
        - Para o Fôlego investido, é considerado **para cada vez que a habilidade foi melhorada acima do normal**
          - *Ou seja, a partir da primeira melhoria*
  - **Usar duas armas:**
    - É possível utilizar **2 armas ao mesmo tempo**
    - Caso queira atacar com as duas, **não pode se mover**
    - **Aplicável a armas curtas naturalmente**
- **Equilíbrio:**
  - Equilíbrio é calculado baseado no atributo Mente
  - **Cálculo de Equilíbrio inicial varia por Classe**
  - Problemas emocionais, psicológicos e pessoais afetam o **Equilíbrio**. O personagem tem que fazer um **teste de Psicológico** para ver se recebe o **dano total ou metade**
  - Se chegar a 0, o jogador perde **controle parcial de seu personagem**
  - Dependendo do que causou o Desequilíbrio, o personagem pode se tornar:
    - **Enfurecido**: personagem **não pode se esquivar ou fugir**
      - **Maléfico**: falha no teste de Psicológico depois de 3 rodadas *Enfurecido*. Jogador **perde controle total do personagem e este toma más atitudes**
        - Diminui permanentemente a quantidade de Equilíbrio se não for tratado com urgência
    - **Apavorado**: personagem **não consegue atacar ou se defender**
      - **Traumatizado**: falha no teste de Psicológico depois de 3 rodadas *Apavorado*. Jogador **perde o controle do personagem e este cria cicatrizes emocionais**
        - Traumas irão perseguir o personagem e vão causar dano de Equilíbrio toda vez que aparecerem

- Todos esses efeitos são **semi-permanentes**: enquanto não forem tratados, os personagens continuam com esses efeitos
  - Enfurecido e Apavorado podem ser curados facilmente com habilidades como Respiração Concentrada, Meditação ou se outro personagem tiver sucesso em um teste de Diplomacia
  - Maléfico e Traumatizado podem ser curados das mesmas formas, porém possuem uma CD mais alta. **Qualquer perda que ocorrer enquanto estiver sobre o efeito desses debuffs é permanente.**

- **Fôlego:**

- Todo ataque ou movimento especial (um uso específico ou não treinado) gasta fôlego
- Cálculo: **Estamina + 2x força ou 2x agilidade** (baseado na classe)
- Cada ataque tem um custo mínimo de Fôlego para ser utilizado, **porém o jogador pode usar mais Fôlego para adicionar mais dados à rolagem**
  - O valor adicional precisa ser idêntico ao custo padrão da habilidade
    - Exemplo:
      - 4 de Fôlego para 1d8
      - 8 de Fôlego para 2d8
  - **O número de melhorias de uma habilidade é baseada no Nível de Elemento do personagem** (ver [Nível de Elemento](#) para mais detalhes)
  - O jogador também pode adicionar propriedades às suas habilidades
- Se chegar a 0, personagem fica **Exausto**, incapaz de **atacar ou correr** sem passar num teste de **Atletismo**
  - Incapaz de **dobrar**
  - Ainda pode **andar e se esconder** para recuperar fôlego
- Formas de recuperar fôlego: dormir, comer, beber, respiração concentrada e meditação
- **Forçar:**
  - O jogador pode, numa batalha, **forçar o personagem à continuar lutando**
  - **Precisa fazer um teste de Resistir**
  - Após o fim da batalha, o personagem fica **Exausto, recebendo desvantagem em todos os testes** por um número de rodadas equivalente a um 1d6. Outro personagem tratar ele para **diminuir esse tempo e recuperar fôlego**
  - Se um personagem chegar ao limite (inverso do valor atual de Fôlego), **o personagem Colapsa e fica inconsciente por 1d6 dias**, sem forma de diminuir esse tempo. Outros personagens podem tratar ele para curar ferimentos

- **Animais:**

- Pequeno porte:
  - **Acariciar:**
    - +1d6 de Equilíbrio
  - **Dormir junto:**
    - +1d10 de Equilíbrio
  - Não auxiliam no combate
- Grande porte:
  - **Acariciar**
  - Ajudam levemente no combate (no máximo ação de Movimento)
  - **Transporte:**

- Terrestre: padrão
  - Voador: -4 dias, não entra em locais fechados
  - Aquático: -6 dias, somente na água
- **Vida:**
  - Padrão de qualquer RPG/jogo
  - Cálculo de: **Constituição x (modificador de classe) + 10**
  - **Resistência:**
    - Cada classe tem um valor inato de **Resistência**, que seria uma **redução parcial de todo dano tomado**
      - **Resistência** pode ser aumentada ao adquirir **Talentos** (gerais ou de classe)
    - Se o dano recebido for **menor que metade da Resistência, não leva dano ou qualquer outro efeito**
      - Se maior, recebe **1 de dano e pode receber um efeito**
- **Nível de Elemento:**
  - Cada personagem possui um **Nível de Elemento**
    - **Cálculo: nível do personagem/2**
      - Limita a quantidade de melhorias por habilidade
    - Certas Classes podem naturalmente ter um bônus maior para seu **Nível de Elemento**
- **Perícias:**
  - Como na maioria dos RPG's, perícias são fundamentais para múltiplos testes durante e fora de combate
  - Pontos de perícia:
    - Cada 2 níveis, ganha entre 1/4 pontos de perícia para cada atributo
      - Cálculo:  $1 + (\text{Valor do Atributo}/3)$
      - Pode melhorar a perícia investindo pontos nela
        - Nv.1: 1 pontos
        - Nv.2: 2 pontos
        - Nv.3: 3 pontos
        - Nv.4: 4 pontos
      - Progressão:
        - Nv.1: +5 no dado
        - Nv.2: +10 no dado
        - Nv.3: +15 no dado
        - Nv.4: +20 no dado
        - Nv.5: Excesso
      - Visualmente:
        - |    |     |       |         |         |
|----|-----|-------|---------|---------|
| +5 | +10 | +15   | +20     | Excesso |
| •  | • • | • ○ ○ | ○ ○ ○ ○ |         |
  - Perícias também podem ser adquiridas em **Trilhas**
  - Jogadores podem **melhorar perícias**

- Ao gastar uma quantidade de pontos, **aumenta o bônus na perícia**
- Chegando no nível máximo, **pode continuar a investir pontos na perícia, adicionando ao Excesso**
  - Excesso é somado à rolagem
- **Talentos:**
  - Talentos são **características ou habilidades especiais que são obtidas à cada 4 níveis**
    - Certas habilidades de origem podem conceder esses talentos
  - Talentos possuem pré-requisitos, **baseados no valor de Atributo e pontos numa perícia**
    - Talentos adquiridos via origem não precisam de pré-requisitos!
- **Extras:**
  - **Economia:**
    - Cada item, arma, armadura e serviço **tem um preço a ser pago em dinheiro (ou serviço)**
    - Dinheiro:
      - Bronze: 1P = 2B
      - Prata: moeda padrão
      - Ouro: 1O = 5P
  - **Peso:**
    - Algumas habilidades **são baseadas no peso de um adversário ou objeto, e vão custar mais fôlego dependendo do peso**
    - Lista de pesos:
      - Muito leve (2kg): 0
      - Leve (4kg): padrão
      - Médio-leve (6kg): +2
      - Médio(8kg): +4
      - Médio-pesado(10kg): +6
      - Pesado(12kg): +8
      - Muito pesado(14kg): +10

## **Lista de Classes:**

- **Força**
  - **Guerreiro**
    - **Stats:**
      - **Vida:** 15 + Constituição
        - **Por Nível:** Constituição
      - **Fôlego:** 20 + Agilidade
        - **Por Nível:** Agilidade + 2
      - **Equilíbrio:** 10 + Mente
        - **Por Nível:** Mente
    - **Perícias iniciais:** Luta, Atletismo
    - **Habilidades de Classe:**
      - Ataque Aéreo

- Pode fazer um Ataque Aéreo
    - Pula na direção de um inimigo e o ataca
    - + 4 de Luta
    - + 5 de dano
    - Intervalo de crítico - 1
    - Necessário uma diferença de altitude
- Pontos de Pressão
  - O intervalo para causar crítico diminui em 2
- Especialista em Armas Leves
  - -3 no intervalo para crítico com armas leves
- Especialista em Armas Médias
  - -2 no intervalo para crítico com armas médias
- Ambidestro Concentrado
  - Gastar fôlego enquanto utiliza duas armas permite mais ataques consecutivos
  - 5 de Fôlego para cada ataque adicional
  - Limite máximo: 3 ataques adicionais
- Respiração de Guerreiro
  - Gastar 8 de Fôlego para ganhar +8 em testes de Luta
  - 3 rodadas
- Desembainhar Letal
  - Desembainhar uma lâmina (curta, média ou longa) se torna ação livre
  - Pode preparar um ataque ao embainhar e desembainhar novamente a espada, causando o dobro de dano
    - Pode ser usado como reação (se o ataque estiver preparado)
- ***Brutamontes***
  - Stats:
    - Vida: 20 + Constituição
      - Por Nível: Constituição + 2
    - Fôlego: 15 + Agilidade
      - Por Nível: Agilidade
    - Equilíbrio: 10 + Mente
      - Por Nível: Mente
  - Perícias iniciais: Luta, Bloquear
  - Habilidades de Classe:
    - Pontos de Pressão
      - O intervalo para causar crítico diminui em 2
    - Ataque Brutal
      - Aumenta em +1 o multiplicador de crítico
    - Um Contra Todos
      - Causa mais dano quanto mais inimigos estiverem em volta num raio de 20m

- Cálculo:
  - Tamanho da party - quantidade de inimigos = Ameaça
    - Se Ameaça for menor que 3, +3
    - Se Ameaça estiver entre 3 e 6, +6
    - Se Ameaça for maior que 6, +10
- Sede de Sangue
  - Gasta 8 de Fôlego para ganhar +30 de vida temporária por 3 rodadas, depois perde 10 de VD
  - Causar dano equivalente à vida temporária recupera 5 de vida
- Bufar Bárbaro
  - Gasta 10 de Fôlego para receber +6 em Luta ou +8 de dano em seu próximo ataque
  - Aumenta o multiplicador de crítico em +1
- Investida Pesada
  - Gaste 6 de Fôlego para correr em direção ao inimigo e causa dano equivalente à 1d8 + Força
  - Causa Atordoado e tira o inimigo da posição
    - Potencial de causar desvantagem
- Impacto Estridente
  - Acerta sua arma em uma superfície e causa um som alto
  - Teste de Psicológico para não ficar Atordoado por 1d3 rodadas e receber -1d6 de Equilíbrio
  - Pode ser feito com duas armas pesadas, acertando uma na outra
    - -1d8 de Equilíbrio
- Agilidade
  - *Ladrão*
  - Stats:
    - **Vida:** 15 + Constituição
      - **Por Nível:** Constituição
    - **Fôlego:** 25 + Agilidade
      - **Por Nível:** Agilidade + 2
    - **Equilíbrio:** 10 + Mente
      - **Por Nível:** Mente
  - Perícias iniciais: Reflexo, Prestidigitação
  - Habilidades de Classe:
    - Habilidade 1:
      - Escolhe ter +4 em testes para esquivar ataques à distância ou corpo a corpo
    - Mão Rápidas:
      - + 3 em Prestidigitação para roubar

- Nas Sombras
  - Ao ficar furtivo, armas curtas recebem +8 de dano e diminui o intervalo de crítico em 2
- Mão Fantasma
  - Roubar itens enquanto furtivo recebe um bônus de +8 em Prestidigitação
- Pulo Felino
  - Enquanto furtivo , seu deslocamento é dobrado e qualquer teste de Acrobacia recebe +8 de bônus
- Sentidos de Ladrão
  - Sua Percepção recebe +8 de bônus enquanto furtivo
- Presença Macabra
  - Pode sair de furtivo e causar um teste de Intimidação com bônus de +10
  - Intimidação enquanto furtivo recebe bônus de +8

○ **Atirador**

- Stats:
  - **Vida:** 20 + Constituição
    - Por Nível: Constituição
  - **Fôlego:** 20 + Agilidade
    - Por Nível: Agilidade + 2
  - **Equilíbrio:** 10 + Mente
    - Por Nível: Mente
- Perícias iniciais: Sobrevivência, Pontaria
- Habilidades de Classe:
  - Pontos fracos
    - Intervalo de crítico para ataques à longo alcance diminui em -2
  - À Caça
    - Gasta 6 de Fôlego para que o próximo teste de Percepção ou Sobrevivência receba +10
  - Alvo Localizado
    - Escolha um alvo para receber +10 de dano contra armas de longa distância
    - Duração: 2 ataques
    - Não pode ser reaplicado por 3 rodadas
  - Reflexos de Atirador
    - Testes de Reflexo contra projéteis recebem um bônus de +8
  - Conhecimento Selvagem
    - +8 em testes de Sobrevivência dentro de uma floresta

- Consegue reconhecer animais por suas pegadas e adquire conhecimento sobre plantas, frutas e cogumelos comestíveis e não-comestíveis
- Sentir Presença
  - Gaste 8 de Fôlego para sentir o batimento cardíaco de todos os seres em um raio de 15m
- Acerto lacerante
  - Ao acertar um crítico, o jogador escolhe entre **Prender ou Lacerar um inimigo**
    - **Prender:** inimigo fica imóvel por 1d3 rodadas
    - **Lacerar:** aumenta em +1 o multiplicador de crítico e causa **Sangrando**

## ■ Inteligência

### ○ *Inventor*

#### ○ Stats:

- **Vida:** 20 + Constituição
  - **Por Nível:** Constituição
- **Fôlego:** 15 + Agilidade
  - **Por Nível:** Agilidade
- **Equilíbrio:** 15 + Mente
  - **Por Nível:** Mente + 2

#### ○ Perícias iniciais: Prestidigitação, Ciência

#### ○ Habilidades de Classe:

- Especialista: Alquímico
  - +6 em Ciência em testes de conhecimento alquímico
  - Pode aplicar as propriedades Venenoso e Corrosivo
    - Venenoso (passivo): crítico podem causar Envenenamento
    - Corrosivo (ativo): gaste uma ação para preparar a arma. Próximo acerto causará +3d8 de dano e oponente fará um teste de Resistir para não perder 5 em Bloquear
    - 1 uso. Recarrega utilizando itens alquímicos

#### ■ Especialista: Engenheiro

- +6 em Ciência em testes de conhecimento mecânico
- Pode aplicar as propriedades Afiado, Retrátil e Engenhoso
  - Afiado (passivo): +1d4 de dano, -1 intervalo de crítico

