

Aventuras & Conhecimentos

★★★★★ 2ª EDIÇÃO

Lv. 20



CRÉDITOS

RENATO OLOKO

IDEALIZADOR

ÂNGELO GABRIEL

CRIADOR E ILUSTRADOR DA 2º
EDIÇÃO

ASHLEY RUDÁ

CRIADORA DA 1º EDIÇÃO

Aventuras & Conhecimentos 2.0

SUMÁRIO

- CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO — Página 3
- CAPÍTULO 2: REGRAS — Página 4
 - Dados — Página 4
 - Atributos — Página 4
 - Testes — Página 5
 - Recursos — Página 6
 - Poderes — Página 6
 - Cenas — Página 9
 - Ações Convencionais — Página 9
- CAPÍTULO 3: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
— Página 12
 - Funções — Página 12
 - Poderes — Página 14
 - Passivas — Página 27
 - Defeitos — Página 31
- CAPÍTULO 4: CONDIÇÕES — Página 33

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO

Aventuras & Conhecimentos (A&C) é um sistema de RPG pensado para o campeonato anual de Interclasse da ETE – Advogado José David Gil Rodrigues, o Intergil. Esse sistema foi criado por Ashley Rudá, aperfeiçoado por Ângelo Gabriel e idealizado por Renato Ô Louco.

O que é RPG?

RPG é um sigla em inglês para Role Playing Game, ou Jogo de Interpretação em tradução livre, nesse jogo um grupo de pessoas se juntam para contar uma história em conjunto e cada pessoa é uma personagem dessa história.

Pronomes

Nesse jogo temos os Jogadores que controlam as Personagens principais e também tem o Mestre que controla Personagens secundárias. Para diferenciar cada função é retratada por um pronome em específico. Os Jogadores e o Mestre sempre serão referenciados com eles/deles, as Personagens com elas/delas. Para facilitar a maior parte das coisas mecânicas dentro do jogo são escritas no feminino, já que faz referência a uma Personagem.

Obviamente, mesmo que usem pronomes masculinos para os Jogadores e femininos para as Personagens, isso não limita as pessoas que podem jogar ou as possibilidades de personagens que podem ser criadas a os pronomes do livro, eles são apenas para identificação.

CAPÍTULO 2: REGRAS

Aventuras & Conhecimentos é um jogo, e para jogar A&C é necessário saber suas regras, as regras mais básicas e importantes são apresentadas neste primeiro capítulo. As regras apresentadas aqui são necessárias para entender os próximos capítulos.

Dados

Em RPGs é comum existirem dados diferentes do famoso dado de 6 lados, tendo como principal dos jogos, o de 20 lados. Existem mais dados além desses, como o de 4, 8, 10 e 12 lados, mas nem todos são usados nesse sistema. Esses dados são comumente chamados com “d” antes do nome, como d20 por exemplo. Quando você for o rolar o dado, o termo usado é o número de vezes que você vai rolar o dado posicionado antes do “d”, como 1d20 (rolar o dado de vinte lados apenas uma vez), ou 2d4 (rolar o dado de quatro lados duas vezes) por exemplo.

Role Play

As personagens não apenas realizam ações ou meramente combates, elas também falam e isso é o Role Play, a interpretação. Podendo ser chamado apenas de RP, o Role Play é o ato de interpretar a personagem, dar vida a ela, falar o que ela fala e agir como ela agiria, é um dos aspectos que diferencia o RPG de um jogo de vídeo-game, a liberdade. Também existem os termos ON-RP e OFF-RP, usados para diálogos dentro da história do RPG e fora, respectivamente.

Observações

Sempre que houver alguma divisão de números, seja por algum poder ou desvantagem, o número sempre será arredondado para baixo.

Atributos

As habilidades das Personagens são definidas por três atributos específicos sendo eles: Físico, Agilidade e Intelecto.

Os atributos existem em uma escala de -2 a 5. Sendo -2 sendo o mínimo que alguém consegue alcançar naquele atributo e 5 o ápice do poder. Mas para que serve cada atributo? A seguir uma descrição breve dele:

- **Físico** Esse atributo representa a capacidade física e corporal da Personagem, medindo quanto peso pode carregar ou se resiste a uma doença ou não.
- **Agilidade** Já Agilidade serve para medir a precisão e raciocínio rápido dela, servindo tanto para usar armas a distância quanto resolver um problema matemático rapidamente.
- **Intelecto** O Intelecto representa a inteligência social e percepção sobre o mundo, então pode servir para convencer um vendedor a baixar o preço ou procurar por pistas em um local.

Testes

Essa é a regra mais simples e básica, sempre que uma Personagem for tomar um curso de ação onde o resultado é incerto, como atacar um adversário com sua espada ou manobrar uma nave espacial para não colidir em asteroides, o Jogador terá que fazer um Teste para ela.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Para fazer o teste o Jogador deve jogar 1d20, somar com os bônus específicos de sua Personagem e comparar com uma Dificuldade do Teste (ou DT). Se o resultado for igual ou maior que a DT a Personagem é bem sucedida, atacando o inimigo ou desviando dos asteroides como no exemplo. Em caso de um resultado menor, a Personagem tem um fracasso, errando completamente o inimigo ou colidido com os asteroides.

Tipos de Testes

Em A&C sempre terá dois tipos de Testes, os Testes Simples e os Testes de Atributo. Testes Simples consistem em jogar o d20 e não somar mais nada e então comparar com a DT específica. Enquanto Testes de Atributo você jogará o d20 e somará seu resultado com algum dos três atributos, daí então fará a comparação com a DT.

Testes de Ataque

Em alguns momentos a Personagem precisará atacar seus inimigos. Existem três tipos de ataque e cada um está ligado a um atributo.

Luta (Físico). Para ataques de Luta a personagem usa de armas brancas ou seu próprio corpo se tiver força para tal.

Pontaria (Agilidade). Ataques de Pontaria são realizados com armas que disparam projéteis ou atirando objetos.

Magia (Intelecto). Ataques de Magia são mais específicos e a personagem só utiliza com habilidades específicas para isso.

Testes de Defesa

Em outros momentos a Personagem precisará se defender de seus inimigos. Existem três tipos de defesas e cada um está ligado a um atributo também.

Fortitude (Físico). Com a Fortitude a personagem se defende bloqueando os ataques com armaduras ou com o próprio corpo.

Reflexos (Agilidade). Serve para desviar de ataques em área ou esquivar-se.

Vontade (Intelecto). Representa sua mentalidade e a força de vontade.

Resultados Críticos

Quando compara o resultado com a DT e o valor é igual ou maior isso significa que a Personagem teve um Sucesso. Se for menor isso indica uma Falha. Mas as vezes o resultado será muito melhor ou pior do que um simples Sucesso ou Falha.

Se o resultado for 5 pontos acima da DT não é só um Sucesso convencional e sim um Sucesso Crítico, se for 5 pontos abaixo não é uma simples Falha e sim uma Falha Crítica. Certas ações terão resultados diferentes com sucessos e falhas críticas.

Inclusive sempre que o Jogador conseguir um 20 no d20 (ou melhor um “20 natural”), isso será automaticamente um Sucesso Crítico, assim como se conseguir um 1 no d20 (um “1 natural”) isso será automaticamente uma Falha Crítica.

Vantagem e Desvantagem

Em determinados momentos sua Personagem estará com condições favoráveis, em outras as condições não são tão favoráveis assim. Algumas vezes você fará Vantagem em um teste, isso significa que você

Aventuras & Conhecimentos 2.0

rola 2d20 e usa o melhor resultado entre eles. Outras vezes você receberá Desvantagem, então rolará 2d20 e ficará com o pior resultado entre eles. Vantagem anula Desvantagem e vice-versa, além de você nunca acumula Vantagens ou Desvantagens em um Teste.

Recursos

Toda personagem tem consigo alguns recursos que são gastos durante o jogo. Eles são os Pontos de Vida (PV) e Pontos de Mana (PM).

Pontos de Vida

Os Pontos de Vida representam a capacidade vital da Personagem, ou seja, quanta porrada consegue aguentar e ainda se manter de pé. Em combates a Personagem perde pontos de vida podendo morrer se chegar a zero.

Pontos de Mana

Os Pontos de Mana por sua vez representam o espírito e a energia de sua Personagem, representa quantas habilidades especiais a Personagem pode usar.

Poderes

As Personagens de A&C são heróis, e os heróis possuem poderes e habilidades especiais. Desde aparatos mega tecnológicos ou um dom que nasceu com a Personagem, não importa a explicação, mas todas habilidades especiais são chamadas de poderes.

Todos os poderes seguem a seguinte formatação:

Nome do Poder (Pontos de Evolução)

[Execução, Custo (Máximo 0 PM)]

Descrição narrativa

Frequência A quantidade de vezes que pode usar o poder em um período de tempo.

Gatilho Se for uma Reação o gatilho aparecerá aqui.

Alcance Distância que o poder pode ser usado;

Alvo/Área Em quem ou no que o poder pode ser usado.

Teste Qual o teste necessário para que o poder seja realizado seguido a DT do teste (ou Defesa específicas caso não tenha DT)

Duração Quanto tempo dura os efeitos do poder

Efeito. Descrição do efeito do poder.

Sucesso Crítico. Efeito que acontece se o resultado do Teste for crítico.

Sucesso. O que acontece se for apenas um Sucesso convencional.

Falha. O que acontece se for uma Falha convencional.

Falha Crítica. O que acontece com uma Falha Crítica.

