

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:

Introdução:	1
Sumário:	1
Progressão:	3
Atributos:	4
Mecânicas:	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
Lista de Classes:	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
Lista de Elementos:	14
● Ar (💨)	14
● Água (🌊)	15
● Terra (🌍)	15
● Fogo (🔥)	15
● Eletricidade (⚡)	15
● Natureza (🌳)	16
● Gelo (❄️)	16
● Luz (☀️)	16
● Escuridão (🕒)	17
Habilidades básicas por elemento:	17
● Ar (💨):	17
● Água (🌊):	18
● Terra (🌍):	19
● Fogo (🔥):	20
● Eletricidade (⚡):	21
● Natureza (🌳):	22
● Gelo (❄️):	24
● Luz (☀️):	25
● Escuridão (🕒):	25
Trilhas de Elemento:	26
● Ar (💨):	26
● Água (🌊):	28
● Terra (🌍):	30
● Fogo (🔥):	31
● Eletricidade (⚡):	33
● Natureza (🌳):	35
● Gelo (❄️):	38
● Luz (☀️):	40
● Escuridão (🕒):	43
Lista de perícias:	44
● Força	44

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

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**

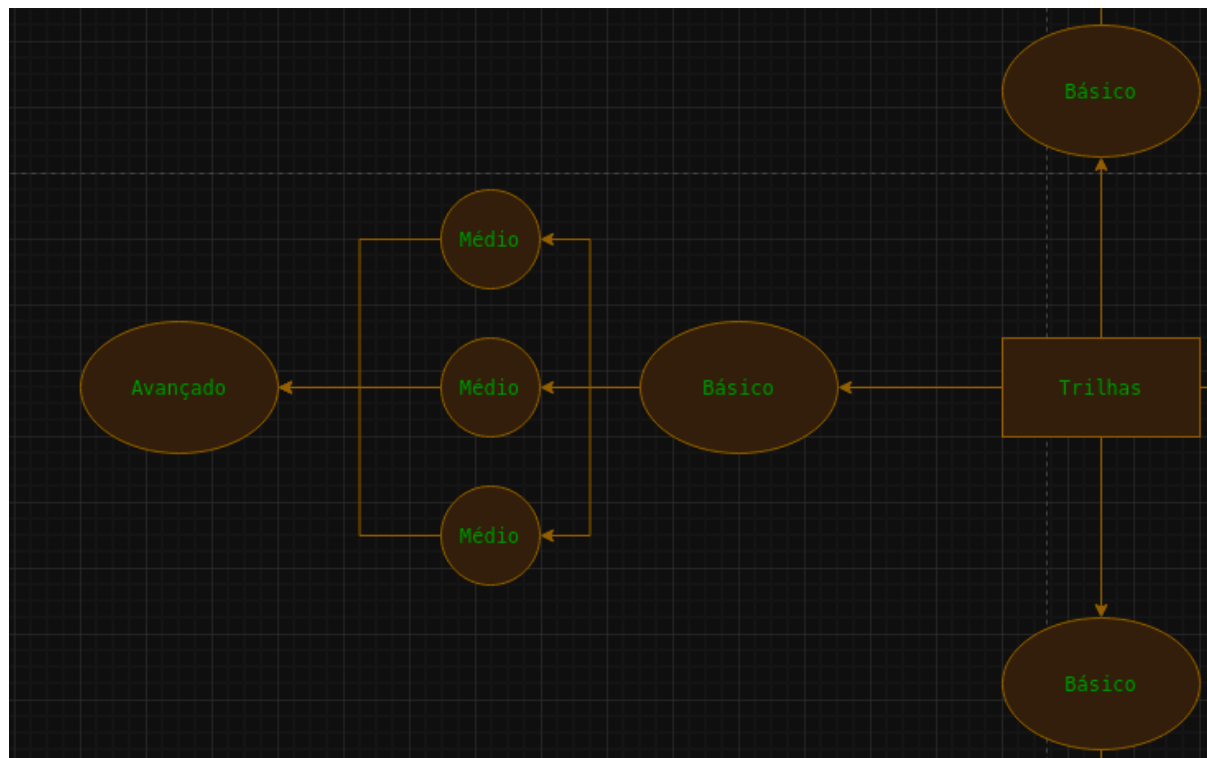
Mecânicas:

- **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 **difíceis 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 difíceis 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
 - **Atordado:**
 - 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:**
 - **Atordado**, 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 inimigos 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 Atordoadado 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 Atordoadado 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
 - Mãos 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 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)
- **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 quão 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
- **Mentiroso Nato**
 - 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 recebem 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:**
 - Ganha +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 lançá-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 Atordoadado
 - 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 **Atordoad**o 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 (- Combate:
 - Lançamento de pedra:
 - 1d8 de dano
 - 2 de Fôlego
 - Reforçar: causa **Atordado**
 - Pilar de pedra
 - 30 de vida
 - 1d6 se acertar
 - 3 de Fôlego
 - Reforçar: +4 de Resistência e causa **Atordado**
 - 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 **Atordado**
- 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 **Atordoadado**
- 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 **Sangrando**
 - 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
 - Atordoa
 - 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 + 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 + 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 + Nível de Elemento) de dano
 - Espalhar: (2 + Nível de Elemento) de dano e Espalha
 - Carregado: (4 + 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
 - Alvos 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 **Sangrando no inimigo**
 - Duração: (Nível de Elemento + 2)
 - Imbuir arma
 - 5 de Fôlego
 - (2d4 + Nível de Elemento) de dano e causa **Sangrando**
- 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 (🌬️):
 - 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 Atordoad** 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 (🌍):**
 - **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 quão 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
 - **Atordoad**
 - 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*: Mãos Quentes
 - 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
 - **Atordoad**
- **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*: Ascensão
 - **Suas habilidades do Foco de Elevação agora custam metade do valor**
 - **Ganha a habilidade Ascensão**:
 - 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 infiéis**
 - **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 Mãos Firmes ou Rápidas
 - Mãos Firmes: + 3 para criar itens
 - Mãos Rápidas: + 3 para roubar
 - Habilidade 2:
 - Escolha entre Engenheiro ou Ladrão
 - Engenheiro: Seus itens tem +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: Enciclopédia
 - 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 quão 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 Intimidação 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 dobra 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
 - 1ª: CD 20
 - 2ª: CD 25
 - 3ª: 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 **Atordado**
- Martelo de Guerra
 - Arma Pesada
 - Favorece Força
 - Longa
 - 1d10 de dano
 - Ataque forte: +1d8
 - 3 de Fôlego
 - Crítico 20
 - 3x de dano e causa **Atordado**
- 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 **Atordoad**
 - 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
 - Introduce Ramos e Técnicas
 - Adiciona a mecânica Patronos
 - Introduce Espíritos e Contratos
 - Novas armas, equipamentos e itens
-  **Patch Notes - Elemental**
 - 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