- Retrátil (passivo): +2 em Furtividade, -1 espaço no inventário
  - Engenhoso (ativo): gaste uma ação para preparar a arma. Próximo ataque será potencializado, baseado no tipo da arma
    - Leve: +2 ataques
    - Médio: -3 intervalo de crítico
    - Pesado: +2 multiplicador de crítico
    - 1 uso. Recarrega utilizando itens mecânicos
- Especialista: Biólogo
  - +6 em Ciência em testes de conhecimento biológico
  - Pode aplicar as propriedades Natural e Simbiótico
    - Natural (passivo): habilidades elementais custam -2 de Fôlego
    - Simbiótico (ativo): gaste uma ação para preparar a arma. Próximo ataque irá consumir 1d6 de vida para cada nível de Elemento utilizado, ao invés de utilizar Fôlego
      - 1 uso. Recarrega utilizando itens biológicos
- Improvisar Arma
  - Gaste 10 de Fôlego e uma rodada para criar uma arma improvisada
    - Role um teste de Ciência com um teste de Luta (arma corpo-a-corpo) ou Pontaria (arma de longo alcance)
      - Necessário no mínimo 3 itens para criar a arma
      - Hastes, metais, troncos, lâminas, etc
      - Para utilizar itens do ambiente, necessário um teste de Percepção
      - Teste de Ciência determina quantos usos a arma terá
        - 10: 3
        - 20: 6
        - 30: 9
        - 35: 12
        - 40: permanente

- Teste de Luta ou Pontaria para quantidade de dano que a arma causará
  - 10: 2d4/2d3
  - 20: 2d6/2d4
  - 30: 2d8/2d6
  - 40: 2d10/2d8
  - Armas criadas serão classificadas como médias, terão crítico 20 e multiplicador 2x
  - No último uso, ataque sempre será um crítico
- Reutilizar e Reaproveitar
  - +10 em testes de Percepção quando estiver coletando itens
  - Instantaneamente adquire conhecimento de como melhor utilizar esses itens
    - Não se aplica à itens naturais (que necessitam de um teste de Sobrevivência)
    - Se aplica a metais, engenhocas, armas, armaduras e afins
- Engenheiro Prático
  - Aumenta sua capacidade de carga em 10
  - +8 em testes de Aprender para reparar um objeto (arma, armadura ou engenhoca)
- **Estrategista**
  - Stats:
    - **Vida:** 20 + Constituição
      - **Por Nível:** Constituição
    - **Fôlego:** 20 + Agilidade
      - **Por Nível:** Agilidade + 2
    - **Equilíbrio:** 10 + Mente
      - **Por Nível:** Mente
  - **Perícias iniciais:** Percepção, Sobrevivência
  - **Habilidades de Classe:**
    - Enciclopédia
      - Pode fazer um teste de Aprender para adquirir uma informação útil
        - 1 vez por cena
    - Pensador
      - Pode fazer, como ação livre, um teste de Aprender e gastar Fôlego para **conseguir bônus em testes de perícias de Inteligência ou Mente** (menos Aprender)
        - 4 de Fôlego para + 2

- 1 vez por descanso
- Analisar Fraquezas
  - Escolhe um inimigo para que todos os ataques contra ele recebe um bônus de +6 em Luta e Pontaria
  - Caso o inimigo tenha um ponto fraco, ele é exposto e ataques contra ele causam dobro de dano
  - Gasta uma rodada inteira
  - 1 vez por cena
- Analisar Batalha
  - Gaste 8 de Fôlego para analisar o campo de batalha e indicar a seus aliados o melhor posicionamento
    - Aliados recebem uma ação de movimento livre e um dado de vantagem contra um inimigo
- Sensitivo
  - Escolhe entre **Audição** ou **Olfato** para ter um bônus de +4 em testes de Percepção
- Reutilizar e Reaproveitar
  - +10 em testes de Percepção quando estiver coletando itens
  - Instantaneamente adquire conhecimento de como melhor utilizar esses itens
    - Não se aplica à itens naturais (que necessitam de um teste de Sobrevida)
    - Se aplica a metais, engenhocas, armas, armaduras e afins
- Engenheiro Prático
  - Aumenta sua capacidade de carga em 10
  - +8 em testes de Aprender para reparar um objeto (arma, armadura ou engenhoca)
- Carisma
  - Artista
  - Stats:
    - **Vida:** 15 + Constituição
      - **Por Nível:** Constituição
    - **Fôlego:** 20 + Agilidade
      - **Por Nível:** Agilidade + 2
    - **Equilíbrio:** 15 + Mente
      - **Por Nível:** Mente
  - **Perícias iniciais:** Diplomacia, Música
  - **Habilidades de Classe:**

- Galã
  - Pode identificar o quanto influenciável uma pessoa é (identificar CD)
- Diplomata
  - Pode forçar um segundo teste de Diplomacia e Enganação sem penalidades
- Melodia Encantada
  - Tocar música agora Encanta inimigos e aliados
    - 4 de Fôlego
    - Aliados recebem +1d6 de Equilíbrio
    - Inimigos rolam um teste de Psicológico. Caso falhem, ficam fora de combate por 1d4 rodadas
- Charme de Músico
  - Gaste 4 de Fôlego para cantar
    - Recebe +10 em testes de Diplomacia em flertes e sedução
    - Também pode Encantar
- Favoritismo
  - Escolha um instrumento favorito. Esse instrumento recebe +1d6 de bônus no teste de Música
- Diplomata Bêbado
  - +4 em testes de Diplomacia enquanto sóbrio
  - +8 em testes de Enganação enquanto bêbado
- Mentirosa Nata
  - Por dia, seu primeiro teste de Enganação é um sucesso garantido
- Inspiração de Combate
  - Gaste 10 de Fôlego por rodada para tocar música durante o combate, inspirando aliados
    - +5 em testes de Luta e Pontaria
- **Aterrador**
  - Stats:
    - **Vida:** 20 + Constituição
      - **Por Nível:** Constituição
    - **Fôlego:** 15 + Agilidade
      - **Por Nível:** Agilidade
    - **Equilíbrio:** 15 + Mente
      - **Por Nível:** Mente + 2
  - **Perícias iniciais:** Enganação, Intimidação
  - **Habilidades de Classe:**
    - Habilidade 1:
      - No início de um combate, pode rolar um teste de Intimidação para ganhar +4 em Iniciativa (somente após a primeira rolagem)

- Habilidade 2:
  - Durante o combate, pode Intimidar um inimigo e colocá-lo em Desvantagem contra você
- Olhar Firme
  - Gaste uma ação para causar -2d6 de Equilíbrio em um inimigo
  - Inimigo faz teste de Psicológico se estiver com menos da metade de Equilíbrio para não ficar Apavorado
- Voz Aterradora
  - Gaste 8 de Fôlego para causar -1d8 de Equilíbrio em múltiplos inimigos
  - Inimigos fazem teste de Psicológico se estiverem com menos da metade de Equilíbrio para não ficarem Apavorados
- Determinação Voraz
  - Gaste uma ação para aliados recebem +6 em testes de Luta e Pontaria
  - Inimigos recebem desvantagem em testes de Esquiva e Bloqueio
  - Duração: 2 rodadas
  - 3 usos por descanso
- Arma Gravada
  - Grave um nome em sua arma
    - Ao desembainha-la ou proclamar seu nome como ação, faz um teste de Intimidação para inimigos receberem desvantagem em testes de Esquiva e Bloqueio contra sua arma
    - Ao falhar, além do alvo receber desvantagem em Reflexo e Bloqueio, ele recebe +4 de dano
    - Duração: 3 rodadas
- Tortura
  - +10 em testes de Intimidação ao torturar inimigos
  - Após derrotar inimigos durante combate, Intimida inimigos próximos que recebem -4 de Equilíbrio

## ■ Constituição

- *Defensor*

- *Stats:*

- **Vida:** 30 + Constituição
  - **Por Nível:** Constituição + 2
- **Fôlego:** 15 + Agilidade

- **Por Nível:** Agilidade
  - **Equilíbrio:** 10 + Mente
    - **Por Nível:** Mente
- **Perícias iniciais:** Bloquear, Resistir
- **Habilidades de Classe:**
  - Habilidade 1:
    - Ganhá +5 de Resistência
  - Habilidade 2:
    - Ao receber qualquer dano fatal, faz um teste de Resistir para recuperar vida equivalente à sua Constituição
  - Defender Aliados
    - Ao ficar ao lado de um aliado com um escudo, gaste uma ação para protegê-lo
      - Ataques contra você ou seu aliado recebem desvantagem
  - Barreira
    - Gaste 8 de Fôlego para aumentar seu Bloqueio em +10 e sua resistência em +5
  - Inspiração de Batalha
    - Gaste 8 de Fôlego para inspirar seus aliados, recebendo +6 em testes de Luta, Pontaria e Bloqueio
    - Recebem +10 de vida temporária
  - Escudo Duplo
    - Pode utilizar dois escudos (leves ou médios)
    - Recebe todos os bônus de bloqueio esperados
    - Escudos leves causam 1d6 de dano, médios causam 1d8
      - Podem atacar duas vezes
      - Crítico 20, multiplicador 2x
  - Aparo Avassalador
    - +6 em testes de Bloqueio
    - Ao ter um sucesso num teste por uma diferença de 10, apara o ataque
      - Tem um ataque de reação
      - Causa -1d6 de Equilíbrio caso acertar o ataque

- **Algoz**

- **Stats:**
  - **Vida:** 25 + Constituição
    - **Por Nível:** Constituição
  - **Fôlego:** 20 + Agilidade
    - **Por Nível:** Agilidade + 2
  - **Equilíbrio:** 10 + Mente
    - **Por Nível:** Mente

- **Perícias iniciais:** Resistir, Intimidação
- **Habilidades de Classe:**
  - Banhado em Sangue
    - Ao ficar com metade de sua vida, ganhe +5 de resistência e bônus de +10 de dano em ataques corpo a corpo
  - Agarrão
    - Gaste 6 de Fôlego para agarrar um oponente
      - Pode Iançá-lo, causando 1d6 de dano de impacto
      - Pode prensar, causando 1d10 de dano
        - Inimigo faz teste de Resistir para não Sangrar por 1d4 rodadas
        - Gasta 6 de Fôlego
      - Pode imobilizar por 1d4 rodadas
        - Inimigo faz teste de Resistir para não ficar Atordoado
        - Caso passe, tanto o jogador quanto o inimigo ficam fora de combate pela duração da ação
    - Retribuir o Favor
      - Gaste 10 de Fôlego e prepara uma ação de revide
      - Ao ser acertado, recebe metade do dano e devolve o dano total recebido
    - Grito Demoníaco
      - Gaste 10 de Fôlego ou 5 de Equilíbrio para gritar
      - Receba 20 de vida temporária e fique com o efeito Adrenalina por 1d4 rodadas
      - Inimigos fazem teste de Psicológico para não ficarem apavorados
      - Ao sair de Adrenalina, teste de Resistir
        - Ao falhar, fica 1d3 rodadas sem jogar
    - Correr e Rasgar
      - Gaste 10 de Fôlego para correr em direção ao inimigo e atacar 2 vezes para 1d6 de dano
      - Ao acertar, o inimigo fica Sangrando por 2d4 rodadas
    - [A FAZER]
    - [A FAZER]

## ■ Mente

- ***Shaman***
- **Stats:**
  - **Vida:** 15 + Constituição
    - **Por Nível:** Constituição
  - **Fôlego:** 25 + Agilidade

- Por Nível: Agilidade + 2
- Equilíbrio: 20 + Mente
  - Por Nível: Mente
- Perícias iniciais: Espiritualidade, Luta
- Habilidades de Classe:
  - Concentração de Shaman
    - Gasta 8 de Fôlego para receber +4 em Luta e Reflexo por 1 rodada
    - Ataques corpo a corpo desarmados causam 1d6 de dano e pode atacar 4 vezes
    - Cooldown: 3 rodadas
  - Espírito Tático
    - Gasta 4 de Equilíbrio para se comunicar com um antigo espírito general
      - +8 em Percepção e Aprender
      - +6 de dano com armas longas
      - Todo ataque causa -1d4 de equilíbrio no inimigo
      - Teste de Psicológico para não perder controle do personagem por 1d3 rodadas
    - CD 30
  - Espírito Guerreiro
    - Gasta 4 de Equilíbrio para se comunicar com o espírito de um grande guerreiro
      - +8 em Luta e Esquiva
      - +6 de dano com armas médias
      - Todo ataque causa -1d6 de equilíbrio no inimigo
      - Teste de Psicológico para não perder controle do personagem por 1d3 rodadas
    - CD 30
  - Espírito Protetor
    - Gasta 4 de Equilíbrio para se comunicar com um espírito especializado em proteção
      - +8 em Bloqueio e +5 de Resistência
      - +6 de dano com armas pesadas
      - Todo ataque causa -1d4 de equilíbrio no inimigo
      - Teste de Psicológico para não perder controle do personagem por 1d3 rodadas
    - CD 30
  - Respiração Pacífica
    - Gaste uma ação para alinhar seus chacras
      - +2d6 de equilíbrio
        - Uma vez por cena
      - +1d6 de equilíbrio para aliados

- Só pode ser feito em cenas fora de combate
- Uma vez por cena

- [A FAZER]
- [A FAZER]

○ ***Curandeiro***

○ Stats:

- **Vida:** 15 + Constituição
  - **Por Nível:** Constituição
- **Fôlego:** 20 + Agilidade
  - **Por Nível:** Agilidade
- **Equilíbrio:** 25 + Mente
  - **Por Nível:** Mente + 2

○ Perícias iniciais: Espiritualidade, Medicina

○ Habilidades de Classe:

- Conexão Espiritual
  - Recebe +4 em Intuição, pode utilizar Intuição para sentir ameaças de qualquer tipo
- Liberar Chi
  - Gaste uma ação e 10 de Fôlego para liberar os caminhos de chi de seus aliados
    - +2d10 de fôlego e +1d6 de equilíbrio
- Recuperação Rápida
  - Gaste 10 de Fôlego para recuperar +1d6 de equilíbrio e +10 de vida temporária
- Espíritos Curativos
  - Canaliza espíritos que curam seus aliados
    - Gasta 4 de Equilíbrio
    - 1d8 + 6 de vida
    - 1d10 + 8 de fôlego
- Em Equilíbrio
  - Concentre seu fôlego em uma ação e recupere vida e equilíbrio
    - Para cada ponto de vida, 2 de fôlego
    - Para cada ponto de equilíbrio, 3 de fôlego
    - Também pode ser aplicado a seus aliados por um custo adicional de +1 de Fôlego
    - Gastar mais da metade de seu fôlego necessita de um teste de Resistir
    - Precisa de um descanso longo após utilizar
- [A FAZER]
- [A FAZER]

## **Lista de Elementos:**

- **Ar** (

- **Tipo:** Leve
- **Atributos iniciais:**
  - **Força:** 0
  - **Agilidade:** +1
  - **Carisma:** +1
  - **Inteligência:** 0
  - **Constituição:**
  - **Mente:** 0
  - **Resistência:** 0
  - **Nível de Elemento:** +2

- **Água** (

- **Tipo:** Médio
- **Atributos iniciais:**
  - **Força:** +1
  - **Agilidade:** +1
  - **Carisma:** 0
  - **Inteligência:** 0
  - **Constituição:** 0
  - **Mente:** 0
  - **Resistência:** 0
  - **Nível de Elemento:** 0