Aprimoramentos

Custo Descrição do aprimoramento

Melhorias

• **Custo** Descrição da melhoria

Execução

Existem três tipos de Ações que os Poderes podem fazer referência, são as Ações comuns, simplesmente chamadas de Ação, além das Ações Livres e Reações. Se um poder não precisar de nenhuma ação para ser executado ele será um poder Passivo, isso significa que normalmente seus efeitos estão sempre ativados.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

- **Ação Comum** Cada Personagem envolvida em uma cena tem 2 Ações em seu turno, as ações servem para fazer a maioria das coisas como andar, atacar, usar suas habilidades especiais etc.

- **Ações Livre** Elas são mais simples e rápidas que Ações Comum, servem para fazer coisas simples como abrir uma porta ou falar uma pequena frase. Normalmente uma Personagem tem Ações Livres infinitas em seu turno, mas o Mestre pode limitar a quantidade de vezes que a realiza, por exemplo, mesmo que abrir ou fechar portas seja uma Ação Livre uma Personagem não fica abrindo e fechando portas infinitas vezes.

- **Reações** Cada Personagem envolvida em uma cena tem Reações infinitas, assim como as Ações Livres, mas as reações só podem ser feitas mediante a um Gatilho específico. Além de que só podem ser feitas uma vez por gatilho.

Custo

Muitos Poderes precisam que a Personagem gaste PM para serem utilizados. Alguns poderes também podem ser Aprimorados ao usarem mais PM. Cada poder tem um limite de PM que a Personagem pode gastar por vez.

Redução de PM. Alguns efeitos diminuem a quantidade de PM que você gasta em certos poderes, quando isso acontecer nenhum poder pode ter seu custo reduzido a menos de 1 PM, e a não ser que especifique o contrário, reduções de PM não são cumulativas.

Descrição

Uma leve descrição narrativa do poder para ajudar o Jogador a imaginar como a Personagem usa ele.

Alcance

O alcance máximo que o poder pode ser usado. Normalmente é necessário que a Personagem perceba o ponto que a habilidade vai afetar.

- **Pessoal** A poder afetar a Personagem e seus equipamentos ou é uma área que se inicia adjacente dela.

- **Toque** O poder deve ser usado em um alvo que esteja no quadrado adjacente, ou seja, na distância de um toque.

- **Curto** O poder afeta alvos a até 6 quadrados.

- **Médio** O poder afeta alvos a até 18 quadrados.

- **Longo** O poder afeta alvos a até 30 quadrados.

- **Ilimitado** O poder afeta qualquer lugar determinado por ele. Normalmente a Personagem deve conhecer o lugar que quer afetar.

Alvo

Alguns poderes afetam um ou mais alvos, esses alvos sempre são definidos como 1 criatura, 1 objeto, você etc. É necessário perceber o alvo de alguma forma para ele ser válido.

Área

Alguns efeitos ocupam uma área de tamanho e forma específica, sempre começa em um ponto dentro do alcance, mas a área pode se espalhar para fora do alcance. Existem 4 tipos de áreas: auras, esfera, linha e quadrado. Para poderes com alcance pessoal, você é o ponto de origem.

- **Aura** Surge a partir do alvo cobrindo cada lado de seu espaço.

- **Esfera** Surge entre quatro quadrados e estendem para todas as direções até o limite de seu raio. Um cilindro é como uma esfera, mas afeta também a altura.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

- **Linha** Surge em um ponto a sua escolha e se estende uma quantidade especificada. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.
- **Quadrado** Surge no quadrado ou quadrados escolhidos, afetando o piso. Um cubo é como um quadrado, mas afeta também a altura.

Duração

Os efeitos dos poderes tem algumas durações específicas, são elas:

- **Instantânea** O efeito do poder não se estende e é aplicado apenas quando ele é usado, mas qualquer consequência se mantém.
- **Rodada** Uma rodada começa no turno da criatura que a habilidade foi usada e acaba no próximo turno desta criatura.
- **Cena** Medida não linear, enquanto um perigo ou outra situação estiver ocorrendo ainda será a mesma cena.
- **Sustentada** Em seu turno você deve gastar 1 Ação para manter a habilidade ativa, se não o fizer no final de seu turno o efeito é dissipado. Alguns efeitos podem ser sustentados de outra forma, que será explicada em sua descrição. Caso mais de uma habilidade possa ser sustentada da mesma forma você deve repetir a ação para sustentar cada.
- **Definida** O efeito dura uma quantidade específica, como 1 dia ou 10 minutos.
- **Permanente** Normalmente dura para sempre, a não ser que seja finalizado de outra forma, como magias permanentes que ainda podem ser dissipadas.
- **Duração e Áreas** Se tiver uma área que dura por um tempo ela se manter lá e sempre que uma criatura entra na área ela vira alvo do efeito, e se sair ela para de ser.

- **Encerrando suas habilidades** A não ser que especifique o contrário, uma Personagem pode encerrar uma habilidade com um Ação Livre.

Efeito

Toda habilidade tem a descrição mecânica dela, esse é seu efeito.

Aprimoramentos

Alguns Poderes possuem Aprimoramentos, formas diferentes de usá-los ao custo de mais PM na maioria das vezes. Mas o Jogador deve se ligar nos PM máximos que pode gastar em tal poder para saber quantos aprimoramentos pode usar. Normalmente existem dois tipos de aprimoramentos, os que começam com Aumenta e outros que começam com Muda.

- **Aumenta** Aumenta alguma coisa que o poder já pode fazer, você pode sempre gastar mais do mesmo aprimoramento de Aumenta para somar o aprimoramento.
- **Muda** Esse mudará ou até adiciona coisas o poder, você só pode usar uma vez cada aprimoramento de Muda quando usa a habilidade.

Melhorias

Os poderes normalmente custam 1 Ponto de Evolução, o Jogador pode escolher uma forma melhor do poder por mais Pontos de Evolução. A não ser que especifique o contrário, cada melhoria só pode ser aplicada uma vez.

Interpretação de Poderes

Os poderes listados a partir da página 14 são os efeitos sistemáticos de tê-los e executá-los, não

Aventuras & Conhecimentos 2.0

necessariamente a forma que sua Personagem os tem ou usa. Pense fora da caixa (assim como qualquer aspecto referente a interpretação) e escolha seu jeito de usar seus poderes, claro, respeitando as regras. Por exemplo, eu posso usar o Poder: **Disparo de Energia** fazendo um feixe de energia a partir dos meus dedos, ou então, uma arma laser talvez, isso serve para qualquer poder, a criatividade fica por sua conta.

Cenas

Em A&C a narrativa é construída a partir de Cenas, as Personagens sempre estarão envolvidas em alguma cena em específico. Existem cinco tipos de cenas: Combate, Desafio, Exploração, Interação e Interlúdio.

Deslocamento

O Deslocamento representa como as criaturas se movem no mundo. Cada criatura se move uma quantidade de quadrados específica.

Deslocamento Especial

Normalmente a Personagem possui apenas o Deslocamento padrão, o terrestre, mas alguns efeitos podem conceder alguns deslocamentos especiais. Eles são Deslocamento de Escalada, Escavação, Natação e Voo.

Mesmo sem um valor de específico em Escalada e Natação, a criatura pode escalar e nadar metade de seu deslocamento, mas não pode escavar ou voar sem isso.

Interlúdio

Uma cena de interlúdio não é necessariamente uma interação ou um Role Play acontecendo, pois se trata de um momento de descanso das Personagens, podendo até mesmo ser uma espécie de passagem de tempo. Geralmente pode ser interpretada como a clássica cena dos heróis ao redor da fogueira.

Interlúdio Curto

- Recupera metade do PV e PM.

Interlúdio Longo

- Recupera todo o PV e PM.

Ações Conconvencionais

Não importa quais as habilidades da Personagem, existem ações que todas conseguem fazer. A seguir, algumas dessas ações.

Ataque Corpo a Corpo Básico

[1 Ação]

Você faz um golpe simples, como socos, chutes ou usar um pedaço de madeira para atacar.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura

Teste Luta contra Fortitude ou Reflexos

Duração Instantânea

Efeito. Você machuca seu alvo com seu ataque causando dano igual ao seu Físico.

Sucesso Crítico. Você causa o dobro de dano.

Sucesso. Você causa o dano convencional.

Falha. Você não causa dano.

Ataque à Distância Básico

[1 Ação]

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Você arremessa algo que você achar em seu oponente.

Alcance Curto; **Alvo** 1 Criatura

Teste Pontaria contra Reflexos

Duração Instantânea

Efeito. Você machuca seu alvo com seu ataque causando dano igual a sua Agilidade. É possível realizar essa ação 6 vezes antes da munição acabar e precisar recarregar (o mesmo serve para qualquer ação envolvendo ataques à distância).

Sucesso Crítico. Você causa o dobro de dano.

Sucesso. Você causa o dano convencional.

Falha. Você não causa dano.

Agarrar

[1 Ação]

Você prende uma criatura perto de você agarrando-a.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura

Teste Luta contra Fortitude

Duração 1 Rodada

Efeito. Você consegue prender a criatura.

Sucesso Crítico. A criatura fica Imobilizada e muda a duração para cena (ou até que ela consiga se soltar).

Sucesso. A criatura fica Imobilizada, mas você deve sempre gastar 1 ação em seu turno para mantê-la, assim aumentando a duração para mais 1 rodada.

Falha. Você não consegue agarrar a criatura.