- **Terra**(

- **Tipo:** Pesado
- **Atributos iniciais:**
  - **Força:** +1
  - **Agilidade:** 0
  - **Carisma:** 0
  - **Inteligência:** 0
  - **Constituição:** +1
  - **Mente:** 0
  - **Resistência:** 4
  - **Nível de Elemento:** 0

- **Fogo**(

- **Tipo:** Médio

- Atributos iniciais:
  - *Força*: +1
  - *Agilidade*: +1
  - *Carisma*: 0
  - *Inteligência*: 0
  - *Constituição*: 0
  - *Mente*: 0
  - *Resistência*: 0
  - *Nível de Elemento*: 0
- Eletricidade (⚡)
  - Tipo: Leve
  - Atributos iniciais:
    - *Força*: 0
    - *Agilidade*: +1
    - *Carisma*: 0
    - *Inteligência*: +1
    - *Constituição*: 0
    - *Mente*: 0
    - *Resistência*: 0
    - *Nível de Elemento*: 0
- Natureza (🌳)
  - Tipo: Pesado
  - Atributos iniciais:
    - *Força*: 0
    - *Agilidade*: 0
    - *Carisma*: +1
    - *Inteligência*: 0
    - *Constituição*: +1
    - *Mente*: 0
    - *Resistência*: 2
    - *Nível de Elemento*: 0
- Gelo (❄)
  - Tipo: Médio
  - Atributos iniciais:
    - *Força*: 0
    - *Agilidade*: +1
    - *Carisma*: 0
    - *Inteligência*: 0
    - *Constituição*: +1

- **Mente:** 0
- **Resistência:** 2
- **Nível de Elemento:** 0

- **Luz (☀)**

- **Tipo:** Leve
- **Atributos iniciais:**
  - **Força:** 0
  - **Agilidade:** +1
  - **Carisma:** 0
  - **Inteligência:** 0
  - **Constituição:** 0
  - **Mente:** +1
  - **Resistência:** 0
  - **Nível de Elemento:** +1

- **Escuridão (🌙)**

- **Tipo:** Pesado
- **Atributos iniciais:**
  - **Força:** 0
  - **Agilidade:** 0
  - **Carisma:** 0
  - **Inteligência:** 0
  - **Constituição:** +1
  - **Mente:** +1
  - **Resistência:** 0
  - **Nível de Elemento:** +1

## Habilidades básicas por elemento:

- **Ar (💨):**

- **Combate:**
  - **Punho de vento:**
    - Rajada de projéteis de ar
    - 1d3 de dano
    - 1 de Fôlego por projétil
    - Pode usar até 4 por rodada (não pode se mover)
  - **Investida voadora:**
    - Impulsiona a si mesmo ou um alvo direção ao oponente
    - 2d4 de dano
    - 3 de Fôlego
    - Inimigo faz teste de Resistir
      - Ao falhar, fica **Atordoado** por (1d4 + Nível de Elemento) rodadas

- Esfera de ar:
  - 1d6 + 1d4 de dano
  - 5 de Fôlego
  - Acerta uma área de 3m
- Suporte:
  - Ar Puro:
    - Purifica o ar em volta de si
    - (Agilidade + Nível de Elemento) de Fôlego para si e +1 alvo
    - 3 de Equilíbrio
- Geral:
  - Fortalecer Vento:
    - Concentra o ar nas suas mãos
    - Ataques empurram inimigos, podendo causar dano de impacto e Concussão
      - Impacto: 1d4
    - 10 de Fôlego para cada 3 usos
  - Empurrar:
    - 2 de Fôlego
    - Aumenta com peso
  - Puxar:
    - 2 de Fôlego
    - Aumenta com peso
  - Levantar:
    - 3 de Fôlego
    - Aumenta com peso
  - Baixar:
    - 2 de Fôlego
  - Segurar:
    - 2 de Fôlego por rodada
    - Aumenta com peso
  - Imbuir arma:
    - 2 de Fôlego
    - (Nível de Elemento/2) de dano
- Água (🌊):
  - Combate:
    - Orbe de água:
      - 1d6 de dano
      - 4 de Fôlego
      - +1d6 se **Pressurizado**
    - Chicote
      - 1d4 de dano
      - 2 de Fôlego por rodada
      - Pode usar 2 vezes por rodada (não pode se mover)
    - Braços de água
      - 2 de Fôlego por rodada
        - +1d6 de dano corpo a corpo e elemental

- +1d8 e +2 de Resistência se **Pressurizado**
- Suporte:
  - Água curativa
    - (1d6 + Nível de Elemento) de Vida
    - 2 de Fôlego
- Geral:
  - Empurrar
    - 2 de Fôlego por peso
  - Puxar
    - 2 de Fôlego por peso
  - Guiar
    - 1 de Fôlego por peso
    - Mais Fôlego = maior impacto
  - Aumentar pressão
    - Dobro de Fôlego utilizado
    - Permite usar a habilidade uma segunda vez
  - Imbuir arma:
    - 2 de Fôlego
    - Água: (1d4 + Nível de Elemento) de dano
- **Terra** (Earth):
  - Combate:
    - Lançamento de pedra:
      - 1d8 de dano
      - 2 de Fôlego
      - Reforçar: causa **Atordoado**
    - Pilar de pedra
      - 30 de vida
      - 1d6 se acertar
      - 3 de Fôlego
      - Reforçar: +4 de Resistência e causa **Atordoado**
    - Parede de pedra
      - 60 de vida
      - 5 de Fôlego
      - Reforçar: +6 de Resistência
    - Manoplas de pedra
      - +1d6 de dano Corpo a Corpo
      - 4 de Fôlego por rodada
      - Reforçar: +2 de Resistência, +1d6 de dano e causa **Atordoado**
  - Suporte:
    - Armadura de Pedra:
      - Encubra-se de rochas resistentes
      - (4 + Nível de Elemento) de Resistência e +2 de Bloquear
      - 4 rodadas
      - 6 de Fôlego
        - Reforçar: +4 de Bloquear e (6 + Nível de Elemento) de Resistência

- Geral:
  - Levantar
    - 1 de Fôlego por rodada
    - Aumenta com peso
  - Empurrar
    - 1 de Fôlego por rodada
    - Aumenta com peso
  - Reforçar
    - Dobro de Fôlego utilizado
    - Conserta ferramentas de pedra e metal (se souber *Dobra de Metal*)
    - Aprimora habilidades
      - Vida
      - Resistência
      - Dano
  - Imbuir arma:
    - 3 de Fôlego
    - Normal: (3 + Nível de Elemento) de dano
    - Reforçado: (6 + Nível de Elemento) de dano e **Atordoado**
- Fogo (🔥):
  - Combate:
    - Maçarico:
      - 1d4 de dano
      - 1 de Fôlego
      - Ação livre
    - Bola de Fogo:
      - 1d6 de dano
      - 2 de Fôlego
      - Pode usar 2 vezes por ação
    - Jato de Fogo:
      - 1d10 de dano
      - 4 de Fôlego
      - Gasta uma rodada inteira
    - Chute Flamejante
      - Ataque em cone
        - Acerta até 3 inimigos em alcance corpo a corpo
      - 1d8 de dano
      - 3 de Fôlego
    - Chicote de Fogo
      - 2d6 de dano
      - 2 de Fôlego por rodada (para manter ou usar)
      - Imóvel
      - Pode usar 2 vezes por ação
  - Suporte:
    - Fogo Curativo:
      - (1d4 + Nível de Elemento) de vida por rodada
      - 2 de Fôlego por rodada

- Cauterizar
  - Fecha ferimentos e para **Sangrado**
  - 2 de Fôlego
- Geral:
  - Gerar Fogo
    - 2 de Fôlego
  - Concentrar Fogo
    - 2 de Fôlego
    - Próximo ataque pode causar **Queimando** (inimigos tem que fazer um teste de Resistir)
  - Imbuir Arma:
    - 1 de Fôlego
    - Normal:( 2 + Nível de Elemento) de dano
    - Concentrado: (4 + Nível de Elemento) de dano e **Queimando**
- **Eletricidade** (⚡):
  - Combate:
    - Raio
      - Médio alcance
      - 1d6 de dano
      - 3 de Fôlego
      - Pode ser mantido para desabilitar 1 inimigo
        - Teste de Resistir por rodada
    - Relâmpago
      - Longo alcance
      - 1d6 + 1d8 de dano
      - 8 de Fôlego
      - Acerta num raio de 3 metros
    - Orbes
      - 1d4 de dano
      - 2 de Fôlego
      - Até 2 por ação
    - Investida
      - Se locomover em alta velocidade até o alvo
      - 1d4 + 1d6 de dano
      - 6 de Fôlego
      - Atordoar
      - Ação completa
    - Punhos Eletrificados
      - +1d4 de dano para ataques de dobra
      - +1d6 de dano para ataques corpo a corpo
  - Suporte:
    - Repelir
      - Repele qualquer projétil em sua direção
        - 6 de Fôlego para criar uma parede na sua frente
          - 3 metros de largura
          - Protege até 2 pessoas lado a lado

- Duração: 1 rodada
      - Pode ser usado para substituir teste de Bloquear
      - 10 de Fôlego para criar uma bolha em sua volta
        - Protege todos num raio de 5 metros
        - Duração: 3 rodadas
    - Reanimar
      - Reanima personagens em Morrendo
        - 8 de Fôlego para  $1d4 + \text{Inteligência de Vida}$
  - Geral:
    - Absorver
      - Absorve eletricidade e transforma em Fôlego
        - Metade do Fôlego
    - Espalhar
      - Metade do dano do próximo ataque é espalhado para inimigos próximos
        - 4 de Fôlego para 2 inimigos
          - +4 para cada inimigo extra
    - Carregar
      - Inimigos fazem teste de Resistir para não ficarem Eletrificados
        - 6 de Fôlego
        - Atordoados por 1d4 rodadas e recebem  $1d4 + \text{mod. Constituição}$  de dano à cada rodada
    - Locomoção rápida
      - Substitui uma ação de movimento
      - 4 de Fôlego
      - Ação livre em combate
      - Uma vez por rodada
    - Imbuir Arma
      - 1 de Fôlego
      - Normal:  $(1 + \text{Nível de Elemento})$  de dano
      - Espalhar:  $(2 + \text{Nível de Elemento})$  de dano e Espalha
      - Carregado:  $(4 + \text{Nível de Elemento})$  de dano e Eletrifica
  - Natureza (  ):
    - Combate:
      - Sementes
        - Médio alcance
        - $1d4$  de dano
        - 1 de Fôlego por projétil
        - Pode atirar até 3 por ação
        - Desabrochar:
          - Vinhas Menores
      - Chicote
        - Médio alcance
        - 2 de Fôlego
        - $1d6$  de dano
        - Pode acertar até 2 oponentes

- Desabrochar:
    - Vinhas Maiores
- Tronco
  - 8 de Fôlego
  - Gera um tronco do chão
  - 30 de Vida
  - Desabrochar:
    - Vinhas Maiores
- Raízes
  - 5 de Fôlego por alvo
  - Geram raízes do chão
    - Alvós fazem teste de Resistir para não ficar Presos por 1 rodada
- Suporte:
  - Armadura Verde
    - Cria uma armadura em um alvo
      - 6 de Fôlego
      - + 15 de Vida Temporária
      - Desabrochar:
        - Revestimento
  - Conceder Vida
    - Cria vinhas entre o personagem e o alvo
      - Enquanto estiverem conectados, recupera vida equivalente à (1d6 + Nível de Elemento)
      - 5 de Fôlego por rodada
      - Desabrochar:
        - Revestimento
- Geral:
  - Desabrochar
    - Seus ataques geram Vinhas
      - Vinhas Menores: -2 de Reflexo por Vinha Menor presa
        - 4 de Fôlego
        - Máximo: 5
        - Teste de Resistir
      - Vinhas Maiores: Prendem alvos por (1d4 + Nível de Elemento)
        - 1d8 + 1d4 de dano
        - 6 de Fôlego
        - Incapazes de mover ou atacar
      - Revestimento: Adiciona Resistência e Espinhos
        - 6 de Fôlego
        - +3 de Resistência
        - Espinhos: oponentes recebem 2d4 de dano e causa Sangrando
- **Gelo (❄):**
  - Combate:
    - Fragmentos
      - Curto alcance

- 3 de Fôlego
  - 2d4 de dano
  - Pode atacar 2 vezes por ação
- Bola de Gelo
  - Médio alcance
  - 5 de Fôlego
  - 1d6 + 1d4 de dano
  - Acerta num raio de 3m
- Lança
  - Longo alcance
  - 8 de Fôlego
  - 1d8 + 1d4 de dano
- Garras de Gelo
  - 4 de Fôlego por rodada
  - +1d6 de dano corpo a corpo
  - +1d8 de dano elemental
- Suporte:
  - Parede de Gelo
    - 10 de Fôlego
    - 40 de Vida
  - Revestimento Gélido
    - 12 de Fôlego
    - 20 de Vida Temporária
  - Congelar ferimento
    - 4 de Fôlego
    - 1d6 e para Sangrando
- Geral:
  - Frostbite
    - 15 de Fôlego
    - Próximo ataque pode Congelar parte do corpo do alvo
      - Teste de Resistir
      - Ao acertar, gera um Cristal de Gelo no alvo
        - Vida igual ao dano do ataque que o causou
        - Ao ser quebrado, o dano é dobrado e causa Sangrado no inimigo
      - Duração: (Nível de Elemento + 2)
    - Imbuir arma
      - 5 de Fôlego
      - (2d4 + Nível de Elemento) de dano e causa Sangrado
- Luz (☀):
  - Combate:
    - Tiro fraco
      - 4 de Fôlego
      - 1d3 de Dano
      - Pode usar 2 vezes por ação
    - Tiro forte

- 6 de Fôlego
  - 1d6 de Dano
  - Carregado
- Dano área (carregado, em volta de si)
  - 12 de Fôlego
  - 3d6 de Fôlego
  - Estático
  - Área: 6m
- Dano área (projétil largo)
  - 10 de Fôlego
  - 1d6 + 1d4 de Dano
  - Largura: 3m
- Corpo a corpo
  - 6 de Fôlego
  - +1d6 de Dano corpo a corpo
- Suporte:
  - Equilíbrio
    - 16 de Fôlego
    - Recupera (Nível de Elemento + 1d4) de Equilíbrio
  - Clarear Mente
    - 20 de Fôlego
    - Por uma rodada, +10 de Psicológico para curar Desequilíbrio
- Geral:
  - Incandescer
    - Foco Básico
      - Armazena uma quantidade de Fôlego igual à (Nível de Elemento x 10)
      - Utiliza desse estoque para usar Dobra
      - **Ataques com Dobra consomem metade do custo**
      - **Concentrar Luz (Básico)**
        - 5 de Fôlego
        - Seu próximo ataque causará 1d4 de dano de Equilíbrio
    - Imbuir arma
      - 4 de Fôlego
      - (Nível de Elemento) de dano
- **Escuridão (●):**
  - Combate:
    - Corpo a corpo fraco
    - Corpo a corpo forte/área
    - Projétil fraco
    - Trap (prende o inimigo)
  - Suporte:
    - Absorver vida (enquanto alvo estiver preso)
      - Transferir vida (prender alvo e transferir para si/outro alvo)
  - Geral:
    - Escurecer

- Foco
- Investimento caro
  - Gastar vida para melhorar ataque em +2 (independente de nível de Elemento)
- Imbuir arma

## Trilhas de Elemento:

- Ar (风气):
  - Pulmões largos:
    - Focado em Pontaria
      - Nível Básico: Sopro Poderoso
        - Seu pulmão expande e coleta uma quantidade enorme de ar, que pode ser soprado como uma saraivada de projéteis ou um grande fluxo de ar
          - Fôlego máximo: 20
          - Projétil:
            - 1d6 de dano
            - 2 de Fôlego por projétil
            - 4 ataques por rodada
            - Pode acertar múltiplos inimigos
          - Jato:
            - 1d8 de dano por rodada
            - 2 de Fôlego por rodada
          - Acerta um único inimigo
      - Nível Intermediário: +20 de Fôlego e adquire uma Propriedade de Habilidade
        - Pode adicionar o Fôlego reservado, sobrepondo o Nível de Elemento
        - 6 Pontos
          - Limite de Fôlego utilizado: 5 x Nível de Elemento
      - Nível Intermediário: +1 em Agilidade
      - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Iniciativa e o primeiro ataque à longo alcance é uma ação livre
      - Nível Avançado: Ar Concentrado
        - Sopro Poderoso pode coletar mais ar
          - Fôlego máximo: 40
        - Agora possui um novo ataque
          - Explosão:
            - 4d8 de dano
            - Raio: 15m
            - 20 de Fôlego
            - Ação completa

- Purificador:
  - Focado em Fôlego
    - Nível Básico: Prodígio
      - Ar Puro recupera +10 de Fôlego
    - Nível Intermediário: +2 entre Resistir e Medicina e adquire uma Propriedade de Habilidade
      - Ao acertar, alvo recupera metade do Fôlego utilizado
      - 4 Pontos
    - Nível Intermediário: +1 em Inteligência
    - Nível Intermediário: +2 entre Percepção e Sobrevivência e Ar Puro recupera 1d6 + Nível de Elemento de Equilíbrio por uso
    - Nível Avançado: Mestre do Ar
      - Ar Puro recupera metade do Fôlego máximo do usuário a todos os jogadores
- Dançarino:
  - Focado em Agilidade
    - Nível Básico: Gingado
      - Gaste uma ação para dançar e revidar ataques
        - Ao receber um ataque enquanto dança, desvia e ganha uma ação padrão
        - Cooldown: 3 rodadas
    - Nível Intermediário: +2 entre Reflexo e Dança e adquire uma Propriedade de Habilidade
      - Pode desviar de um ataque ao usar
      - 5 Pontos
    - Nível Intermediário: +1 em Agilidade
    - Nível Intermediário: +2 entre Dança e Acrobacia e pode fazer um teste de Dança no lugar de Reflexo
    - Nível Avançado: Esguio
      - Sua dança agora ganha 2 ações padrão ao desviar um ataque
      - Oponente que atacou fica em Desvantagem por 3 rodadas
- Concussivo:
  - Focado em buff próprio
    - Nível Básico: Impacto Duplo
      - Fortalecer Vento agora cria 2 explosões
      - Explosão causa 2d4
      - Duração: 5 rodadas
    - Nível Intermediário: +2 entre Resistir e Pontaria e adquire uma Propriedade de Habilidade
      - Usar Fortalecer Vento gera mais 2 explosões
      - 4 pontos
    - Nível Intermediário: +1 em Força
    - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Luta e Fortalecer Vento agora adiciona Força ao dano
    - Nível Avançado: Explosão Consistente
      - Agora cria 4 explosões

- Explosão causa 3d6
  - Duração: 8 rodadas
- Água (🌊):
  - Curandeiro:
    - Focado em cura
      - Nível Básico: Água Medicinal
        - Toda vez que utilizar Água Curativa, **cura +2d8 de Vida e 1d6 de Equilíbrio**
      - Nível Intermediário: +2 entre Medicina e Sobrevivência e **adquire uma Propriedade de Habilidade**
        - Cure o alvo para metade do custo de Fôlego
        - 4 Pontos
      - Nível Intermediário: +1 de Inteligência
      - Nível Intermediário: +2 entre Aprender e Sobrevivência e **soma o valor bruto de Inteligência ao curar**
      - Nível Avançado: Água Abençoada
        - Ao curar, pelas 3 próximas rodadas o alvo **gasta metade de Fôlego para qualquer ação**
        - Cura 3d6 de Equilíbrio
    - Caçador:
      - Focado em Agilidade
        - Nível Básico: Prender e Puxar
          - Braços de Água agora dão +2d6 de dano elemental
          - Ao acertar uma habilidade com os Braços de Água, **tem a escolha de puxar o alvo para você**
            - Usuário: Teste de Luta
            - Alvo: Teste de Resistir
          - Ao acertar a habilidade, **alvo fica Atordoado por 1 rodada e em alcance corpo-a-corpo**
        - Nível Intermediário: +2 entre Luta e Reflexo e **adquire uma Propriedade de Habilidade**
          - Após Puxar um oponente, **melhora a habilidade em +1**
          - 3 Pontos
        - Nível Intermediário: +1 de Agilidade
        - Nível Intermediário: +2 entre Luta e Pontaria e você **pode utilizar a habilidade 2 vezes por rodada**
        - Nível Avançado: Imobilizar
          - Braços de Água agora dão +3d8 de dano para as dobras
          - Agora **pode Congelar o alvo ao puxá-lo, causando o debuff Congelado**
      - Sobrevivente:
        - Focado em Inteligência
          - Nível Básico: Apurado
            - Pode **Sentir seres vivos**
              - 10 de Fôlego
              - Descobre o número de seres e a direção de cada um

- Raio: 30m
  - A partir disso, pode **Rastrear um alvo**
    - 8 de Fôlego
    - Descobre a posição exata do alvo
    - +8 de Furtividade
    - Vantagem no primeiro ataque
    - Duração: Nível de Elemento
  - Nível Intermediário: +2 entre Percepção e Furtividade e **adquire uma Propriedade de Habilidade**
    - Enquanto Rastreia um oponente, **melhora a habilidade em +2**
    - 4 Pontos
  - Nível Intermediário: +1 de Inteligência
  - Nível Intermediário: +2 entre Furtividade e Percepção e **passivamente sente seres vivos num raio de 15m**
  - Nível Avançado: Marcado
    - Alvos podem ser **Marcados**
      - 20 de Fôlego
      - Projétil
      - Longo alcance
      - Alvo é Rastreado
      - Qualquer teste de Agilidade e Força contra o alvo recebe Vantagem
        - Ataques recebem bônus de +10 de dano
        - Esquivar e Bloquear também recebem Vantagem
      - Qualquer teste de Agilidade e Força desse inimigo contra o personagem recebe desvantagem
  - **Pressurizado**
    - Focado em buff próprio
      - Nível Básico: Pressão Maior
        - **Aumentar Pressão** agora custa metade do valor original da habilidade
        - **Adiciona mais 1 uso**
      - Nível Intermediário: +2 entre Luta e Pontaria e **adquire (PROPRIEDADE)**
      - Nível Intermediário: +1 em Constituição
      - Nível Intermediário: +2 nível em Resistir e Pontaria e **Aumentar Pressão** melhora a habilidade em +1
      - Nível Avançado: Água Cortante
        - **Aumentar Pressão** não custa Fôlego
        - **Adiciona mais 2 usos e melhora a categoria dos dados**
  - **Terra (Earth):**
    - **Luta Livre:**
      - Focado em Força
        - Nível Básico: Briguento
          - Suas manoplas de pedra **recebem +2d6 de dano**
          - **Ação livre para criá-las**

- Enquanto estiver com as manoplas, **bônus de +5 em Luta e +15 em vida nas suas dobras**
- Nível Intermediário: +2 entre Luta e Bloquear e **adquire uma Propriedade de Habilidade**
  - Enquanto estiver usando uma Manopla, **melhora a habilidade em +1**
  - 4 Pontos
- Nível Intermediário: +1 de Força
- Nível Intermediário: +2 entre Bloquear e Resistir e **pode usar as manoplas em aliados**
- Nível Avançado: Lutador Profissional
  - Manoplas **agora causam 3d8 de dano, e reforçá-las se torna uma ação livre**
  - Bônus aumenta para **+10 de Luta e +40 de Vida**
- Artesão:
  - Focado em Criar Objetos
    - Nível Básico: Ferramentas Simples
      - Você **pode criar armas e objetos simples de uma ou duas mãos**
        - Teste de Força: o quanto resistente vai ser
          - 1d8 + Nível de Elemento usos
          - Reforçar adiciona +3 usos
        - Armas:
          - 1 mão Simples: 1d4 de dano, 2 de fôlego
          - 1 mão Refinado: 1d6 de dano, 4 de fôlego
          - 2 mãos Simples: 1d8 de dano, 6 de fôlego
          - 2 mãos Refinado: 1d10 de dano, 8 de fôlego
    - Nível Intermediário: +2 entre Aprender e Prestidigitação e **adquire uma Propriedade de Habilidade**
      - Cria uma arma Refinada com **+2 dados de dano**
      - 6 Pontos
    - Nível Intermediário: +1 de Inteligência
    - Nível Intermediário: +2 entre Percepção e Prestidigitação e **suas criações são mais resistentes (+5 usos)**
    - Nível Avançado: Mestre Artesão
      - Todas as suas criações são **Refinadas por natureza, e podem ser Aperfeiçoadas**
        - 1 mão Aperfeiçoada: 1d10 de dano, 6 de fôlego
        - 2 mãos Aperfeiçoada: 1d12 de dano, 10 de fôlego
  - Carapaça:
    - Focado em Resistência
      - Nível Básico: Carapaça Invisível
        - Você **tem uma camada de terra te cobrindo a todo momento**
          - Adiciona Resistência equivalente ao seu Nível de Elemento
          - Pode ser Reforçada, adicionando o dobro de Resistência por **1d4 + Nível de Elemento rodadas**

- 3 de Fôlego por rodada
- Nível Intermediário: +2 entre Resistir e Bloquear e **adquire uma Propriedade de Habilidade**
  - Dobra sua Resistência enquanto a habilidade estiver ativa
  - 4 Pontos
- Nível Intermediário: +1 em Constituição
- Nível Intermediário: +2 entre Bloquear e Luta e **inimigos recebem 2d4 de dano ao te acertarem**
- Nível Avançado: Armadura Afiada
  - Ao Reforçar, seus inimigos recebem 3d8 de dano ao te acertarem
    - Causa Sangrando
    - Recebem Desvantagem pelo resto do combate
- Fortalecido
  - Focado em buff próprio
    - Nível Básico: Fortalecer Concentrado
      - Fortalecer agora custa metade do valor original da dobra
      - Valores melhorados multiplicados por 2
    - Nível Intermediário: +2 entre Luta e Resistir e **adquire uma Propriedade de Habilidade**
      - Habilidades melhoradas por Reforçar multiplicam em +1 Vida, Resistência e dano
      - 3 Pontos
    - Nível Intermediário: +1 em Constituição
    - Nível Intermediário: +2 entre Treino e Resistir e **Fortalecer melhora a dobra em +1**
    - Nível Avançado: Pedra Sólida
      - Fortalecer não custa Fôlego
      - Valores melhorados multiplicados por 4
- Fogo (🔥):
  - Nebuloso:
    - Focado em Furtividade
      - Nível Básico: Fumaça
        - Adquire a habilidade de **criar 2 tipos de Fumaça**
          - Tóxica
            - 6 de Fôlego
            - Raio: 15m
            - 3d4 de dano
            - **Atordoado**
              - Teste de Resistir por rodada dentro da Fumaça
          - Duração: 1d4 rodadas
          - Afeta inimigos e aliados
        - Furtiva
          - 4 de Fôlego

- Raio: 15m
  - Sucesso em Furtividade
  - Inimigos recebem -5 de Percepção
  - Usuário recebe vantagem em rolagens de ataque furtivo dentro da Fumaça
  - Duração: 1d4 rodadas
- Nível Intermediário: +2 entre Resistir e Furtividade e adquire uma Propriedade de Habilidade
  - Cria uma Fumaça com raio de 3m
  - 4 Pontos (Furtiva)
  - 6 Pontos (Tóxica)
- Nível Intermediário: +1 de Agilidade
- Nível Intermediário: +2 entre Furtividade e Percepção e seus aliados recebem o bônus da Fumaça Furtiva
- Nível Avançado: Névoa
  - Fumaça Tóxica agora causa 4d6 de dano e (Nível de Elemento) rodadas
  - Fumaça Furtiva agora dá um bônus de +2d6 de dano para ataques furtivos e dura Nível de Elemento rodadas
- Esquentado:
  - Focado em Pontaria
    - Nível Básico: Jato de Fogo Concentrado
      - Para cada ação utilizando Jato de Fogo, aumenta o dano em +1d6
      - Máximo: +4d6
      - Também pode usar Bafo Flamejante
        - 1d8 de dano
        - 3 de Fôlego
        - +1d4 por ação (máximo +4d4)
    - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Intimidação e adquire uma Propriedade de Habilidade
      - Habilidade sai pela boca, podendo ser utilizada em conjunto à outra
      - 6 Pontos
    - Nível Intermediário: +1 de Agilidade
    - Nível Intermediário: +2 entre Resistir e Pontaria e Concentrar Fogo aumenta em +1d6 o dano base
    - Nível Avançado: Bafo de Dragão
      - Cada ação agora adiciona +1d8, num máximo de 6d8
      - Bafo Flamejante agora concentra em +1d6 num máximo de 5d6
- Pugilista
  - Focado em Luta
    - Nível Básico: Mão Quente
      - Maçarico é melhorado
        - Causa 2d4 de dano