Falha Crítica. Você não consegue agarrar a criatura e fica Desprevenida por 1 rodada.

Andar

[1 Ação]

Você simplesmente se move.

Alcance Seu Deslocamento; **Alvo** Você

Duração Instantânea

Efeito. Você se move uma quantidade máxima igual seu deslocamento. Se tiver deslocamentos especiais você pode escalar, escavar, nadar ou até voar.

Arremessar

[1 Ação]

Você arremessa o que estava carregando.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura

Duração Instantânea

Efeito. Você arremessa a criatura ou coisa que estava carregando a 1 quadrado a cada ponto em Físico seu. O dano é igual ao seu Físico.

Carregar

[1 Ação]

Você carrega alguém ou alguma coisa pesada.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura

Teste Luta contra Fortitude

Duração Sustentada

Efeito. Você carrega algum aliado ou alguma coisa pesada, de modo que ambos ocupam o mesmo quadrado. Só é possível carregar criaturas de mesmo tamanho ou menores que você e o teste é apenas caso essa ação seja usada contra algum inimigo. Se a criatura tiver mais Físico do que você, você ficará Lenta. O teste deve ser repetido para manter-se carregando e a criatura poderá tentar se soltar uma vez por rodada.

Sucesso Crítico. A criatura fica sendo carregada e você poderá manter essa ação sem gastar ações de seu turno.

Sucesso. A criatura fica sendo carregada.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Falha. Você não consegue carregar a criatura.

Falha Crítica. Você não consegue carregar a criatura e fica Desprevenida por 1 rodada.

Derrubar

[1 Ação]

Você derruba uma criatura perto de você.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura

Teste Luta contra Fortitude

Duração Instantânea

Efeito. Você consegue derrubar a criatura. Pode ser utilizada em conjunto após a ação de agarrar ou carregar sem precisar de teste.

Sucesso Crítico. A criatura fica Caída e sofre 3 de dano.

Sucesso. A criatura fica Caída.

Falha. Você não consegue derrubar a criatura.

Falha Crítica. Você não consegue derrubar a criatura e fica Desprevenida por 1 rodada.

Recarregar Munição

[2 Ações]

Você recarrega sua munição outrora acabada.

Alcance Pessoal; **Alvo** Arma

Duração Instantânea

Efeito. Você pode usar Ataque à Distância Básico novamente.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

CAPÍTULO 3: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Em A&C todos os Jogadores devem controlar uma Personagem, e esse capítulo apresenta as regras para criar a personagem.

Ponto de Evolução

O jogador recebe uma quantidade específica de PE para criar sua personagem, essa quantidade é determinada pelo Mestre.

Atributos

Os três atributos começam com 1 e a Personagem pode gastar PE para aumentar os atributos a cada 1 PE gasto, podendo deixar no máximo cada atributo com 5. O Defeito: **Piorar Atributo** afeta isso.

Pontos de Vida e de Mana

O Jogador deve escolher entre as quatro opções abaixo para sua personagem:

- 10 PV e 10 PM
- 15 PV e 5 PM
- 5 PV e 15 PM

E, em seguida, deve somar (ou subtrair caso negativado) seu Físico ao PV e seu Intelecto ao PM. As Passivas: **Vitalidade** (página 30) e **Determinação** (página 29) afetam essas pontuações.

Deslocamento

A Personagem começa com um deslocamento de 6 quadrados. A Passiva: **Velocidade** e o Defeito: **Lentidão** afetam isso.

FUNÇÕES

Existem 5 funções que dão qualidades e defeitos para sua Personagem em alguns aspectos específicos, podendo até mesmo conceder um Poder essencial (na forma mais básica) para sua função sem descontar do seu PE inicial. Geralmente, o ideal é existir no mínimo um Jogador em cada função em um grupo, entretanto, não é obrigatório. Cada personagem possui uma função das seguintes:

Curandeiro

- Responsável pela recuperação de Pontos de Vida.
- +1 em Fortitude e Vontade.
- -2 em Luta.
- Recebe o Poder: **Cura** ou **Regeneração**.

Infiltrador

- Responsável pela furtividade e velocidade.
- +1 em Luta ou Pontaria e Reflexos.
- -1 em Magia e Fortitude.
- Recebe o Poder: **Invisibilidade** ou **Múltiplos Golpes**.

Lutador

- Responsável pelos ataques mais fortes.
- +2 em Luta ou Pontaria.
- -2 em Magia.
- Recebe o Poder: **Contra-Ataque** ou **Golpe Poderoso**.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Suporte

- Responsável pelos bônus.
- +2 em Magia.
- -1 em Luta e Pontaria.
- Recebe o Poder: **Contra-Magia** ou a Passiva:

Determinação.

Tanque

- Responsável pela defesa mais forte.
- +2 em Fortitude, Reflexos ou Vontade.
- -1 em Pontaria e Magia.
- Recebe o Poder: **Bloqueio Poderoso** ou a Passiva: **Vitalidade.**

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Poderes e Defeitos

As Personagens são criadas com os Jogadores escolhendo poderes para ela, onde cada um dos poderes custa Pontos de Evolução. Em contrapartida existem os defeitos, que ao invés de custarem PE, concedem mais PE ao jogador em troca de algum efeito negativo.

Poderes

Análise (-1 Ponto)

[2 Ações, 0 PM (Máximo 2 PM)]

Você possui uma ótima capacidade analítica e de compreensão do inimigo, podendo usar isso contra ele futuramente.

Alcance Curto; **Alvo** 1 Criatura

Teste Magia contra Reflexos

Duração Instantânea

Efeito. Você descobre uma das informações a seguir sobre o alvo: Pontos de Vida atuais, Pontos de Mana atuais, 1 Atributo, 1 Passiva. É possível utilizar esse poder para descobrir alguma outra informação mais avulsa e/ou narrativa.

Sucesso Crítico. Você descobre mais uma informação.

Sucesso. Você descobre uma informação.

Falha. Você não descobre nenhuma informação.

Aprimoramentos

+2 PM Muda a quantia de ações para apenas 1.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta a quantia de informações descobertas para duas.

Antídoto (-1 Ponto)

[2 Ações, 3 PM (Máximo 3 PM)]

Você possui um antídoto capaz de te libertar de condições, ou, algum aliado.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura.

Duração Instantânea

Efeito. Escolha uma condição que o antídoto fará efeito curativo: Amedrontada, Enfeitiçada, Envenenada, Paralisada e Petrificada.

Melhorias

- **-1 PE** Muda o número de condições curáveis do antídoto para 2.

Amedrontar (-1 Ponto)

[1 Ação, 4 PM (Máximo 4 PM)]

Você consegue dar medo aos outros, talvez um olhar amedrontador ou uma aura que os faz tremer.

Alcance Curto; **Área** Cilindro

Teste Magia contra Vontade

Duração Cena

Efeito. Ao acertar um alvo ele fica Amedrontado.

Sucesso Crítico. O alvo fica Amedrontado e Lento durante 1d4 rodadas.

Sucesso. O alvo fica Amedrontado.

Falha. O alvo não é afetado

Falha Crítica. O alvo fica imune a esse poder por uma cena.

Azarar (-1 Ponto)

[1 Ação, 4 PM (Máximo 4 PM)]

Você convoca azar na vida de uma pessoa, seja através da ira de uma entidade ou até mesmo através de um feitiço.

Frequência 1 Vez por Cena

Gatilho Teste do Alvo

Alcance Longo; **Alvo** 1 Criatura

Teste Magia contra Vontade

Duração Instantânea

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Efeito. Você tenta “amaldiçoar” o alvo, e, caso suceda no teste desse poder, ele fará o teste que foi gatilho dessa habilidade com desvantagem. Caso o teste tenha sido com vantagem, caso suceda, se tornará normal. **Sortuda** tem vantagem e **Azarada** tem desvantagem no teste para quebrar a maldição.

Sucesso Crítico. O alvo terá uma Falha Crítica no teste.

Sucesso. O alvo fará o Teste com Desvantagem.

Falha. Nada acontece.

Falha Crítica. Você sofre os efeitos desse poder.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta a frequência para 2 vezes por cena.

Bloqueio Poderoso (-1 Ponto)

[Reação, 3 PM (Máximo 5 PM)]

Você cria um campo mágico, levanta seu escudo ou usa de sua velocidade extrema para desviar. Tudo isso focando em aumentar sua defesa.

Gatilho Quando for realizar um Teste de Defesa

Alcance Pessoal; **Alvo** Você

Duração Instantânea

Efeito. Você recebe +2 no Teste.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta o bônus no Teste em +1.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM para 7.

Cobertura (-1 Ponto)

[1 Ação ou Reação, 1 PM (Máximo 2 PM)]

Você protege seus aliados num verdadeiro trabalho em equipe.

Frequência 1 Vez por Rodada

Gatilho Um Ataque contra seu Aliado

Alcance Toque; **Alvo** 1 Aliado

Duração Instantânea ou Sustentada

Efeito. Você concede um bônus de +2 a seu aliado no Teste de Defesa, ajudando seu aliado em sua defesa. Caso use 1 Ação ao invés de Reação, você estará supervisionando os arredores de seu aliado e a duração será sustentada, portanto, qualquer inimigo que tente atacar seu aliado de corpo a corpo, poderá sofrer um ataque básico seu. Não é acumulativo entre aliados, logo, não é possível mais de um cobrir o mesmo aliado.

Aprimoramentos

+1 PM Aumenta o alcance para Curto.