- Pode usar 2 vezes por ação
    - Cada acerto consecutivo adiciona +2 de dano
  - Nível Intermediário: +2 entre Iniciativa e Luta e adquire uma Propriedade de Habilidade
    - Acertos consecutivos da habilidade aumentam o dano em +2
    - 5 Pontos
  - Nível Intermediário: +1 em Agilidade
  - Nível Intermediário: +2 entre Iniciativa e Reflexo e dano do Maçarico soma o valor bruto de Agilidade
  - Nível Avançado: Punhos Flamejantes
    - Maçarico agora causa 3d6 de dano
      - Pode usar 4 vezes por ação
      - Cada acerto consecutivo adiciona +3 de dano
      - Pode gastar 4 usos para dar um gancho no inimigo
        - 4d10 de dano
        - Atordoado
  - Focado:
    - Focado em debuff (**Queimando**)
      - Nível Básico: Fogo Aprimorado
        - Concentrar Fogo agora tem 3 usos
        - Inimigos Queimam por +2 rodadas
        - Debuff **Queimando** causa 2d8 de dano
      - Nível Intermediário: +2 entre Luta e Pontaria e adquire uma Propriedade de Habilidade
        - Ao usar Concentrar Fogo, aumenta em +1 a categoria do dado da habilidade
        - 3 Pontos
      - Nível Intermediário: +1 em Força
      - Nível Intermediário: +2 entre Luta e Resistir e você tem +1 rodada de ataque
      - Nível Avançado: Fogo Incontrolável
        - Concentrar Fogo agora tem 5 usos
        - Inimigos Queimam por +4 rodadas
        - Debuff **Queimando** causa 2d10 de dano
  - Eletricidade (⚡):
    - Chocante
      - Focado em buffs próprios
        - Nível Básico: Energizado
          - Espalhar agora espalha o dano total
          - Inimigos Eletrificados ficam 2d4 rodadas Atordoados e recebem 1d6 + mod. Constituição de dano
        - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Resistir e adquire (PROPRIEDADE)
        - Nível Intermediário: +1 em Constituição

- Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Luta e **Carregar adiciona 1d8 de dano à todo ataque**
  - Nível Avançado: Raio Vivo
    - Para cada alvo que um ataque Espalhado acertar, aumenta o dano igual ao mod. Agilidade
    - Inimigos Eletrificados ficam 2d6 rodadas Atordoados e recebem 1d8 + Constituição de dano
- Revestido
  - Focado em buff para suporte
    - Nível Básico: Revestimento Elétrico
      - Energiza você e seus aliados
      - 5 de Fôlego por alvo
      - 20 de vida temporária
      - Inimigos recebem 1d4 de dano ao acertarem o revestimento
      - Vantagem em testes de Agilidade
      - Duração: 2 rodadas
    - Nível Intermediário: +2 entre Medicina e Treino e **adquire (PROPRIEDADE)**
    - Nível Intermediário: +1 em Inteligência
    - Nível Intermediário: +2 entre Sobrevivência e Medicina e **Reanimar recupera metade da vida do alvo**
    - Nível Avançado: Armadura Chocante
      - 8 de Fôlego por alvo
      - 40 de vida temporária
      - +2d6 em todos ataques
      - Inimigos recebem 1d8 de dano ao acertarem o revestimento
      - Vantagem em testes de Agilidade
      - Duração: 4 rodadas
- Velocista
  - Focado em Agilidade
    - Nível Básico: Trovão
      - Investida agora consome uma ação padrão
        - Ataques seguidos de uma investida recebem um bônus de 1d4 + mod. Agilidade
        - Punhos Eletrificados agora permitem até 2 ataques corpo a corpo por ação
    - Nível Intermediário: +2 entre Acrobacia e Luta e **adquire (PROPRIEDADE)**
    - Nível Intermediário: +1 em Agilidade
    - Nível Intermediário: +2 entre Acrobacia e Iniciativa e **Garras dão 1d6 para todos os ataques**
    - Nível Avançado: Tempestade
      - Investida agora é uma ação livre
        - Ataques conjuntos à uma investida recebem um bônus de 1d8 + Agilidade

- Punhos Eletrificados agora permitem até 4 ataques corpo a corpo por ação
- Zeus
  - Focado em Luta
    - Nível Básico: Raio Sólido
      - Cria uma arma de pura energia
        - 4 de Fôlego para 2 adagas
          - 2d4 de dano
          - Eletrificadas
          - Podem ser lançadas
        - 8 de Fôlego para uma espada longa
          - 2d6 de dano
          - Carregada
      - Nível Intermediário: +2 entre Resistir e Luta e **adquire (PROPRIEDADE)**
      - Nível Intermediário: +1 em Força
      - Nível Intermediário: +2 entre Luta e Iniciativa e **criar armas é uma ação livre**
      - Nível Avançado: Relâmpago Estridente
        - Adagas dão 4d4 de dano
        - Espada longa dá 4d6 de dano
        - 12 de Fôlego para uma lança
          - 4d8 de dano
          - Carregada e Eletrificada
          - Pode ser lançada
            - Prende inimigo e acerta um Relâmpago nele
  - Natureza (  - Mãe Terra
    - Focado em cura
      - Nível Básico: Abraço Acolhedor
        - Conceder Vida agora **cura (3d6 + nível de Dobra)**
        - **Pode Conceder Vida a partir de um Tronco**
        - **Máximo: 3 alvos**
      - Nível Intermediário: +2 entre Medicina e Sobrevivência e **adquire (PROPRIEDADE)**
      - Nível Intermediário: +1 em Inteligência
      - Nível Intermediário: +2 entre Psicológico e Sobrevivência e **soma o mod. Inteligência à cura**
      - Nível Avançado: Benção Miraculosa
        - Conceder Vida agora **cura (4d8 + nível de Dobra)**
        - **Alvos que estiverem conectados recebem +6 em Luta, Pontaria e Bloquear**
    - Encantador de Plantas
      - Focado em criar plantas
        - Nível Básico: Mão Verde
          - **Pode criar dois tipos novos de planta**

■ Frutas Malditas

- 6 de Fôlego
- 1d6 de dano
- 15 de Vida
- Móvel
- Luta e Reflexo equivalentes à metade do valor do personagem
- Pode ser lançado num aliado, atacando junto à ele e absorvendo um ataque
  - Teste de Reflexo
- Desabrochar:
  - Vinha Menor

■ Trepadeira

- 15 de Fôlego
- 40 de Vida
- 1d8 + 1d6 de dano
- Móvel
- Luta e Reflexo equivalentes à metade do valor do personagem
- Pode ser dissipado para Prender inimigos num raio de 5m
- Desabrochar:
  - Vinha Maior
- Pode ter até 3 plantas em campo
- Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Luta e adquire (PROPRIEDADE)
- Nível Intermediário: +1 em Força
- Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Reflexo e suas plantas usam seus modificadores nos testes de Luta e Reflexo
- Nível Avançado: Comandante da Terra
  - Fruta Maldita e Trepadeira agora têm o dobro de Vida
  - Agora pode ter até 5 plantas em campo
  - Pode criar uma nova planta

■ Árvore Artilheira

- 60 de Fôlego
- Gera uma árvore gigante
  - 20m de altura
  - 300 de Vida
  - Gera uma saraivada de Sementes Explosivas
    - 5d6 de dano por rodada
  - Pode gerar isso embaixo de si e seus aliados, recebendo Vantagem em Pontaria

- Poroso

■ Focado em Carisma

- Nível Básico: Feromônios

- Gera uma pequena quantidade de Feromônios
    - Área: raio de 6m
    - Perfume (fora de combate):
      - 8 de Fôlego
      - Alvo faz teste de Psicológico
        - Usuário recebe +10 em Diplomacia e Enganação sobre o alvo
        - Duração: (nível de Dobra)
    - Fungos:
      - 12 de Fôlego
      - Cria uma armadilha de Fungos que explodem um gás sonífero
        - Alvos ficam Adormecidos até serem acordados ou receberem dano
    - Gás (durante combate):
      - 16 de Fôlego
      - Alvo faz teste de Psicológico
        - Fica Hipnotizado
        - Usuário pode comandar o alvo para atacar, defender ou fugir
          - Outras ações simples também podem ser aceitas, a critério do Mestre
        - Duração: (nível de Dobra)
        - Ao receber dano, o efeito Hipnotizado passa
    - Nível Intermediário: +2 entre Diplomacia e Enganação e **adquire (PROPRIEDADE)**
    - Nível Intermediário: +1 em Carisma
    - Nível Intermediário: +2 entre Enganação e Intimidação e soma o mod.Carisma à duração da habilidade
    - Nível Avançado: Pandemia
      - Dobro de duração
      - Raio aumenta para 15m
      - Fora de combate:
        - Garante um sucesso crítico
      - Durante combate:
        - Cada alvo Hipnotizado pode infectar outros alvos
          - Teste de Psicológico
  - Germinante
    - Focado em buff próprio
    - Nível Básico: Florescer
      - Desabrochar dura por 2 ações
        - Vinhas Menores:
          - Agora infligem -4 de Reflexo no inimigo
        - Vinhas Maiores:

- Agora Prende os inimigos por (2d4 + nível de Dobra)
    - Causa 2d8 + 1d4 de dano
  - Revestimento:
    - Agora adiciona +6 de Resistência
    - Espinhos causam 4d4 de dano
  - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Reflexo e **adquire (PROPRIEDADE)**
  - Nível Intermediário: +1 em Agilidade
  - Nível Intermediário: +2 entre Reflexo e Luta e **pode usar os 3 tipos de Desabrochar simultaneamente**
  - Nível Avançado: Gaia
    - Desabrochar dura por 4 ações
    - Vinhas Menores:
      - Agora infligem -4 e Desvantagem em Reflexo no inimigo
    - Vinhas Maiores:
      - Agora Prende os inimigos por (3d4 + nível de Dobra)
      - Causa 2d8 + 2d6 de dano
    - Revestimento:
      - Agora adiciona +10 de Resistência
      - Espinhos causam 6d4 de dano
- Gelo (❄️):
  - Fragmentado
    - Focado em dano em área
      - Nível Básico: Quebrado
        - Adquire um novo buff
        - Quebrado
          - 8 de Fôlego
          - Ao acertar próximo ataque, quebra e lança 2 fragmentos em inimigos próximos
          - Dano: 2d4
        - Alcance: 3m
      - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Reflexo e **adquire (PROPRIEDADE)**
      - Nível Intermediário: +1 em Agilidade
      - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Luta e **os fragmentos criados carregam o efeito Frostbite**
      - Nível Avançado: Estraçalhado
        - Quebrado agora cria 4 fragmentos
        - Dano: 3d6
        - Alcance: 9m
    - Ar Frio
      - Focado em novo ataque
        - Nível Básico: Bafo de Gelo

- Cria uma névoa gélida
    - 10 de Fôlego
    - Alcance: 9m
    - Dano inicial: 1d4
      - A cada rodada, dano aumenta em +1 dado
    - Duração: (nível de Dobra)
  - Nível Intermediário: +2 entre Furtividade e Sobrevivência e **adquire (PROPRIEDADE)**
  - Nível Intermediário: +1 em Constituição
  - Nível Intermediário: +2 entre Sobrevivência e Resistir e a névoa explode com o triplo de dano ao usar Frostbite
  - Nível Avançado: Respiração Arrepiante
    - Bafo de Gelo agora aumenta o dano em +2 dados a cada rodada
    - Alcance: 27m
    - Dano inicial: 2d6
- Deslizante
  - Focado em movimentação
    - Nível Básico: Pista de Gelo
      - Pode criar um caminho deslizante
        - 8 de Fôlego
        - Permite movimentação como ação livre até o final do caminho
        - Comprimento: 9m
      - Altura máxima: 4m
    - Nível Intermediário: +2 entre Acrobacia e Atletismo e **adquire (PROPRIEDADE)**
    - Nível Intermediário: +1 em Agilidade
    - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Acrobacia e aliados podem usar o caminho criado como ação livre
    - Nível Avançado: Estrada Gelada
      - Agora Pista de Gelo custa 4 de Fôlego
      - Comprimento: 27m
      - Altura máxima: 12m
      - Pode atacar enquanto atravessa o caminho
        - 1 vez por rodada
- Congelado
  - Focado em Frostbite
    - Nível Básico: Fraco
      - Frostbite agora custa 8 de Fôlego
      - Vida diminui pela metade
      - Adiciona +3d4 ao dano
    - Nível Intermediário: +2 entre Resistir e Percepção e **adquire (PROPRIEDADE)**
    - Nível Intermediário: +1 em Força

- Nível Intermediário: +2 entre Percepção e Pontaria e usa Frostbite para quebrar Cristais existentes, causando dano igual a vida do Cristal
  - Nível Avançado: Frágil
    - Frostbite agora custa 4 de Fôlego
    - Vida diminui para 1
    - Triplica o dano e adiciona +3d6
- Luz (☀):
  - Placeholder
    - Focado em mobilidade
      - Nível Básico: Elevação
        - Concentre sua energia e suba para os céus
        - Adquire o Foco de Elevação
          - Habilidades básicas inclusas
        - Habilidades de Foco:
          - Voar: Gaste 8 de Fôlego numa ação para voar em qualquer direção num raio de 30m
          - Pairar: Pode ficar parado no ar, gastando 4 de Fôlego por rodada
          - Investida: Gaste 12 de Fôlego para avançar violentamente num alvo, causando 4d6 de dano
            - Recebe 2d4 de dano como retorno
          - Elevar: Gaste 10 de Fôlego para elevar um alvo de sua escolha, podendo utilizar as habilidades para controlá-lo
            - Alvo pode fazer um teste de Resistir para se soltar
          - Concentrar Luz (Elevação): Gaste 8 de Fôlego para, na próxima rodada, ganhar +4 de Reflexo
        - Nível Intermediário: +2 entre Reflexo e Acrobacia e adquire uma Propriedade
          - Habilidade de Elevação:
        - Nível Intermediário: +1 em Agilidade
        - Nível Intermediário: +2 entre Pontaria e Reflexo e enquanto estiver no ar receba Vantagem em testes de Reflexo
        - Nível Avançado: Ascenção
          - Suas habilidades do Foco de Elevação agora custam metade do valor
          - Ganha a habilidade Ascenção:
            - Gaste 20 de Fôlego para elevar o solo num raio de 15m
            - Pode lançar, causando 10d6 de dano
      - Placeholder
        - Focado em [DEFINIR]
          - Nível Básico: Visão
            - Mostre a luz para os infieis
            - Adquire o Foco da Visão
              - Habilidades básicas inclusas
            - Habilidades de Foco:

- **Cegar:** Gaste 6 de Fôlego para cegar qualquer alvo na sua frente num raio de 3m e causar 2d4 de dano
  - Fazem teste de Resistir para não ficarem Cegos (completamente atordoados) por 1d4 rodadas
- **Ilusão:** Gaste 10 de Fôlego para criar uma cópia ilusória sua ou de outro alvo
  - Oponentes fazem teste de Intuição contra a cópia. Caso falharem, ficarão Confusos e não saberão que é uma ilusão
  - Ao ser atingida, uma cópia explode, atacando com Cegar
  - Uma cópia pode se mover como ação extra durante o turno do usuário
- **Laser:** Gaste 8 de Fôlego para lançar um raio contínuo, causando 3d4 de dano inicial
  - Gaste mais 4 de Fôlego e uma ação no próximo turno para continuar o ataque, somando +1d4 ao dano. Acumulável por múltiplos turnos
- **Previsão:** Gaste 16 de Fôlego para prever a próxima ação de 1 alvo
  - Adiciona mais alvos ou ações previstas ao investir mais Fôlego
- **Concentrar Luz (Visão):** Gaste 4 de Fôlego para armazenar um bônus para seu próximo ataque
  - +1d6 de dano e 3m de alcance
  - Máximo de buff: nível de Elemento
- Nível Intermediário: +2 entre Enganação e Intuição e (**PROPRIEDADE**)
- Nível Intermediário: +1 em Carisma
- Nível Intermediário: +2 entre Enganação e Intimidação e **habilidade secundária**
  - Pode usar a habilidade Cegar após desviar de um ataque
- Nível Avançado: habilidade principal melhorada
  - Suas habilidades do Foco de Visão agora custam metade do valor
  - Adquire a habilidade Miragem
    - Gaste 24 de Fôlego para criar uma ilusão em larga escala
    - Raio: 9m
    - Dentro desse raio, cria um cenário descrito pelo usuário
    - Inimigos fazem teste de Intuição para não ficarem Confusos e Amedrontados por 1d4 turnos
- Placeholder
  - Focado em **[DEFINIR]**
    - Nível Básico: Constructos
      - *Expanda seu alcance*