Combo (-1 Ponto)

[Ação Livre, 3 PM (Máximo 3 PM)]

Você possui a habilidade de abrir brechas após ataques para atacar novamente, um verdadeiro combo.

Frequência Uma vez por rodada

Duração Instantânea

Efeito. Caso acerte um Ataque Corpo a Corpo ou À Distância, poderá atacar mais uma vez. Se esse próximo ataque for crítico, poderá atacar mais uma vez.

Conjuração (-1 Ponto)

[2 Ações, 1 PM (Máximo 2 PM)]

Você consegue conjurar criaturas de algum modo, seja invocação ou necromancia.

Alcance Curto

Duração Instantânea

Efeito. Você conjura 1 criatura com 1 de PV, onde ela é capaz de dar 1 de dano em ataque corpo a corpo. As ações de ataque delas fazem parte de seu

Aventuras & Conhecimentos 2.0

turno (pode fazê-las atacarem ao mesmo tempo em uma única ação caso sejam mais de uma), entretanto, pode movê-las como ação livre apenas uma vez cada. A quantia de criaturas conjuráveis (que é o máximo de PM) também é o máximo de criaturas conjuradas que se pode ter ao mesmo tempo. A criatura pode ter o tipo de deslocamento que desejar.

Aprimoramentos

+1 PM As criaturas conjuradas tem 2 de PV.

+1 PM As criaturas conjuradas tem 2 de dano.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +1. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o PM máximo se tornar 5.

Contra-Ataque (-1 Ponto)

[Reação, 3 PM (Máximo 5 PM)]

Quando um inimigo erra seu ataque ele abre uma brecha que você usa para atacá-lo.

Gatilho Quando um inimigo no alcance errar um ataque contra você

Alcance Curto; **Alvo** Inimigo.

Duração Instantânea

Efeito. Após o inimigo errar você pode fazer um Ataque Corpo a corpo ou à Distância contra ele (desde que tenha alcance).

Aprimoramento

+2 PM Aumenta o alcance para médio.

Contra-Magia (-1 Ponto)

[Reação, 3 PM (Máximo 5 PM)]

Quando um inimigo lança uma magia contra você, você é capaz de reagir com uma contra-magia a altura, iniciando uma disputa.

Gatilho Quando um inimigo no alcance lançar um ataque em você

Alcance Curto; **Alvo** O inimigo.

Duração Instantânea

Efeito. Após o inimigo conjurar uma magia ofensiva contra você, é possível realizar uma contra-magia, gerando uma colisão (desde que tenha alcance). Aquele que obter o maior resultado no Teste de Ataque, consegue acertar o adversário com êxito e com +2 de dano extra.

Aprimoramento

+2 PM Aumenta o alcance para médio.

Copiar (-1 Ponto)

[Reação, X PM (Máximo 4 PM)]

Você consegue copiar habilidades que viu sendo usadas por seus inimigos e amigos.

Gatilho Ver alguém usando um poder.

Efeito. Você consegue a capacidade de usar aquele por apenas uma vez, se for um poder de um inimigo a mestre deve detalhar como funciona. Você só pode ter um poder copiado por vez. Sempre que usar um poder copiado você usa as características do portador original ao invés das suas. A quantidade de PM que você deve gastar para copiar um poder é igual ao dobro de pontos dele. É impossível copiar **Passivas**.

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +4. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Cura (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 6 PM)]

Você consegue recuperar as feridas rapidamente, seja com magia ou uma alta tecnologia.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura.

Duração Instantânea

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Efeito. Você cura Pontos de Vida de acordo com a quantidade de PM gasta, cada 3 PM recupera 5 PV.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta o alcance para Curto.

+4 PM Aumenta o alcance para Curto e o alvo para criaturas escolhidas.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +6. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o PM máximo se tornar 24.
- **-1 PE** Reduz o custo desse poder em -1 PM. Assim, a cada 2 PM recupera 5 PV.

Desmotivar (-1 Ponto)

[1 Ação, 4 PM (Máximo 4 PM)]

Você consegue entrar na mente de seus inimigos e desmotiva-los a brigar contra você e seus aliados. Talvez suas palavras possam ferir a moral de qualquer um, ou talvez você use sua habilidade para amedrontá-los.

Alcance Curto; **Alvo** Inimigos

Teste Magia contra Vontade

Duração Cena

Ao acertar um alvo ele sofre penalidades em seus Testes. Se você for **Carismática** ou **Chata** você soma seu bônus ou penalidade nesse poder.

Sucesso Crítico. O alvo sofre -2 em todos os Testes.

Sucesso. O alvo sofre -1 em todos os Testes.

Falha. O alvo não é afetado

Falha Crítica. O alvo fica imune a esse poder por uma cena.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta a penalidade do alvo em -1.

Melhorias

-1 PE Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o PM máximo se tornar 8.

Disparo de Energia (-1 Ponto)

[1 Ação, 1 PM (Máximo 3 PM)]

Você lança uma magia ou faz um disparo com uma arma laser.

Alcance Curto; **Alvo** 1 Criatura.

Teste Magia contra Reflexos

Duração Instantâneo

Efeito. Você machuca seu alvo com seu ataque causando dano igual ao seu Intelecto+2.

Sucesso Crítico. Você causa o dobro de dano.

Sucesso. Você causa dano convencional.

Falha. Você não causa dano.

Aprimoramentos

+2 PM Muda o alcance para Médio.

+2 PM Aumenta o dano extra em +2.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o PM máximo se tornar 7.

Disparo Linear (-1 Ponto)

[1 Ação, 2 PM (Máximo 2 PM)]

Um disparo tão cirúrgico que atravessa os inimigos, acertando todos que entram em seu caminho.

Alcance O do Ataque à Distância Básico; **Área** Linha

Teste Pontaria contra Reflexos

Duração Instantânea

Efeito. Você faz um Ataque à Distância Básico com alcance de Alvo para Área de Linha, acertando todos dentro dela.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Expansão de Atributo (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 3 PM)]

Você consegue melhorar uma de suas características principais por um tempo, seja uma magia que deixa mais forte ou até um choque de adrenalina para ficar mais rápido.

Alcance Pessoal; **Alvo** Você

Duração Cena

Efeito. Escolha um dos atributos (Físico, Agilidade ou Intelecto). O alvo recebe +2 no atributo escolhido.

Aprimoramentos

+2 PM Você pode escolher mais um dos três atributos para melhorar.

+4 PM Você pode escolher os três atributos para melhorar de uma vez.

+4 PM Muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +4. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Explosão (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 7 PM)]

Você lança uma granada ou uma mágica bola de fogo que explode e causa dano em área.

Alcance Médio; **Área** Círculo à parte de 6 Quadrados

Teste Pontaria ou Magia contra Reflexos

Duração. Instantânea

Efeito. A explosão machuca todas as criaturas na área causando dano igual a sua Agilidade+4.

Sucesso Crítico. A criatura sofre o dobro de dano.

Sucesso. A criatura sofre dano convencional.

Sucesso. A criatura sofre metade do dano.

Falha. A criatura não sofre dano.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta o dano extra em +2.

+4 PM Seus aliados na área não sofrem dano desse poder.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Gás Venenoso (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 7 PM)]

Você lança um gás venenoso em seus inimigos.

Alcance Médio; **Área** Círculo à parte de 6 Quadrados

Teste Magia contra Vontade

Duração. Instantânea

Efeito. Todos dentro da área que inalarem do veneno ficam envenenados.

Sucesso Crítico. A criatura fica Envenenada durante toda a cena.

Sucesso. A criatura fica Envenenada durante 1d4 rodadas.

Sucesso. A criatura fica Envenenada durante 1 rodada.

Falha. Nada acontece.

+4 PM Seus aliados na área não sofrem dano desse poder.

Golpe Atordoador (-1 Ponto)

[2 Ações, 4 PM (Máximo 4 PM)]

Um golpe extremamente pesado capaz de desorientar o adversário.

Alcance O do Ataque Corpo a Corpo; **Alvo** 1 Criatura

Teste Luta contra Fortitude

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Duração Instantânea

Efeito. É um Ataque Corpo a Corpo normal, porém, com capacidade de deixar o adversário Atordoado por 1 rodada. O alvo é apenas 1, independente de **Ambidestria**.

Golpe Giratório (-1 Ponto)

[1 Ação, 2 PM (Máximo 2 PM)]

Um golpe provindo de um giro capaz de acertar todos dentro de sua área de ataque.

Alcance O do Ataque Corpo a Corpo; **Área** O do Ataque Corpo a Corpo.

Teste Luta contra Fortitude

Duração Instantânea

Efeito. Você causa um Ataque Corpo a Corpo Básico com alcance de Alvo para Área, acertando todos dentro dela.

Golpe Poderoso (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 5 PM)]

Você usa sua arma de forma mais eficiente para machucar seu inimigo, ferindo ele muito mais.

Efeito. Faz um Ataque Corpo a Corpo Básico ou Ataque a Distancia Básico que caso acerte, causa +2 de dano.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta o dano extra em +2.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o PM máximo se tornar 10.

Hemomancia (-1 Ponto)

[1 Ação, 1 PM (Máximo 3 PM)]

Você utiliza de seu próprio sangue para atacar seus adversários.

Alcance Curto; **Área** Linha ou Aura

Teste Magia contra Fortitude ou Reflexos

Duração Instantânea

Efeito. O dano é igual ao Intelecto, somando-o também com +1 a cada 5 PV seus perdidos da quantia máxima. Esse bônus também pode ser usado em Testes de Intelecto envolvendo adestramento, usando o sangue do animal para acalmar ou manipular (por exemplo) o próprio caso suceda, ou aplicando-o a Condição: **Enfeitiçada**. Você pode retirar a Condição: **Sangrando** de alguém.

Sucesso Crítico. Causa o dobro do dano e deixa o alvo Sangrando.

Sucesso. Causa o dano convencional.

Falha. Não causa dano.

Aprimoramentos

+2 PV Aumenta o dano em +1 (mesmo sendo PV ainda se encaixa no máximo de PM).

+1 PM Muda a área para Esfera.

+2 PM Muda a área para Quadrado.

+3 PM Muda a área para Cilindro.

+4 PM Muda a área para Cubo.

+4 PM Muda o alcance para Médio.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM para 5.

Ilusão (-1 Ponto)

[1 Ação, 4 PM (Máximo 4 PM)]

Você é mestre do ilusionismo, capaz de enganar com perfeição as pessoas.

Frequência 1 Vez por Alvo

Alcance Curto; **Alvo** 1 Criatura

Teste Magia contra Vontade

Duração Sustentada

Efeito. Você cria uma ilusão simples, seja visual ou sonora. Enquanto estiver na ilusão, o alvo fica

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Enfeitiçado e pode repetir o teste para evitar tal efeito uma vez por rodada. É possível usar tal poder para testes envolvendo enganar pessoas, adquirindo +2.

Sucesso Crítico. O alvo fica Enfeitiçado e Desprevenido.

Sucesso. O alvo fica Enfeitiçado.

Falha. Nada acontece.

Iluminar (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 3 PM)]

Você gera uma forte luz capaz de cegar aqueles que olharem diretamente para ela.

Frequência A quantidade de vezes que pode usar o poder em um período de tempo.

Gatilho Se for uma Reação o gatilho aparecerá aqui.

Alcance Distância que o poder pode ser usado;

Alvo/Área Em quem ou no que o poder pode ser usado.

Teste Magia contra Vontade

Duração Instantânea

Efeito. Você gera uma forte luz que caso desejar, pode apenas para iluminar, ou, ser forte o suficiente para cegar temporariamente quem olhar diretamente para ela.

Sucesso Crítico. O alvo fica com Cegueira e Desprevenida por 1d4 rodadas.

Sucesso. O alvo fica com Cegueira por 1 rodada.

Falha. Nada acontece.

Incorpóreo (-1 Ponto)

[Ação Livre, 3 PM (Máximo 6 PM)]

Você entra numa forma imaterial, como um fantasma.

Frequência 1 Vez por Cena

Alcance Pessoal; **Alvo** Você

Duração 1 Rodada

Efeito. Você fica intangível e imune a Ataques Corpo a Corpo e à Distância (você também não consegue atacar), podendo também atravessar paredes. Poderes que exigem teste de vontade ainda funcionam contra você.

Aprimoramentos

+3 PM Aumenta a duração em +1 rodada.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +3. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser

Invisibilidade (-1 Ponto)

[Ação Livre, 3 PM (Máximo 6 PM)]

Você se torna invisível, talvez tenha uma capa mágica ou escamas como a de um camaleão que mudam de cor.

Alcance Pessoal; **Alvo** Você.

Duração 1 Rodada

Efeito. O alvo fica invisível. Porém o alvo deixa de ficar invisível se fizer alguma ação hostil.

Aprimoramentos

+3 PM Muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+3 PM Muda a duração para cena.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +3. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Imbuir (-1 Ponto)

[Ação Livre, 3 PM (Máximo 3 PM)]

Suas armas, punhos ou pés possuem algo que dão um efeito secundário em relação ao inimigo. Talvez uma espada afiada ou chutes flamejantes.

Alcance Pessoal; **Alvo** Arma

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Duração Instantânea

Efeito. Seus Ataques Corpo a Corpo e à Distância Básicos dão uma condição para o inimigo caso seja atingido. Escolha uma entre: Queimando, Sangrando ou Envenenado por 1d4 rodadas.

Implosão (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 7 PM)]

Você lança uma granada especial que suga tudo ao redor.

Alcance Médio; **Área** círculo à parte de 6 Quadrados

Teste Pontaria ou Magia contra Fortitude

Duração. Instantâneo

Efeito. A implosão machuca todas as criaturas na área causando dano igual a seu Intelecto, além de puxar todos os atingidos para o quadrado central da implosão.

Sucesso Crítico. A criatura sofre o dobro de dano.

Sucesso. A criatura sofre dano convencional.

Sucesso. A criatura sofre metade do dano.

Falha. A criatura não sofre dano.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta o dano extra em +2.

+4 PM Seus aliados na área não sofrem dano desse poder.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Inspiração (-1 Ponto)

[1 Ação, 4 PM (Máximo 4 PM)]

Você consegue de alguma forma inspirar seus aliados a darem o melhor de si.

Alcance Curto; **Alvos** Criaturas escolhidas

Duração Cena

Efeito. Todos os alvos recebem +1 em todos os Testes.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta o bônus em +1.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o PM máximo se tornar 8.

Controle Elemental (-1 Ponto)

[1 Ação, 1 PM (Máximo 3 PM)]

Você possui controle praticamente livre de algum elemento em específico.

Alcance Curto; **Área** Linha ou Aura.

Teste Magia contra Fortitude ou Reflexos

Duração Instantâneo

Efeito. Em geral, todos os elementos podem ser moldados como a Personagem bem entender, de modo que todos causam dano igual a seu Intelecto. Caso um elemento seja usado narrativamente como opressor de outro (como Água e Fogo), terá vantagem. Escolha um entre os elementos abaixo, tendo em vista que cada um possui um efeito diferente caso o Teste seja um Crítico. Cada efeito dura 2 rodadas, a não ser que a Condição diga o contrário.

- **Água, Areia, Neve, Lama** Deixa o inimigo Lento.
- **Metal, Terra, Pedra, Cristal** Deixa o inimigo Atordoado.
- **Fogo, Vapor, Ácido, Magma** Deixa o inimigo Queimando.
- **Vento** Deixa o inimigo Caído.
- **Planta, Madeira** Deixa o inimigo Imobilizado.
- **Raio** Deixa o inimigo Paralisado.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

- **Gelo** Deixa o inimigo Petrificado.
- **Veneno** Deixa o inimigo Envenenado.
- **Luz, Sombra** Deixa o inimigo com Cegueira.
- **Som** Deixa o inimigo com Surdez.

Sucesso Crítico. Você causa o dobro de dano e o inimigo recebe uma condição referente ao seu elemento.

Sucesso. Você causa dano convencional.

Falha. Você não causa dano.

Aprimoramentos

- +1 PM Muda a área para Esfera.
- +2 PM Muda a área para Quadrado.
- +3 PM Muda a área para Cilindro.
- +4 PM Muda a área para Cubo.
- +4 PM Muda o alcance para Médio.

Melhorias

- -1 PE Aumenta o máximo de PM para 5.
- -1 PE Você recebe o controle de mais um elemento. Pode escolher essa melhoria quantas vezes quiser.

Magias Preparadas (-1 Ponto)

[1 Ação]

Você consegue preparar uma magia para usar de maneira automática quando desejar, seja através de uma runa, selo, grimório, pergaminho ou algo do gênero.

Efeito. Você consegue guardar 1 Poder que tenha que é baseado em Teste de Magia de até 5 PM para usar uma única vez sem gastar Pontos de Mana. É possível trocar o Poder no interlúdio.

Melhorias

- -1 PE Pode escolher mais de um Poder ainda respeitando o limite total da soma dos gastos, que é 5 PM.

Metamorfose (-1 Ponto)

[1 Ação, 2 PM (Máximo 3 PM)]

Você é capaz de mudar de forma, se transformar, praticamente da maneira que quiser.

Alcance Pessoal; **Alvo** Você.

Duração Sustentada

Efeito. Você muda de forma se tornando uma criatura do seu tamanho ou menor. Dependendo da situação e da permissão do Mestre, é possível se tornar alguma criatura inimiga.

Aprimoramentos

- +1 PM Pode se tornar uma criatura maior que você.

Melhorias

- -1 PE Descrição da melhoria

Mirar (-1 Ponto)

[1 Ação]

Você foca precisamente para acertar um alvo em específico.

Alcance O do Ataque à Distância Básico; **Alvo** 1 Criatura.

Duração Instantânea ou Sustentada

Efeito. Enquanto esse poder estiver ativo, seu Ataque à Distância Básico terá vantagem, porém, também terá desvantagens em testes de defesa. Só é possível mirar em uma criatura por vez, independente de **Ambidestria** ou algo do gênero.

Múltiplos Golpes (-1 Ponto)

[1 Ação, 2 PM (Máximo 2 PM)]

Você é muito rápido e realiza mais golpes que o convencional.

Efeito. Você realiza dois ataques básicos com metade do dano em uma única ação. É possível direcionar os ataques para alvos diferentes.

Aprimoramentos

Aventuras & Conhecimentos 2.0

+2 PM Você realiza três ataques básicos com metade do dano em uma única ação.

+4 PM Você realiza quatro ataques básicos com metade do dano em uma única ação.

Melhoria

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o máximo de PM para 6.

Ondas Sonoras (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 5 PM)]

Você consegue produzir ondas sonoras que podem afetar a audição de quem as ouve diretamente.