- **Adquire o Foco do Constructo**
  - Habilidades básicas inclusas
- **Habilidades de Foco:**
  - **Dividir:** pode separar seu foco em dois (2 mãos)
    - Fôlego dividido ao meio
  - **Mover:** gaste uma ação para mover o Constructo
    - Alcance igual ao seu Deslocamento
    - Pode mover todos os Constructos em Campo
  - **Avançar:** gaste 8 de Fôlego para avançar num alvo, causando 3d6 de dano
  - **Defender:** gaste 8 de Fôlego por rodada para manter o constructo defendendo um alvo ou local
    - Alvo recebe +10 de Bloquear
    - Quando o alvo recebe um ataque, o usuário pode fazer um teste de Reflexo para que o Constructo receba o golpe. Constructo é desfeito
  - **Prender:** gaste 12 de Fôlego para prender um alvo
    - Alvo faz teste de Resistir para não ficar Preso pela duração do Constructo
    - Pode mover o Constructo enquanto prende um alvo
  - **Concentrar Luz (Constructo):** gaste Fôlego para acumular dano, depois liberar
    - 1 de Fôlego para 1 de dano
    - Pode ser liberado como ação livre
    - Ao liberar, Constructo é desfeito
  - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e (**PROPRIEDADE**)
  - Nível Intermediário: +1 em atributo
  - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e pode criar 2 Focos de Constructo individualmente
    - Pode separar individualmente cada um, possibilitando 4 constructos em campo
  - Nível Avançado: habilidade principal melhorada
    - Suas habilidades do Foco do Constructo agora custam metade do valor
    -
  - Placeholder
    - Focado em **[DEFINIR]**
      - Nível Básico: Armamento
        - **descrição temática**
        - **Adquire o Foco do Armamento**
          - Habilidades básicas inclusas
        - Habilidades de Foco:
          - **Criar arma:** gaste Fôlego para criar uma **Arma de Luz**
          - Variações:
            - **Arma leve:** 4 de Fôlego, 1d4 de dano

- Arma média: 8 de Fôlego, 1d6 de dano
  - Arma pesada: 16 de Fôlego, 1d10 de dano
  - Arco: 10 de Fôlego, 1d8 de dano
- Mudar forma: pode mudar livremente a forma de sua arma, gastando Fôlego equivalente à **diferença** entre as formas
  - De uma Adaga a um Martelo, gasta 12 de Fôlego
  - De uma forma maior para uma menor, Fôlego sobressalente é armazenado no Foco
- Ataques: cada forma possui um ataque especial
  - Ataque (arma leve): gaste 6 de Fôlego para
  - Ataque (arma média): gaste 8
  - Ataque (arma pesada): gaste 10
  - Ataque (arma longo alcance): gaste 8
- Defesa:
  - Defesa (arma leve): gaste
  - Defesa (arma média): gaste
  - Defesa (arma pesada): gaste
  - Defesa (arma longo alcance): gaste
- Único:
  - Único (arma leve): gaste
  - Único (arma média): gaste
  - Único (arma pesada): gaste
  - Único (arma longo alcance): gaste
- Concentrar Luz (Armamento): gaste
  - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e (**PROPRIEDADE**)
  - Nível Intermediário: +1 em atributo
  - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e **habilidade secundária**
  - Nível Avançado: habilidade principal melhorada
    - Suas habilidades do Foco do Armamento agora custam metade do valor
    -
- Escuridão (●):
  - Placeholder
    - Focado em [DEFINIR]
      - Nível Básico: Tentáculos
        - **descrição**
      - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e (**PROPRIEDADE**)
      - Nível Intermediário: +1 em atributo
      - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e **habilidade secundária**
      - Nível Avançado: habilidade principal melhorada
        - **descrição**
  - Placeholder
    - Focado em [DEFINIR]
      - Nível Básico: Braço Corrompido
        - **descrição**

- Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e **(PROPRIEDADE)**
  - Nível Intermediário: +1 em atributo
  - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e **habilidade secundária**
  - Nível Avançado: habilidade principal melhorada
    - **descrição**
- Placeholder
  - Focado em **[DEFINIR]**
    - Nível Básico: Criatura Corrompida
      - **descrição**
    - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e **(PROPRIEDADE)**
    - Nível Intermediário: +1 em atributo
    - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e **habilidade secundária**
    - Nível Avançado: habilidade principal melhorada
      - **descrição**
- Placeholder
  - Focado em **[DEFINIR]**
    - Nível Básico: Corpo Sombrio
      - **descrição**
    - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e **(PROPRIEDADE)**
    - Nível Intermediário: +1 em atributo
    - Nível Intermediário: +2 entre 2 perícias e **habilidade secundária**
    - Nível Avançado: habilidade principal melhorada
      - **descrição**

## **Lista de Propriedades:**

- Gerais:
  - Ágil
    - +1 uso
    - -1 dado de dano
    - +2 de Fôlego
  - Carregado
    - Dobro de dados de dano
    - Precisa de uma rodada para preparar
    - +4 de Fôlego
- Projétil:
  - Dividido
    - +1 projétil por uso
    - -1 dado de dano
    - +2 de Fôlego
  - Explosivo
    - Atinge +2 oponentes numa área de 3m
    - -1 dado de dano
    - +4 de Fôlego
- Corpo a corpo:

- Letal
  - Dobro de dano
  - Dobro de Fôlego
- Anti-defesa
  - Oponente tem Desvantagem em testes de Resistir por 2 rodadas
  - -2 dados de dano
  - +12 de Fôlego
- Buff:
  - Persistente
    - Dobro de duração
    - Dobro de Fôlego
  - Defensivo
    - +10 em Bloquear
    - +6 de Fôlego

## **Lista de Perícias:**

- Força
  - Luta (for):
    - Técnicas gerais de luta corpo-a-corpo
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1: Pontos de Pressão
        - O intervalo para causar crítico diminui em 2
      - Habilidade 2: Ataque Brutal
        - Aumenta em +1 o multiplicador de crítico
      - Habilidade 3: Desmembramento
        - Todo acerto crítico agora garante que uma parte do corpo do inimigo é removida
          - Inimigo faz teste de Resistir
        - Rola 1d10 para determinar o quão essencial é a parte desmembrada
          - 1: dedos, orelhas
          - 10: cabeça (instakill)
    - Atletismo (for):
      - Correr e escalar
      - Habilidade de Perícia:
        - Habilidade 1:
          - Escalar durante o combate se torna uma ação livre.
        - Habilidade 2:
          - Deslocamento é aumentado em 9m
        - Habilidade 3:
          - Pode fazer múltiplos testes de Atletismo em sequência para se movimentar como ação livre
            - CD inicial: 15
            - CD aumenta em 5 para cada teste

- **Agilidade**
  - **Pontaria (agi):**
    - Lançar ou usar armas de longo alcance
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1: Pontos fracos
        - Intervalo de crítico para ataques à longo alcance diminui em -2
      - Habilidade 2: Tiro duplo
        - Ação livre para **adicionar mais um projétil em seu ataque**
        - Antes de atacar, o jogador escolhe se quer separar os projéteis ou juntá-los
          - Separar: pode acertar mesmo oponente ou próximo, cada projétil precisa de um teste para acertar e rolar dano
          - Juntar: pode acertar somente o oponente de escolha, só faz um teste e o dano resultante é multiplicado por 2
      - Habilidade 3: Acerto lacerante
        - Ao acertar um crítico, o jogador escolhe entre **Prender ou Lacerar um inimigo**
          - Prender: inimigo fica imóvel por 1d3 rodadas
          - Lacerar: aumenta em +1 o multiplicador de crítico e causa **Sangrando**
    - **Furtividade (agi):**
      - Ser furtivo
      - Habilidade de Perícia:
        - Habilidade 1: Bom Instinto
          - Ao ficar furtivo, recebe +10 em testes de Percepção
        - Habilidade 2: Esconder nas Sombras
          - Pode rolar um teste de Furtividade no meio do combate para se esconder (não pode ser emboscada)
        - Habilidade 3: Furtivo e Letal
          - Enquanto furtivo, seu crítico com lâminas leves é reduzido em 5 e com arcos é reduzido em 3
    - **Acrobacia (agi):**
      - Ser acrobático (saltar, equilibrar, levantar rápido)
      - Habilidade de Perícia:
        - Habilidade 1:
          - Pode fazer um Ataque Aéreo
            - Pula na direção de um inimigo e o ataca
            - + 4 de Luta
            - + 5 de dano
            - Intervalo de crítico - 1
        - Habilidade 2:
          - 1 vez por combate, pode forçar um teste de Acrobacia para esquivar de um ataque
        - Habilidade 3:

- Pode fazer múltiplos testes de Acrobacia em sequência para se movimentar como ação livre
    - CD inicial: 15
    - CD aumenta em 5 para cada teste
  - Ataque Aéreo melhorado
    - + 6 de Luta
    - + 8 de dano
    - Intervalo de crítico - 2
- **Reflexo (agi):**
  - Se esquiva com mais facilidade
  - Habilidade de Perícia:
    - Habilidade 1:
      - Escolhe ter +4 em testes para esquivar ataques à distância ou corpo a corpo
    - Habilidade 2:
      - Esquivas bem sucedidas dão +5 de Fôlego
    - Habilidade 3:
      - O próximo ataque após um teste de Reflexo bem sucedido tem Vantagem
- **Iniciativa (agi):**
  - Vantagem em situações de combate
  - Habilidade de Perícia:
    - Habilidade 1:
      -
    - Habilidade 2:
      -
    - Habilidade 3:
      -
- **Prestidigitação (agi):**
  - Roubar itens e criar itens (ciência e ferraria)
  - Habilidade de Perícia:
    - Habilidade 1:
      - Escolha entre Mão Firmes ou Rápidas
        - Mão Firmes: + 3 para criar itens
        - Mão Rápida: + 3 para roubar
    - Habilidade 2:
      - Escolha entre Engenheiro ou Ladrão
        - Engenheiro: Seus itens têm +1 de qualidade
        - Ladrão: Pode destrancar uma porta sem teste, uma vez por dia
    - Habilidade 3:
      - Escolha entre Inventor ou Sombra
        - Inventor: Seus itens ganham uma melhoria secundária
        - Sombra: Pode roubar qualquer item sem teste, uma vez por dia
- **Dança (agi):**

- Encantar inimigos e aliados
- Habilidade de Perícia:
  - Habilidade 1:
    -
  - Habilidade 2:
    -
  - Habilidade 3:
    -
- **Inteligência**
  - **Medicina (int):**
    - Poder tratar personagens
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1:
        -
      - Habilidade 2:
        -
      - Habilidade 3:
        -
  - **Sobrevivência (int):**
    - Ser capaz de seguir rastros e caçar animais
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1:
        -
      - Habilidade 2:
        -
      - Habilidade 3:
        -
  - **Percepção (int):**
    - Analisar o ambiente
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1: Sensitivo
        - Escolhe entre **Audição** ou **Olfato** para ter um bônus de +4 em testes de Percepção
      - Habilidade 2: Sexto Sentido
        - Ao ser emboscado, recebe um bônus de +6 em testes de Percepção
      - Habilidade 3: Terceiro Olho
        - Consegue sentir **fontes de vida baseadas no seu elemento**, além de poder **criar uma imagem mental de um local**
        - As capacidades e métodos variam de elemento para elemento, por exemplo:
          - Ar: sentir o vento e a densidade do ar
          - Água: sentir a água no ar, nas plantas e criaturas
          - Terra: sentido sísmico, similar à Toph
          - Fogo: sentir o calor de fontes de fogo e vida
    - **Aprender (int):**
      -

- Aprender uma nova habilidade
- Habilidade de Perícia:
  - Habilidade 1: Enclopédia
    - Pode fazer um teste de Aprender para adquirir uma informação útil
      - 1 vez por cena
  - Habilidade 2: Pensador
    - Pode fazer, como ação livre, um teste de Aprender e gastar Fôlego para **conseguir bônus em testes de perícias de Inteligência ou Mente** (menos Aprender)
      - 4 de Fôlego para + 2
      - 1 vez por descanso
  - Habilidade 3: Inventor
    - Ao melhorar um ataque, **concede +1 melhoria**
- **Culinária (int):**
  - Fazer comidas boas com mais facilidade
  - Habilidade de Perícia:
    - Habilidade 1:
      -
    - Habilidade 2:
      -
    - Habilidade 3:
      -
- **Ciência (int):**
  - Conhecimento científico nas áreas Química, Mecânica e Biológica
  - Habilidade de Perícia:
    - Habilidade 1:
      -
    - Habilidade 2:
      -
    - Habilidade 3:
      -
- **Carisma**
  - **Diplomacia (car):**
    - Ser educado e confortar personagens
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1: Galã
        - Pode identificar o quanto influenciável uma pessoa é (identificar CD)
      - Habilidade 2: Diplomata
        - Pode forçar um segundo teste sem penalidades
      - Habilidade 3: Terapeuta
        - Sucessos em acalmar personagens Enfurecidos ou Apavorados ganham pontos de Equilíbrio equivalentes à 1d6 + modificador de Carisma
    - **Intimidação (car):**
      -

- Intimidar personagens
- Habilidade de Perícia:
  - Habilidade 1:
    - No início de um combate, pode rolar um teste de Intimidação para ganhar +4 em Iniciativa (somente após a primeira rolagem)
  - Habilidade 2:
    - Durante o combate, pode Intimidar um inimigo e colocá-lo em Desvantagem contra você
  - Habilidade 3:
    - Sucessos em Intimidação agora Traumatizam inimigos
- Enganação (car):
  - Enganar personagens
  - Habilidade de Perícia:
    - Habilidade 1:
      - Pode forçar um segundo teste sem penalidades
    - Habilidade 2:
      - Por dia, seu primeiro teste de Enganação é um sucesso garantido
    - Habilidade 3:
      - Pode, fora de combate, convencer um alvo a ser seu companheiro. Duração varia
- Música (car):
  - Habilidades com instrumentos
  - Habilidade de Perícia:
    - Habilidade 1:
      - Escolha um instrumento favorito. Esse instrumento recebe +1d6 de bônus no teste
    - Habilidade 2:
      - Pode forçar um segundo teste sem penalidades
    - Habilidade 3:
      - Música agora remove os níveis mais avançados de Desequilíbrio
- Constituição
  - Treino (cons):
    - Dita o tempo e qualidade de treino
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1:
        - Treinos de Vida e Fôlego recebem +10 de bônus temporário
      - Habilidade 2:
        - Ao ter um sucesso, metade do valor de Fôlego temporário é adicionado permanentemente
      - Habilidade 3:
        - Melhoria de habilidade agora vai até o nível 4
  - Resistir (cons):
    - Resistir dano fatal e debuffs físicos
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1:

- Ganha +4 de Resistência
- Habilidade 2:
  - Ao receber qualquer dano fatal, faz um teste de Resistir para recuperar vida equivalente à sua Constituição
- Habilidade 3:
  - Pode fazer um teste de Resistir para Bloquear um ataque e forçar um Ataque de Oportunidade
- **Bloquear (cons):**
  - Bloquear e diminuir dano recebido
  - Habilidade de Perícia:
    - Habilidade 1:
      -
    - Habilidade 2:
      -
    - Habilidade 3:
      -
- **Mente**
  - **Psicológico (mente):**
    - Resistir dano de Equilíbrio e debuffs mentais
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1:
        -
      - Habilidade 2:
        -
      - Habilidade 3:
        -
  - **Intuição (mente):**
    - Analisar a veracidade das falas dos personagens
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1:
        -
      - Habilidade 2:
        -
      - Habilidade 3:
        -
  - **Espiritualidade (mente):**
    - Entrar em contato com Espíritos
    - Habilidade de Perícia:
      - Habilidade 1:
        -
      - Habilidade 2:
        -
      - Habilidade 3:
        -

## **Lista de Talentos:**

- **Treinamento psicológico:**
  - Pré-requisito: Mente 5
  - +1 em Psicológico e **você tem um nível básico de tolerância**
    - +5 de Resistência à dano de Equilíbrio
- **Treinamento de sobrevivência:**
  - Pré-requisito: Inteligência 5
  - +1 em Sobrevivência e **você sempre carrega algo na sua bolsa**
    - Uma vez por descanso longo, role um d20 para **saber se você tem algum item útil na bolsa** (dado determina se encontra, e a qualidade/quantidade)
    - Item de uso único
- **Treinamento de combate:**
  - Pré-requisito: Força 6
  - +1 em Luta e **você sabe artes marciais**
    - Ataques marciais agora tem **um intervalo maior para crítico (+2)**
- **Treinamento culinário:**
  - Pré-requisito: Inteligência 4
  - +1 em Culinária e **você cozinha como um profissional**
    - Suas comidas recuperam +1d6 de vida e Equilíbrio
- **Treinamento terapêutico:**
  - Pré-requisito: Carisma 5 e Diplomacia 2
  - **Todos podem depender de você**
    - +5 de Diplomacia para remover status de Desequilíbrio
- **Respiração concentrada:**
  - Pré-requisito: Constituição 5 (Aprimorado: Constituição 7)
  - Em batalha, um vez a cada 4 rodadas, gasta uma ação e recupera 2d6 de **Fôlego** e te salva de **Apavorado**
    - **Aprimorada:** uma vezes a cada 4 rodadas, recupera 3d6 de **Fôlego** e te salva de **Apavorado com facilidade (CD menor)**
- **Meditação:**
  - Pré-requisito: Mente 4 (Aprimorado: Mente 6)
  - Recupera 1d6 de **Equilíbrio** por hora em Meditação e te salva de **Enfurecido**
    - **Aprimorada:** recupera 1d10 de **Equilíbrio** por hora em meditação e te salva de **Enfurecido com facilidade (CD menor)**
- **Iniciativa aprimorada:**
  - Pré-requisito: Agilidade 6 e Iniciativa 1
  - +1 em Iniciativa e **você sempre está preparado**
    - Em situações de Ataque Surpresa, **você pode fazer um teste de Iniciativa para reagir primeiro que os atacantes**
- **Mira aprimorada:**
  - Pré-requisito: Agilidade 5 e Pontaria 1 (Aprimorado: Agilidade 6 e Pontaria 3)
  - +1 em Pontaria e **você se concentra antes de atirar**
    - Gaste uma ação de Movimento para mirar num inimigo, diminuindo a CD (-2) e adicionando +1d6 de dano
      - Pode ser multiplicado (crítico)

- **Aprimorado:** CD -4, +2d6 de dano
- **Sentidos apurados:**
  - Pré-requisito: Inteligência 5 e Percepção 1 (Aprimorado: Inteligência 6 e Percepção 3)
  - **Seu olfato, visão e audição são avançados**
    - Gasta uma rodada para se concentrar no ambiente
      - Rola Percepção 3 vezes, uma para cada sentido
    - **Aprimorado:** Pode escolher se concentrar num único sentido, somando +6 no próximo teste da perícia
- **Estrategista:**
  - Pré-requisito: Inteligência 6 e Percepção 3
  - **Você analisa o campo de batalha com maestria**
    - Você pode fazer um teste de Percepção para analisar uma batalha e pensar numa forma de conseguir vantagem
    - Aliados recebem 1 dado de Vantagem para atacar
- **Sortudo:**
  - Pré-requisito: Mente 7
  - Uma vez por semana, o jogador pode **ver se a sorte está ao seu lado**
    - **Pode tentar um teste novamente**
    - O novo resultado vai **substituir o anterior, mesmo se for pior**
- **Resistente:**
  - Pré-requisito: Constituição 6 e Resistir 1
  - +4 de Resistência e **você pode contra atacar**
    - Você gasta uma rodada para preparar um contra-ataque. O próximo teste de Bloquear dentro de 3 rodadas **permite um ataque de Revide**
- **Ambidestro**
  - Pré-requisito: Força 6 (Aprimorado: Força 7)
  - Pode usar duas armas médias
    - **Aprimorado: pode usar duas armas pesadas**
- **Foco de Batalha**
  - Pré-requisito: Força 6 e Luta 2 (Aprimorado: Força 8 e Luta 5)
  - Escolha um inimigo para se concentrar. **Você tem Vantagem e ganha +2 em Luta e Bloquear**
    - **Você não pode atacar outro inimigo.** O efeito termina após o oponente ser derrotado
    - **Aprimorado: +4 em Luta e Bloquear e +4 de Resistência**
- **Treinamento Atlético**
  - Pré-requisito: Força 6 e Atletismo 2
  - Pode gastar uma rodada para **preparar uma disparada**
    - **Na rodada seguinte, o próximo teste de Atletismo recebe bônus de +6**
- **Treinamento Furtivo**
  - Pré-requisito: Agilidade 6 e Furtividade 2
  - Ao ficar furtivo, sua **primeira ação de combate é livre de teste**
    - **Rola d20 para continuar furtivo**
- **Treinamento Acrobata**
  - Pré-requisito: Agilidade 6 e Acrobacia 2

- Uma vez por combate, pode fazer um teste de Acrobacia como reação para desviar de um ataque
- **Abalo mental**
  - Pré-requisito: Carisma 6 e Intimidção 1 (Aprimorado: Carisma 7 e Intimidação 3)
  - **Você pode Abalar adversários**
    - Atinge um adversário, causando -1d6 de Equilíbrio. Adversário não joga na próxima rodada
    - **Aprimorada:** atinge múltiplos adversários causando -1d10 de Equilíbrio. Adversários não jogam na próxima rodada
- **Ataque poderoso**
  - Pré-requisito: Força 6 e Luta 1(Aprimorado: Força 8 e Luta 4)
    - Em ataques corpo a corpo, pode remover valor do dado para adicionar no dano do ataque. Pode remover até 10. Pode ser multiplicado. Não pode dar dano crítico
    - **Aprimorado:** remove até 15. Pode dar dano crítico (somente dano do dado)
- **Robusto**
  - Pré-requisito: Força 6 (Aprimorado: Força 7)
    - Para testes de Força, some +1d6
    - **Aprimorado:** role +2d6 em todos testes de Força
- **Flexível**
  - Pré-requisito: Agilidade 6 (Aprimorado: Agilidade 7)
    - Para testes de Agilidade, some +1d6
    - **Aprimorado:** role +2d6 em todos testes de Agilidade
- **Astuto**
  - Pré-requisito: Inteligência 6 (Aprimorado: Inteligência 7)
    - Para testes de Inteligência, some +1d6
    - **Aprimorado:** role +2d6 em todos testes de Inteligência
- **Lábia**
  - Pré-requisito: Carisma 6 (Aprimorado: Carisma 7)
    - Para testes de Carisma, some +1d6
    - **Aprimorado:** role +2d6 em todos testes de Carisma
- **Vigoroso**
  - Pré-requisito: Constituição 6 (Aprimorado: Constituição 7)
    - Para testes de Constituição, some +1d6
    - **Aprimorado:** role +2d6 em todos testes de Constituição
- **Sagaz**
  - Pré-requisito: Mente 6 (Aprimorado: Mente 7)
    - Para testes de Mente, some +1d6
    - **Aprimorado:** role +2d6 em todos testes de Mente

### **Aumentando o arsenal:**

- É possível aprender ou até mesmo desenvolver novas técnicas que utilizam Dobra
- A cada 2 níveis, é capaz de desenvolver ou melhorar uma habilidade como uma Ação de Interlúdio

- Desenvolvendo habilidades:
  - Teste de Aprender
  - Baseado no sucesso, o personagem pode criar a habilidade descrita pelo jogador
    - A maneira que o jogador cria a habilidade é baseada num **sistema de pontos**, utilizando uma **Tabela de Dados e Propriedades Extras**
    - Baseado no sucesso no teste de Aprender o jogador adquire certo número de pontos
    - Com os pontos é possível estabelecer **Dados de Dano e Propriedades**
    - **Tipos de sucesso:**
      - Falha (CD<15): 0 pontos
      - Menor (CD 15): 2 pontos
      - Inferior (CD 20): 4 pontos
      - Equivalente (CD 25): 6 pontos
      - Aprimorado (CD 30): 8 pontos
    - Você pode adicionar mais pontos, em troca de aumentar o custo de **Fôlego da habilidade**
      - Custo: +4 de Fôlego para 1 ponto
    - Você também pode armazenar os pontos adquiridos num teste, para criar uma habilidade numa outra ocasião
    - **Máximo de pontos por habilidade: 12**
  - Tabela de Dados:
    - Cada classe possui um dado mínimo e máximo para ataques, feito para auxiliar na melhoria e criação de novas habilidades
    - Cada dado também possui uma quantidade definida de Fôlego a ser gasto e seu custo na criação de uma nova habilidade
    - Pode adicionar até 3 dados de uma mesma categoria
      - Classes:
        - Ar ():
          - Mínimo: 1d3, 1 de Fôlego
            - 1 ponto
          - Médio: 1d4, 2 de Fôlego
            - 2 pontos
          - Máximo: 1d6, 2 de Fôlego
            - 3 pontos
        - Água ():
          - Mínimo: 1d4, 1 de Fôlego
            - 1 ponto
          - Médio: 1d6, 2 de Fôlego
            - 2 pontos
          - Máximo: 1d8, 2 de Fôlego
            - 3 pontos
        - Terra ():
          - Mínimo: 1d6, 2 de Fôlego
            - 1 ponto
          - Médio: 1d8, 2 de Fôlego

- 2 pontos
- Máximo: 1d10, 3 de Fôlego
- 3 pontos

■ **Fogo (🔥):**

- Mínimo: 1d6, 2 de Fôlego
- 1 ponto
- Médio: 1d8, 2 de Fôlego
- 2 pontos
- Máximo: 1d10, 4 de Fôlego
- 3 pontos

○ **Propriedades Extras:**

- O jogador pode definir certos atributos para seus ataques
  - Toda habilidade possui uma **Propriedade Básica**, que determina o alcance e área da habilidade
  - Existem **Propriedades Gerais, de Atributo e de Classe**, que adicionam mecânicas extras à habilidade
  - Entre elas, pode ter no **máximo 3 Propriedades**

■ **Propriedade Básica é desconsiderada**

■ **Propriedades Básicas:**

- Alcance:
  - Curto: 0 pontos + 2 por alvo extra
  - Longo: 1 pontos + 1 por alcance extra (Deslocamento)
- Área:
  - 3 pontos + 2 por alcance extra (3m)
- Buff:
  - Próxima ação: 2 pontos
  - Rodadas: 3 pontos + 2 por rodada extra
    - Padrão: Nível de Elemento
- Deslocar:
  - Próprio: 2 pontos
  - Alvo: 3 pontos
  - Distância igual à Alcance
  - 2 + 4 para conceder uma ação livre após uso
    - Não pode repetir a habilidade

■ **Propriedades Gerais:**

- Ágil:
  - A habilidade **pode ser utilizada múltiplas vezes numa rodada** (mínimo 2)
  - 2 pontos + 1 por uso adicional
- Estático:
  - Ao estar parado, o **dado da habilidade aumenta de categoria**
  - 2 pontos + 2 por aumento de categoria
- Carregado:
  - A habilidade pode ser **utilizada continuamente por um número de rodadas, aumentando a categoria do dado e a quantidade**
  - 3 pontos + 2 por dado adicional

- Crítico:
  - Aumenta em +1 o multiplicador de Crítico
  - 5 pontos
  - 10 de Fôlego
- Propriedades de Atributo:
  - Forte(Força):
    - +2 em uma perícia de Força
    - Perícias aplicáveis: Luta e Bloquear
    - 2 pontos + 2 por aumento de bônus
    - 4 + 2 de Fôlego por aumento de bônus
  - Preciso(Agilidade):
    - +2 em uma perícia de Agilidade
    - Perícias aplicáveis: Pontaria, Reflexo, Furtividade e Dança
    - 2 pontos + 2 por aumento de bônus
    - 4 + 2 de Fôlego por aumento de bônus
  - Consciente(Inteligência):
    - +2 em uma perícia de Inteligência
    - Perícias aplicáveis: Percepção
    - 2 pontos + 2 por aumento de bônus
    - 4 + 2 de Fôlego por aumento de bônus
  - Convincente(Carisma):
    - +2 em uma perícia de Carisma
    - Perícias aplicáveis: Intimidação, Enganação e Diplomacia
    - 2 pontos + 2 por aumento de bônus
    - 4 + 2 de Fôlego por aumento de bônus
  - Resistente(Constituição):
    - +2 em uma perícia de Constituição
    - Perícias aplicáveis: Resistir e Treino
    - 2 pontos + 2 por aumento de bônus
    - 4 + 2 de Fôlego por aumento de bônus
  - Sensitivo(Mente):
    - +2 em uma perícia de Mente
    - Perícias aplicáveis: Intuição
    - 2 pontos + 2 por aumento de bônus
    - 4 + 2 de Fôlego por aumento de bônus
- Propriedades de Trilha
  - Ar
    - Pulmões Largos
      - Pode adicionar o Fôlego reservado, sobrepondo o Nível de Elemento
      - 6 Pontos
        - Limite de Fôlego utilizado: 5 x Nível de Elemento
    - Purificador
      - Ao acertar, alvo recupera metade do Fôlego utilizado
      - 4 Pontos
    - Dançarino