Alcance Curto; **Área** Círculo

Teste Magia contra Vontade

Duração Instantânea

Efeito. Todos dentro da área ficam com Surdez.

Sucesso Crítico. Causa Surdez por 1d4 rodadas e Atordoamento por 1 rodada.

Sucesso. Causa Surdez por 1d4 rodadas.

Falha. Causa Surdez por 1 rodada.

Falha Crítica. Nada acontece.

Paralisar (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 5 PM)]

Você paralisa seu inimigo deixando ele lento ou até imóvel. Pode paralisar com um poderoso choque elétrico ou olhar mágico como de uma górgona.

Alcance Curto; **Alvo** 1 Criatura.

Teste Magia contra Fortitude

Duração Instantânea

Efeito. Seu inimigo vai ficando lento ou até imóvel.

Sucesso Crítico. O alvo fica paralisado por 1 rodada e lento por 1d4 rodadas.

Sucesso. O alvo fica lento por 1d4 rodadas

Falha. O alvo fica lento por 1 rodada.

Falha Crítica. O alvo não é afetado

Aprimoramentos

+2 PM Ao invés de paralisado o alvo fica Imobilizado.

+2 PM Afeta criaturas a sua escolha no alcance.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2.

Petrificar (-1 Ponto)

[1 Ação, 4 PM (Máximo 4 PM)]

Você assim como a Medusa é capaz de petrificar temporariamente seus oponentes.

Alcance Curto; **Alvo** 1 criatura.

Teste Magia contra Vontade

Duração Instantânea

Efeito. Seu inimigo vai se tornar pedra.

Sucesso Crítico. O alvo fica Petrificado durante 1 rodada.

Sucesso. O alvo fica parcialmente Petrificado, ficando Lento por 1d4 rodadas.

Falha. O alvo fica Lento durante 1 rodada.

Falha Crítica. O alvo não é afetado

Postura de Combate (-1 Ponto)

[1 Ação, 1 PM (Máximo 1 PM)]

Você utiliza de uma posição de combate para ter controle sobre os ataques do adversário, podendo ser talvez a posição inicial de alguma arte marcial.

Alcance Pessoal; **Alvo** Você

Duração Sustentada

Efeito. Enquanto estiver com a postura ativa terá vantagem em Testes de Defesa.

Regeneração (-1 Ponto)

[1 Ação, 1 PE (Máximo 1 PE)]

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Você consegue se curar de modo semi-automático graças a algo que já faz parte de ti, como um corpo como um sistema rápido de adaptação.

Alcance Pessoal; **Alvo** Você

Duração Sustentada

Efeito. Enquanto ativa, a regeneração recuperará 2 Pontos de Vida do usuário. Para se manter ativa, é necessário sacrificar 1 ação e 1 PM por turno.

Aprimoramentos

+1 PM Muda a quantia de PV curados para 3.

Melhorias

• -1 PE Muda o máximo de PM para 2.

Segunda Chance (-1 Ponto)

[Reação, 5 PM (Máximo 7 PM)]

Sua força de vontade é inabalável e você não aceita a derrota.

Frequência Uma vez por Cena

Gatilho Pontos de Vida iguais ou abaixo de 0

Alcance Pessoal; **Alvo** Você

Duração Instantânea

Efeito. Permanece viva com 5 Pontos de Vida uma vez que eles tiverem zerado. Não pode usar esse Poder caso a quantia de Pontos de Vida negativos seja maior que metade dos Pontos de Vida.

Aprimoramentos

+1 PM Aumenta os Pontos de Vida regenerados em +1.

+2 PM Você perde todas as Condições.

Melhorias

• -1 PE Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Selamento (-1 Ponto)

[1 Ação, 2 PM (Máximo 2 PM)]

Você consegue imobilizar alguém a distância, seja através de correntes, cordas ou até magia.

Alcance Curto; **Alvo** 1 Criatura

Teste Pontaria ou Magia contra Fortitude

Duração Instantânea

Efeito. Você consegue prender a criatura. Diferente de Agarrar, aqui o teste que você fizer vai ser a DT para o alvo se libertar também nas próximas tentativas após ser preso.

Sucesso Crítico. A criatura fica Imobilizada e muda a duração para Cena (ou até que ela consiga se soltar).

Sucesso. A criatura fica Imobilizada, mas você deve sempre gastar 1 ação em seu turno para mantê-la assim aumentando a duração para mais 1 rodada.

Falha. Você não consegue Imobilizar a criatura.

Falha Crítica. Você não consegue Imobilizar a criatura e fica Desprevenida por 1 rodada.

Sexto Sentido (-1 Ponto)

[2 Ações, 4 PM (Máximo 4 PM)]

Você utiliza de um sentido que não faz parte dos comuns, algo exterior, seja sobrenatural ou talvez uma máquina sensorial, de forma ativa e não passiva.

Frequência 1 Vez a cada 25 Minutos

Alcance Curto; **Área** Círculo

Teste Magia contra Reflexos

Duração Instantânea

Efeito. Te faz perceber tudo dentro da área, não com exatidão, mas sabe que existe algo. Para saber com exatidão, você receberá +2 no Teste de Intelecto para perceber o que é.

Aprimoramentos

Aventuras & Conhecimentos 2.0

+2 PM Aumenta o alcance para Médio.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o Máximo de PM para 6.
-

Sincronia (-1 Ponto)

[Ação Livre, X PM (Máximo X PM)]

Você entende a cabeça de seus aliados e sabe sincronizar seu estilo com o deles.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura

Duração Variável

Efeito. Você pode realizar uma ação conjunta ao seu aliado, de modo que ambos sacrificam a quantia de ações necessárias para tal. Pode funcionar tanto para ataques conjuntos (mesmo que diferentes), quanto para um teste sustentado contínuo. No caso da segunda opção, ambos realizam o teste e escolhem o melhor resultado.

Aprimoramentos

+1 PM Aumenta o alcance para Curto.

Sonífero (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo 5 PM)]

De algum modo você consegue colocar o seu adversário para dormir, seja com uma canção encantadora, um frasco de pó sonífero ou talvez um pescotapa.

Alcance Curto; **Alvo/Área** 1 Criatura

Teste Luta ou Magia contra Fortitude ou Vontade

Duração Varia ou até sofrer dano

Efeito. Caso seja corpo a corpo, poderá usar Luta contra Fortitude, caso contrário, Magia contra Vontade.

Sucesso Crítico. O alvo fica Atordoado por 1 rodada (ou até sofrer dano) e Desprevenido por 1d4 rodadas.

Sucesso. O alvo fica Desprevenido por 1d4 rodadas

Falha. O alvo não é afetado.

Falha Crítica. O alvo não é afetado

Telecinese (-1 Ponto)

[1 Ação, 2 PM (Máximo 4 PM)]

Você consegue mover objetos distantes.

Alcance Curto; **Alvo** 1 Objeto Médio

Duração Instantânea

Efeito. Você passa a mover o objeto, podendo mover ele, você move ele quando usar esse poder, e pode mover novamente em outras rodadas gastando uma ação.

Aprimoramentos

+2 PM Muda pra alcance para Médio.

+2 PM Você pode mover um Objeto Grande.

+4 PM Você pode mover um Objeto Enorme.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o máximo de PM se tornar 8.
-

Telepatia (-1 Ponto)

[Ação Livre, 1 PM (Máximo 3 PM)]

Você consegue dialogar com aliados que estão distantes.

Alcance Médio; **Alvo** 1 Criatura

Duração 1 Rodada

Efeito. É possível manter contato telepático com alguma criatura. O alvo também consegue falar com você durante o efeito.

Aprimoramentos

+1 PM Aumenta a quantia de alvos em +1 criatura. É possível escolher esse aprimoramento múltiplas vezes.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

+2 PM Aumenta o alcance para Longo.

+5 PM Aumenta o alcance para Ilimitado.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM para 6.
-

Teletransporte (-1 Ponto)

[1 Ação, 1 PM (Máximo 3 PM)]

Você se teletransporta, saindo de sua posição e rapidamente aparecendo em outro lugar.

Alcance Curto; **Alvo** Você

Duração Instantânea

Efeito. Você desaparece e aparece em outro ponto dentro do alcance.

Aprimoramentos

+1 PM Você pode teleportar outras criaturas com você, mas deve poder tocar todos que queira teleportar.

+2 PM Aumenta o alcance para Médio.

+5 PM Aumenta o alcance para Longo.

+8 PM Aumenta o alcance para ilimitado, mas você deve conhecer o local que vai.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +2. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser até o PM máximo se tornar 10.
-

Terremoto (-1 Ponto)

[1 Ação, 2 PM (Máximo 4 PM)]

Você dá um golpe poderoso sobre o chão capaz de fazer o chão tremer, ou então, insere magia no chão com um simples toque de seu cajado.

Alcance Curto; **Área** Círculo

Teste Luta ou Magia contra Fortitude

Duração Instantânea

Efeito. Todos os atingidos recebem dano igual a Físico-2 (caso usado com Luta) ou Intelecto (caso usado com Magia) e fica Caído.

Sucesso Crítico. O alvo sofre o dobro de dano e fica Caído.

Sucesso. O alvo sofre o dano convencional e fica Caído.

Falha. O alvo sofre metade do dano.

Falha Crítica. O alvo não sofre dano.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta o alcance para Médio.

Transferência de Dor (-1 Ponto)

[1 Ação, 1 PM (Máximo 3 PM)]

Você possui capacidades de cura surreais, entretanto, o preço é alto. Você pega a dor dos outros e transfere para si.

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura.

Duração Instantânea

Efeito. Você cura seus aliados trazendo até 5 de dano deles para si.

Aprimoramentos

+2 PM Aumenta o alcance para Curto.

+2 PM Aumenta o máximo de dano transferível para 10.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM para 5.
-

Vampirismo (-1 Ponto)

[1 Ação, 3 PM (Máximo de 6 PM)]

Você consegue sugar a energia dos outros para se curar enquanto fere eles. Você não é necessariamente um vampiro caso não deseje...

Alcance Toque; **Alvo** 1 Criatura

Teste Luta contra Fortitude

Duração Instantânea

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Efeito. Você causa dano igual seu Intelecto e recupera Pontos de Vida igual ao dano causado.

Sucesso Crítico. O alvo sofre o dobro de dano.

Sucesso. O alvo sofre o dano convencional.

Falha. O alvo sofre metade do dano.

Falha Crítica. O alvo não sofre dano.

Aprimoramentos

+3 PM Aumenta o alcance para curto.

+6 PM Aumenta o alcance para curto e o alvo para as criaturas escolhidas.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o máximo de PM em +3.

Veneno Especial (-1 Ponto)

[Ação Livre, 1 PM (Máximo 3 PM)]

Você é especialista na arte de criar venenos, seja entendendo como funcionam os componentes químicos ou gerando o próprio em seu corpo.

Efeito. Você possui um veneno líquido modificado que não só deixa o inimigo Envenenado mas causa 2 de dano por rodada. Qualquer outro poder que utilize da condição Envenenado pode trocar o veneno normal para esse caso gaste os PM em conjunto.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o dano do veneno em +1. Pode escolher essa melhoria quantas vezes quiser.
- **-1 PE** Aumenta a quantia de rodadas do envenenamento em +1. Pode escolher essa melhoria quantas vezes quiser.
- **-1 PE** O veneno também pode deixar o alvo com: Lento, Desprevenido ou Amedrontado.

Passivas

Existe uma categoria de poderes que são os poderes passivos, também chamados somente de passivas. Diferente dos poderes anteriormente citados, esses estão sempre ativos, sem precisar gastar ações ou PM para usar ou ativar, não possuindo aprimoramentos, apenas melhorias. Geralmente são poderes que fazem parte da sua personagem, capacidades que representam seus talentos.

Ambidestria (-1 Ponto)

[Passiva]

Você possui uma capacidade inata ou adquirida durante a vida de utilizar duas armas de uma só vez.

Efeito. Seus Ataques Básicos de Corpo a Corpo e à Distância agora possuem como alvo 2 criaturas. O limite de 6 ações de Ataque à Distância antes da munição acabar ainda permanece, independente de atirar em 1 ou 2 alvos em uma única ação.

Amizade Animal (-1 Ponto)

[Passiva]

Você possui um animal que é um amigo fiel, podendo ser um pet, uma criatura que você domesticou ou apenas uma criatura que gosta de você.

Efeito. Você tem um animal que possui 3 Pontos de Vida e possui a Passiva: **Conhecimento** em alguma área que desejar. Seu animal ocupa o mesmo quadrado que você e caso desejar, pode deixar ele receber dano por você ou receber dano por ele, portanto, ele pode ser alvo de algum ataque, poder ou habilidade de algum aliado ou não. Caso o dono do animal seja derrotado, o animal foge, se dissipa ou algo do gênero. As ações do animal e de seu dono são compartilhadas.

-
- **Melhorias**

Aventuras & Conhecimentos 2.0

-1 PE Seu animal recebe +3 PV. Você pode escolher essa melhoria quantas vezes quiser.

-1 PE Seu animal serve para combate, sendo assim, ele adquire Ataque Básico Corpo a Corpo ou À Distância com +2 no Teste de Ataque e 2 de dano. A ação de ataque de seu animal é à parte, mas ainda dentro de seu turno.

-1 PE Seu animal adquire uma **Passiva** na sua forma mais básica. A passiva não pode ser essa.

-1 PE Seu animal possui um movimento independente de 3 quadrados com um **Deslocamento Especial** (ou normal se desejar).

-1 PE Seu animal tem visão compartilhada com você.

-1 PE Seu animal serve como montaria, sendo assim, o deslocamento dele se torna o seu caso monte nele.

Alcance Estendido (-1 Ponto)

[Passiva]

Seus ataques básicos tem um alcance maior.

Efeito. Escolha um dos efeitos:

- **Corpo a Corpo** Seu Ataque Corpo a Corpo Básico tem alcance de 2 quadrados ao invés de 1.
- **À Distância** Seu Ataque à Distância Básico tem alcance Médio ao invés de Curto.

Melhorias

- -1 PE A opção escolhida é melhorada. Ataque Corpo a Corpo aumenta o alcance para 3 quadrados, e Ataque à Distância aumenta o alcance para Longo.
- -1 PE Você escolhe o outro efeito desse poder, podendo escolher a melhoria acima para ele também.

Ataque Aprimorado (-1 Ponto)

[Passiva]

Você se especializou em acertar mais ataques que o comum, se tornando ótima em seu estilo de combate.

Efeito. Escolha um dos Testes de Ataque (Luta, Pontaria ou Magia). Você recebe +2 no Teste escolhido.

Melhorias

- -1 PE Aumenta o bônus em +1 no Ataque escolhido. Você pode aplicar essa melhoria até três vezes para receber um bônus de +5 no ataque escolhido.
- -1 PE Você escolhe o outro Teste de Ataque, podendo escolher a melhoria acima para ele também.

Ataque Certeiro (-1 Ponto)

[Passiva]

Você possui uma ótima noção sobre pontos vitais do adversário, podendo atacá-los com precisão.

Efeito. Escolha um dos Testes de Ataque (Luta, Pontaria ou Magia). Muda sua margem de crítico de 20 para 18 no Teste escolhido.

Melhorias

- -1 PE Você escolhe um outro Teste de Ataque.

Carismática (-1 Ponto)

[Passiva]

Você é cativante, pode ser seu dom natural com as palavras ou poderes mágicos que você domina

Efeito. Sempre que fizer um Teste de Intelecto para interagir com alguém você soma +2. Uma personagem não pode ser **Carismática** e **Chata**.

Conhecimento (-1 Ponto)

[Passiva]

Você é especialista em determinada área.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Efeito. Defina com a Mestra uma área de conhecimento. sempre que fizer um Teste de Atributo usando seu conhecimento específico você soma +2. Exemplos de conhecimentos são Adestramento, Esportes, Magia, Malandragem, Medicina, Tecnologia, Percepção.

Melhorias

- **-1 PE** Você recebe mais um conhecimento. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Deslocamento Especial (-1 Ponto)

[Passiva]

Você não só anda, mas também consegue nadar muito bem, escalar ou até voar. Isso pode ser feito com uma habilidade que muda suas características físicas ou com equipamentos especiais.

Efeito. Ao escolher esse poder escolha entre Escalada, Escavação, Natação e Voo. Você possui o deslocamento escolhido, e a quantidade de deslocamento é igual ao deslocamento padrão.

Melhorias

- **-1 PE** Você recebe outro deslocamento especial que não possua. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Defesa Aprimorada (-1 Ponto)

[Passiva]

Você tem uma ótima capacidade defensiva, talvez tenha um corpo forte, seja muito rápido, ou uma mente de ferro, mas alguma ou todas suas defesas são aprimoradas.

Efeito. Escolha um dos Testes de Defesa (Fortitude, Reflexos ou Vontade). Você recebe +2 no Teste escolhido.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o bônus em +1 na Defesa escolhido. Você pode aplicar essa melhoria até três

vezes para receber um bônus de +5 no ataque escolhido.

- **-1 PE** Você escolhe o outro Teste de Defesa, podendo escolher a melhoria acima para ele também.

Determinação (-1 Ponto)

[Passiva]

Sua capacidade de realizar feitos especiais é muito grande graças a sua grande determinação.

Efeito. Você recebe +5 Pontos de Mana.

Melhorias

- **-1 PE** +5 Pontos de Mana. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes quiser.

Gigante (-1 Ponto)

[Passiva]

Você é gigante em comparação aos outros.

Efeito. Recebe +1 em Testes envolvendo Físico e -1 em Testes envolvendo Agilidade. Você ocupa 4 quadrados. Não é possível ser **Gigante** e **Pequena**.

Ociosa (-1 Ponto)

[Passiva]

Você é eletrizante, quando se cansa, consegue repôr as energias rapidamente para voltar a ativa.

Efeito. A recuperação do interlúdio longo se torna a do curto, e, uma vez por sessão, a recuperação do curto ocorre na troca de cena.

Parasitismo (-1 Ponto)

[Passiva]

Você possui a capacidade de drenar a força de vontade e determinação de seus inimigos.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Efeito. Sempre que acertar um Ataque Corpo a Corpo, o oponente sofrerá -1 PM, e, caso ele seja Imobilizado e você encoste nele, ele sofrerá -3 PM.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta a perda de PM por ataque para -2 PM e por imobilização para -4 PM.

Pequena (-1 Ponto)

[Passiva]

Você é pequeno em comparação aos outros.

Efeito. Recebe +1 em Testes envolvendo Agilidade e -1 em Testes envolvendo Físico. Dependendo do tamanho, você pode acessar lugares de difícil acesso. Não é possível ser **Pequena** e **Gigante**.