- Pode desviar de um ataque ao usar
    - 5 Pontos
  - Concussivo
    - Usar Fortalecer Vento gera mais 2 explosões
    - 4 pontos
- Água
  - Curandeiro
    - Cure o alvo para metade do custo de Fôlego
    - 4 Pontos
  - Caçador
    - Após Puxar um oponente, **melhora a habilidade em +1**
    - 3 Pontos
  - Sobrevivente
    - Enquanto Rastreia um oponente, **melhora a habilidade em +2**
    - 4 Pontos
  - Congelante
    - Ao acertar a habilidade usando Congelar, **aplica o debuff Queimando por 1d4 rodadas**
    - 3 pontos
  - Pressurizado (WIP)
    - **Usar Aumentar Pressão adiciona mais um ataque**
    - 4 Pontos
- Terra
  - Luta Livre
    - Enquanto estiver usando uma Manopla, **melhora a habilidade em +1**
    - 4 Pontos
  - Artesão
    - Cria uma arma Refinada, baseada na habilidade, com +2 dados de dano
    - 6 Pontos
  - Carapaça
    - **Dobra sua Resistência enquanto a habilidade estiver ativa**
    - 4 Pontos
  - Fortalecido
    - Ao Reforçar, **multiplica em +1 Vida, Resistência e dano da habilidade**
    - 3 Pontos
- Fogo
  - Nebuloso
    - Cria uma Fumaça com raio de 3m
    - 4 Pontos (Furtiva)
      - +2 de Fôlego
    - 6 Pontos (Tóxica)

- +3 de Fôlego
- Esquentado
  - **Habilidade sai pela boca, podendo ser utilizada em conjunto à outra**
  - 6 Pontos
- Pugilista
  - **Acertos consecutivos da habilidade aumentam o dano em +2**
  - 5 Pontos
- Focado
  - **Ao usar Concentrar Fogo, aumenta em +1 a categoria do dado da habilidade**
  - 3 Pontos
- **Aprendendo habilidades:**
  - **Teste de Aprender**
  - Dependendo do resultado, é possível adquirir versões inferiores ou superiores da habilidade analisada
    - **Oponente comum**
      - Inferior
      - Equivalente
      - Aprimorado (+1 ponto)
      - Aprimorado maior (+2 pontos)
    - **Oponente especial**
      - Inferior menor
      - Inferior
      - Equivalente
      - Aprimorado (+1 ponto)
    - **Chefe (versão nerfada)**
      - Inferior menor
      - Inferior
      - Equivalente
    - **NPC/jogador (teste de Aprender dos dois lados)**
      - Inferior
      - Equivalente
  - Toda dobraria que for adquirida **por oponentes**, ao ser utilizada **sem treino**, é garantida de falhar no primeiro uso
    - **Usos seguintes precisam de um teste puro num d20**
      - 2: CD 15
      - 3: CD 13
      - 4: CD 11
      - 5: CD 8
      - 6: CD 5
      - 7 e seguinte: sem teste
    - **Treinos bem-sucedidos burlam esse processo**

## Treinos:

- Treinos são ações fora de combate que tem como objetivo melhorar fisicamente o personagem
  - Podem ser feitos antes de um descanso ou como Ação de Interlúdio entre níveis
- Existem dois tipos de treino: **Treino de Habilidade e Treino de Corpo**
  - **Treino de Habilidade**
    - Ao desenvolver ou aprender uma nova habilidade de Dobra ou Luta, é possível treiná-la para diminuir seu custo de Fôlego ou aumentar a utilidade/dano
    - É necessário um teste de Treino
      - Custo de Fôlego para treino é o dobro do custo da habilidade
    - Aprimorando:
      - Cada habilidade pode ser melhorada 3 vezes
        - A CD aumenta quanto mais melhorias foram feitas
          - 1<sup>a</sup>: CD 20
          - 2<sup>a</sup>: CD 25
          - 3<sup>a</sup>: CD 30
        - Cada nível permite melhorar um aspecto da habilidade
      - Tabela:
        - Dado:
          - Melhora a categoria do dado da habilidade, a partir do menor
            - Caso o menor dado seja o Dado Máximo de Habilidade, adiciona mais 1 dado (começando pelo mínimo)
        - Custo de Fôlego:
          - Diminui em -2 o custo de Fôlego da habilidade (mínimo 1)
        - Propriedade:
          - Melhora uma Propriedade da habilidade em 1 ponto
        - Exemplo:
          - Bola de fogo Nv.1:
            - 1d6 de dano (1d8/1d10)
            - 2 de Fôlego (-1)
            - Pode usar 2 vezes por ação (+1/+2)
          - Bola de fogo Nv.5:
            - 1d10 + 1d6 de dano
            - 1 de Fôlego
            - Pode usar 2 vezes por ação
      - **Treino de Corpo**
        - É possível treinar o corpo do personagem, criando um aumento temporário dos valores de Fôlego e Vida
          - Ao ter um sucesso no Treino, ganha Vida e Fôlego temporários
        - Sucessos:
          - Falha (<15)
            - Sem incrementos

- Decente(15~20)
  - Incremento menor
    - Vida: + 5
    - Fôlego: + 10
- Bom(21~25)
  - Incremento bom
    - Vida: + 10
    - Fôlego: + 20
- Muito bom(26~30)
  - Incremento maior
    - Vida: + 15
    - Fôlego: + 30
- O personagem pode fazer um Treino de Corpo por descanso longo

## Equipamentos:

- De armaduras e armas até itens de cura, são necessários para sobreviver ao ambiente e os múltiplos cenários do jogo
- Todo personagem **pode carregar, além dos 3 espaços padrão, até 2 + mod.Constituição itens a mais**
- Itens iniciais: 3
  - Arma
    - Armas pesadas contam como 2 espaços
  - Armadura
  - Item
- Tipos de item:
  - **Armaduras:**
    - Armadura leve
      - +1 de Resistência
      - Fácil de esconder
    - Armadura balanceada
      - +3 de Resistência
      - -2 Atletismo
      - -2 Acrobacia
      - Precisa esconder
    - Armadura pesada
      - +5 de Resistência
      - -4 Atletismo
      - -4 Acrobacia
      - -2 Furtividade
      - -2 Reflexo
      - Não consegue esconder
    - Broquel
      - +2 Bloquear
      - Impacto: 1d4
    - Escudo

- +4 Bloquear
  - -2 Reflexo
  - Impacto: 1d6
- Escudo pesado
  - +6 Bloquear
  - -4 Reflexo
  - -4 Furtividade
  - Impacto: 1d8
- Roupa de inverno
  - Necessária para sobreviver ao frio
- Armas:
  - Tipos de arma:
    - Leve:
      - Mod. Agilidade para calcular o dano
      - Dano baixo, intervalo de crítico grande
      - Pode usar duas ao mesmo tempo
    - Média:
      - Escolhe entre mod. de Agilidade ou Força para dano
      - Dano mediano, intervalo de crítico padrão
    - Pesadas:
      - Mod. Força para calcular dano
      - Dano alto, intervalo de crítico pequeno
      - Possui um ataque forte, à custo de Fôlego
  - Adaga
    - Arma Leve
    - Favorece Agilidade
    - 1d4 de dano
    - Crítico 18/19/20
    - 2x de dano e causa **Sangrando**
    - Pode lançar
  - Maçal
    - Arma Média
    - Favorece Força
    - 1d8 de dano
    - Crítico 19/20
    - 3x de dano
  - Espada
    - Arma Média
    - 1d6 de dano
    - Crítico 19/20
    - 2x de dano e causa **Sangrando**
  - Espada longa
    - Arma Pesada
    - Longa
    - 1d8 de dano
    - Ataque forte: +1d6

- 2 de Fôlego
- Crítico 19/20
- 2x de dano e causa **Sangrando**
- Machado
  - Arma Média
  - 1d6 de dano
  - Crítico 20
  - 3x de dano
- Machado de guerra
  - Arma Pesada
  - Favorece Força
  - 1d8 de dano
  - Ataque forte: +1d8
    - 3 de Fôlego
  - Crítico 20
  - 2x de dano
- Lança
  - Arma Pesada
  - Favorece Força
  - Longa
  - 1d8 de dano
  - Ataque forte: +1d6
    - 2 de Fôlego
  - Crítico 19/20
  - 2x de dano
- Chicote
  - Arma Leve
  - Favorece Agilidade
  - 1d6 de dano
  - Crítico 19/20
  - 2x de dano
- Cajado
  - Arma Média
  - Longa
  - 1d6 de dano
  - Crítico 18/19/20
  - 2x de dano
- Alabarda
  - Arma Pesada
  - Favorece Força
  - Longa
  - 1d12 de dano
  - Ataque forte: +1d8
    - 4 de Fôlego
  - Crítico 20
  - 3x de dano

- Marreta
  - Arma Média
  - 1d8 de dano
  - Crítico 19/20
  - 2x de dano e causa **Atordoado**
- Martelo de Guerra
  - Arma Pesada
  - Favorece Força
  - Longa
  - 1d10 de dano
  - Ataque forte: +1d8
    - 3 de Fôlego
  - Crítico 20
  - 3x de dano e causa **Atordoado**
- Arco curto
  - Longo Alcance
  - Arma Leve
  - Favorece Agilidade
  - 1d6 de dano
  - Crítico 19/20
  - 2x de dano
- Arco longo
  - Longo Alcance
  - Arma Pesada
  - Favorece Força
  - 1d10 de dano
  - Crítico 20
  - 2x de dano
- Flechas reforçadas
  - + 2d4 de dano
- Estilingue
  - Longa Distância
  - Arma Leve
  - Favorece Agilidade
  - 1d4 de dano por projétil
    - Pode carregar até 5 projéteis
  - Crítico 19/20
  - 2x de dano
- Soqueira
  - Corpo a corpo
  - Arma Leve
  - Favorece Agilidade
  - 1d6 de dano
  - Crítico 19/20
  - 2x de dano

- **Geral:**
  - Bolsa pequena
    - +5 espaços
    - Bom para dobradores de água e pedra
  - Bolsa média
    - +10 espaços
  - Bolsa grande
    - +15 espaços
    - -3 Reflexo (cheia)
  - Saco de dormir
  - Kit de medicina
    - Para fechar ferimentos
  - Kit de culinária
    - Para cozinhar
  - Instrumento
  - Cantil
    - Até 10 goles de água potável
- **Cura:**
  - Frutas
    - 1d4 de vida
  - Água potável
    - 1d4 de Fôlego por gole (uma ação)
    - Dobradores de água podem purificar água normal
      - 1 de Fôlego para cada 2 goles
  - Comida ruim
    - 1d3 de vida
    - Teste de Resistir para não passar mal
  - Comida decente
    - 1d6 de vida
    - 2d4 de Fôlego
  - Comida boa
    - 2d6 de vida
    - 2d6 de Fôlego
    - 1d6 de Equilíbrio
  - Comida muito boa
    - 3d6 de vida
    - 3d6 de Fôlego
    - 1d6 de Equilíbrio
  - Comida perfeita
    - 4d6 de vida
    - 4d6 de Fôlego
    - 2d6 de Equilíbrio
  - Ração de sobrevivência
    - 2d6 de vida

## Equipamentos únicos:

- Cada dobra possui **um conjunto de equipamentos únicos, sejam armas, armaduras ou outros apetrechos**
- Armas:
  - **Cajado planador:**
    - Dano padrão de cajado
    - Habilidade de **planar e voar ao usar Dobra**
      - Custo para sair do chão: mod.Constituição +2
      - Empurrar: 2 de Fôlego
    - Pode expandir parte das asas para dar **Rajadas de Vento**
      - 1d8 de dano
      - 3 de Fôlego
  - **Bumerangue azul**
    - Lança e causa dano. Volta na rodada seguinte
    - Usa Pontaria
    - 1d6 de dano
    - Pode ser Molhado e **Congelado**
      - Molhado: aplica o efeito no inimigo que acertar
      - Congelado: +1d6 de dano para cada nível de **Congelado**
    - Pode ser controlado com vento (*Ar Comprimido*)
  - **Marreta amarrada**
    - Dano padrão de marreta
    - Pode ser lançada com Dobra de Pedra
      - 2 de Fôlego
      - +1d8 de dano
    - Retorna na ação seguinte
  - **Gancho**
    - Lança e pode puxar um inimigo
      - Puxar: 3 de Fôlego para cada nível de peso do inimigo
        - Leve: 3
        - Médio: 6
        - Pesado: 9
      - Deixa o inimigo próximo e **Atordoado**
    - 1d6 de dano
    - Pode aquecer a ponta (Canalizar Fogo)
      - +1d6 de dano para cada Canalizar
  - **Espada oca**
    - Feita com um metal especial
    - Arma Média
    - 1d8 de dano
    - Crítico 19/20
    - 2x de dano e causa **Sangrando**
    - Tem um compartimento que pode ser aberto no topo da lâmina
      - **Pode conter ou redirecionar um elemento**
        - Ar:

- Lâmina de Ar
- Água:
  - Chicote de Água
  - Congelar
- Terra:
  - Lançar Terra
  - Fortificar
- Fogo:
  - Jato de Fogo
  - Lâmina de Fogo
- **Armaduras:**
  - Armadura Kyoshi
    - +4 de Resistência
    - -2 Furtividade
    - Precisa se integrar às Guerreiras Kyoshi
  - Broquel retrátil
    - Não ocupa espaço
    - +2 de Bloquear
    - Impacto: 1d4
- **Itens:**
  - Lótus Branca
    - Uma simples peça de Pai Sho...
  - **???**
    -  (?)

## Documentos adicionais:

-  Poderes Incomuns
  - Expansão 1
  - Adiciona a classe Não Dobradora ao jogo
    - Introduz Ramos e Técnicas
  - Adiciona a mecânica Patronos
    - Introduz Espíritos e Contratos
  - Novas armas, equipamentos e itens
-  Patch Notes - Elementalia
  - Resumo rápido sobre as mudanças feitas entre versões
  - Anotações do desenvolvedor
  - Histórico de versões

## Créditos:

Feito por Felipe Barcelos Nogueira.

Agradeço a todos os amigos que jogaram, testaram e me aconselharam ao longo do desenvolvimento do sistema.

Agradeço aos meus pais, por me darem as condições e apoio para continuamente desenvolver o sistema (e todo o resto da minha vida).

Agradeço aos meus irmãos, por existirem e serem fonte de inspiração, objetivo e orgulho.

Esse sistema, arquivos e expansões relacionados foram inicialmente um *fan-project* baseado em Avatar, um IP da Nickelodeon. Qualquer menção ou correlação à obra será removida caso o projeto se torne um produto comercializável.

Esse sistema foi feito por um graduando e seus amigos para fins (inicialmente) recreativos e não comerciais.

Para qualquer dúvida, comentário, críticas e propostas, meu contato de e-mail:  
[project.elementalia@gmail.com](mailto:project.elementalia@gmail.com)