Recarga Rápida (-1 Ponto)

[Passiva]

Você é capaz de recompor seus estoques de mana de maneira rápida ou recarrega sua arma de uma maneira fora do comum em quesito de velocidade.

Efeito. Sua Recarga de Munição gasta apenas 1 Ação.

Resistência (-1 Ponto)

[Passiva]

Você é capaz de sofrer ataques e mesmo assim, de algum modo seu corpo minimizar os danos.

Efeito. Escolha um dos tipos de ataque (Luta, Pontaria ou Magia). Você sofre -1 de dano no tipo escolhido. Você não pode ter **Resistência** e **Frágil** no mesmo tipo de dano.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta a quantia de dano subtraído em -1 no ataque escolhido. Você pode aplicar essa melhoria apenas uma vez para ter no máximo -2 de dano a menos.

- **-1 PE** Você escolhe outro tipo de ataque, podendo escolher a melhoria acima contra ele também.

Sentidos Apurados (-1 Ponto)

[Passiva]

Você possui algum sentido especial, talvez um ótimo olfato por ser metade animal, talvez um óculos de raio x embutido, ou magicamente consiga sentir a presença de qualquer ser vivo.

Efeito. Você possui um super sentido a sua escolha, por conta disso recebe +2 em testes que envolvam perceber sempre que usar esse sentido.

Melhorias

- **-1 PE** Você pode escolher outro sentido para possuir para poder aplicar o bônus em mais situações. Você pode aplicar essas melhorias várias vezes.

Sortuda (-1 Ponto)

[Passiva]

Em momentos que você ia se dar muito mal você consegue um suspiro de sorte que lhe ajuda.

Efeito. Você faz o teste novamente sempre que tirar um 1 natural ou uma Falha Crítica e fica com o melhor resultado. Você não pode ser **Sortuda** e **Azarada**.

Talento (-1 Ponto)

[Passiva]

Você possui um talento natural em algum atributo, algo tão automático que já faz parte de ti.

Efeito. Escolha um dos tipos de teste (Físico, Agilidade ou Intelecto). Muda sua margem de crítico de 20 para 19 no Teste escolhido. Não pode ter **Talento** e **Inútil** no mesmo tipo de teste.

Melhorias

- **-1 PE** Você escolhe um outro tipo de teste.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Velocidade (-1 Ponto)

[Passiva]

Você se torna mais rápido, seja por super poderes, magias ou alta tecnologia.

Efeito. Você aumenta seu deslocamento para 8 quadrados. Você não pode ter **Velocidade** e **Lentidão**.

Melhorias

- **-1 PE** Aumenta o deslocamento para 10 quadrados. Você pode aplicar essa melhoria até duas vezes, na segunda vez você aumenta seu deslocamento para 15 quadrados.

Vitalidade (-1 Ponto)

[Passiva]

Você é mais forte fisicamente ou tem algo que melhore sua saúde.

Efeito. Você recebe +5 Pontos de Vida.

Melhorias

- **-1 PE** +5 Pontos de vida. Você pode aplicar essa melhoria quantas vezes desejar.

Defeitos

Agravantes

Assim como os poderes tem melhorias que deixam eles mais fortes, os defeitos possuem agravantes que deixam suas desvantagens maiores em troca de conceder mais Pontos de Evolução.

Azarada (+1 Ponto)

[Passiva]

Em alguns momentos parece que você vai se dar muito bem, mas nem sempre isso acontece de fato.

Gatilho primeiro que rolar um 20 natural ou um sucesso superior em uma cena.

Alcance pessoal; **Alvo** você.

Duração instantânea

Efeito. Você faz novamente o teste e fica com o pior resultado. Você não pode ser Azarada e Sortuda.

Agravante

+2 Pontos Ao invés de ser só na primeira vez são em todas as vezes que o gatilho ativar (mas apenas uma vez por teste).

Cega (+1 Ponto)

[Passiva]

Você possui baixa visão ou cegueira total.

Efeito. Você consegue perceber as coisas que há até alcance curto por meio de outros sentidos, algo além disso é difícil para você.

Chata (+1 Ponto)

[Passiva]

Conversar com você é entediante, você odeia interagir com qualquer um, e os outros odeiam interagir com você.

Efeito. Sempre que fizer um teste de Intelecto para interagir com alguém você subtrai -2. Uma personagem não pode ser **Carismática** e **Chata**.

Frágil (+1 Ponto)

[Passiva]

Você possui uma fraqueza a um tipo específico de dano, sendo sensível a ele.

Efeito. Escolha um dos tipos de ataque (Luta, Pontaria ou Magia). Você sofre +1 de dano no tipo escolhido. Você não pode ter **Resistência** e **Frágil** no mesmo tipo de dano.

Agravante

Aventuras & Conhecimentos 2.0

- **+1 Ponto** Aumenta a quantia de dano sofrido em +1 no ataque escolhido. Você pode aplicar esse agravante apenas uma vez para ter no máximo +2 de dano a mais.

- **+1 Ponto** Você escolhe outro tipo de ataque, podendo escolher o agravante acima contra ele também.

Inútil (+1 Ponto)

[Passiva]

Você naturalmente tem uma falta de talento praticamente irreparável.

Efeito. Escolha um tipo de teste (Físico, Agilidade ou Intelecto). Sua margem de Falha Crítica aumenta para 2 em todos os testes que o envolve. Não pode ter **Talento** e **Inútil** no mesmo tipo de teste.

Agravante

+1 Ponto Sua margem de Falha Crítica aumenta para 3.

+1 Ponto Você escolhe outro tipo de teste, podendo escolher o agravante acima contra ele também.

Lentidão (+1 Ponto)

[Passivo]

Seja pelo seu tamanho, por conta de uma maldição, ou pelo peso que você carrega, você se desloca muito menos.

Efeito. Você diminui seu deslocamento para 5 quadrados. Você não pode ter **Lentidão** e **Velocidade**.

Agravante

+1 Ponto Seu deslocamento diminui para 4 quadrados.

Piorar Atributo (+1 Ponto)

[Passiva]

Você é mais fraco em uma das características mais comuns.

Efeito. Escolha um atributo (Físico, Agilidade ou Intelecto). Você diminui o atributo escolhido em -1.

Agravante

+1 Ponto O atributo é diminuído em -2 ao invés de -1.

Surda (+1 Ponto)

[Passiva]

Você possui baixa audição ou nenhuma audição.

Efeito. Você fica **Desprevenida** contra qualquer criatura que não consiga ver ou perceber de outra forma. Também só pode se comunicar com pessoas caso você e elas conheçam línguas de sinais.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

CAPÍTULO 4: CONDIÇÕES

Às vezes as personagens não estão na melhor situação possível, em vários momentos uma das condições pode afetar sua personagem.

Amedrontada

- Você sofre -2 em todos os seus Testes enquanto você conseguir perceber sua fonte de seu medo.

Atordoada

- Você não pode realizar nenhuma Ação, Ação Livre ou Reação.
- Você tem desvantagem em Teste de Defesa.

Caída

- Você só pode se mover 1 quadrado.
- Você faz Teste de Ataque com desvantagem.
- Teste de Defesa contra Luta tem desvantagem.
- Testes de Defesa contra Pontaria tem vantagem.

Cegueira

- Você só pode se mover 1 quadrado.

Desprevenida

- Você tem desvantagem em Testes de Defesa.

Enfeitiçada

- Não pode ter a pessoa que a enfeitiçou como alvo de ataques, a não ser ataques em área.

Envenenada

- Você tem desvantagens em Testes de Ataque.

Imobilizada

- Você sofre -2 em testes de defesa.
- Seu deslocamento se torna 0.

Invisível

- Você só pode ser detectado por barulhos ou cheiro forte, mas não pode ser visto por ninguém.
- **Sentidos Apurados** podem detectar **Invisibilidade**, anulando suas penalidades.
- Uma criatura pode gastar 1 Ação para perceber uma criatura invisível. Se a personagem estiver invisível ela faz um Teste de Agilidade (com bônus de +5), contra a vontade da criatura, caso uma ameaça esteja invisível a personagem faz um teste de Intelecto (com penalidade de -5) contra Reflexos.
- Você tem vantagem em Testes de Ataque.
- Você tem vantagem em Testes de Defesa.

Lenta

- Você tem desvantagem em Testes de Fortitude e Reflexos.
- Você se move metade de seu deslocamento.

Paralisada

- Você tem desvantagem em Testes de Fortitude e Reflexos.
- Você não pode se mover.
- Você só pode usar ações mentais de acordo com o mestre.

Petrificada

- Fica **Paralisada**
- O corpo e tudo que carrega vira pedra.
- Não pode se mover, falar ou perceber o ambiente.
- É imune a **Envenenada** e **Sangrando** (caso não esteja sofrendo dela).
- Sofre -2 de dano.

Aventuras & Conhecimentos 2.0

Queimando

- Sofre 2 de dano durante 1d4 rodadas.
- Caso o ataque que causou tal condição seja crítico, será 3 de dano durante 1d4 rodadas.

Sangrando

- Sofre 1 de dano até o final da cena. É possível reverter com os Poderes: **Cura**, **Regeneração** e **Hemomancia**.
- Caso o ataque que causou tal condição seja crítico, será 2 de dano até o final da cena.

Surdez

- Não pode ouvir.
- Falha automaticamente em Testes que dependem de audição.
- Fica **Desprevenido** contra qualquer criatura que não consiga ver ou perceber de outra forma.

