

TORMENTA 20

PLAYTEST

Este arquivo é destinado aos participantes da campanha #Tormenta20. Fique à vontade para compartilhar este arquivo com seu grupo de jogo, mas não o compartilhe com pessoas fora de seu grupo de jogo e em canais públicos (incluindo redes sociais e grupos de WhatsApp)*. Em caso de dúvidas sobre o uso do arquivo, contate a equipe da Jambô em contato@jamboeditora.com.br.



Atualizações da Versão 1.1

- 1 **ORTOGRAFIA E GRAMÁTICA.** Diversas pequenas correções.
- 2 **DIAGRAMAÇÃO.** O livro não está mais com o texto corrido, mas sim com as seções do texto separadas. Isso visa facilitar a consulta por parte dos jogadores e mudanças futuras por parte da equipe.
- 3 **RAÇA DAHLLAN.** A habilidade Armadura de Allihanna substituída por Bênção de Allihanna.
- 4 **SEÇÃO CLASSES.** Adicionada subseção “Usando Habilidades” (veja a página 9), com diversas explicações sobre o uso de habilidades de raça e classe.
- 5 **TODAS AS CLASSES.** A habilidade Aumento de Atributo agora se chama Aprimoramento (um nome mais neutro, visto que a habilidade também pode ser usada para a compra de talentos). Além disso, todos os personagens agora a recebem no 1º nível, em vez de apenas no 3º.
- 6 **TODAS AS CLASSES.** Diversas habilidades de classe tiveram seus custos de PM alterados. Em especial, habilidades que possuíam um custo para serem ativadas e um custo diferente para serem aprimoradas (como a Fúria, do bárbaro, e a Inspiração, do bardo), tiveram seus custos unificados. Em alguns casos, o custo inicial ficou mais alto, mas isso é contrabalanceado por um custo de aprimoramento mais baixo. Essa mudança tem como objetivos equilibrar as habilidades em níveis mais altos e tornar a matemática mais simples — quando o custo de ativação e o custo de aprimoramento são os mesmos é mais fácil se lembrar dos números e fazer os cálculos.
- 7 **CLASSE BÁRBARO.** A habilidade Fúria teve seu custo alterado para 3 PM para ativação, +3 PM por aprimoramento e não impõe mais penalidade na classe de armadura. A eliminação na classe de armadura se deve ao fato de que o aspecto “incontrolável” da fúria já é representado pelo bárbaro não poder “usar habilidades que exijam paciência ou concentração”, nem ficar sem atacar ou sofrer dano.
- 8 **CLASSE BARDO.** A habilidade Inspiração teve seu custo alterado para 2 PM para ativação, +2 PM por aprimoramento.
- 9 **CLASSE CAVALEIRO.** As habilidades Duelo e Investida Destruidora tiveram seu custo alterado para 2 PM para ativação, +2 PM por aprimoramento.
- 10 **CLASSE CLÉRIGO.** A habilidade Arma Sagrada teve seu custo alterado para 3 PM para ativação, +3 por aprimoramento. A habilidade Canalizar Energia teve seu custo alterado para 2 PM por ativação, +2 PM por aprimoramento.
- 11 **CLASSE INVENTOR.** O número de perícias diminuiu de 8 para 6. A habilidade Engenhosidade não pode mais ser usada com testes de ataque. Habilidade Maestria em Perícia exige o gasto de 1 PM por ativação e não pode mais ser usada com testes de ataque.
- 12 **CLASSE LADINO.** O ladino agora recebe proficiência com espadas curtas (uma arma clássica da classe). A habilidade Especialista não pode mais ser usada com testes de ataque.
- 13 **CLASSE MAGO.** Renomeado para arcanista. A habilidade Poder Mágico passa a fornecer +1 PM por nível, em vez de +1 PM a cada dois níveis (e pode ser escolhida uma segunda vez para fornecer +2 PM por nível).
- 14 **CLASSE PALADINO.** Habilidade Escudo Sagrado alterada para Égide Sagrada, e agora não depende mais de escudo para ser usada.
- 15 **CLASSE RANGER.** Renomeado para caçador. O número de pontos de magia por nível aumentou de 3 PM para 4 PM.
- 16 **RECUPERAÇÃO VARIADA.** Adicionada regra para recuperação variada de pontos de vida e de mana (veja a página 46).
- 16 **ACERTOS CRÍTICOS.** Agora multiplicam apenas os dados básicos de dano. Bônus de dano numéricos não são afetados.
- 17 **CATEGORIAS DE ALCANCE.** As categorias de alcance foram unificadas. Todas as habilidades, armas e magias agora usam as seguintes categorias de alcance: *curto* (9 metros ou 6 quadrados), *médio* (30 metros ou 20 quadrados) e *longo* (90 metros ou 60 quadrados).
- 18 **DINHEIRO.** Adicionado texto explicando as novas unidades monetárias de *Tormenta*. A moeda padrão agora é o Tíbar (T\$), uma peça de prata. Todos os preços anteriormente anotados em TO passam a ser considerados em T\$. O Tíbar de Ouro (TO) agora vale 10 T\$. A mudança visa simplificar o sistema monetário do jogo, além de representar mais fielmente a realidade econômica do Reinado — uma peça de ouro deveria ser muito valiosa, mas no sistema anterior isso não acontecia.
- 19 **EQUIPAMENTO.** Adicionadas opções para hospedagem confortável e luxuosa, que fornecem maior recuperação de pontos de vida e mana.

Sumário

Introdução	4	Criminoso	43	Fortitude.....	52
Capítulo 1:		Eremita.....	43	Furtividade	52
Construção de Personagem	5	Estudioso.....	43	Iniciativa.....	52
Atributos Básicos.....	5	Fazendeiro	43	Intimidação	52
Geração de Atributos	6	Forasteiro.....	43	Ladinagem	53
Raças.....	7	Gladiador	43	Lidar com Animais	53
Humano	7	Marujo	44	Luta.....	53
Anão.....	7	Mateiro.....	44	Malandragem.....	53
Dahllan.....	7	Miliciano	44	Misticismo.....	54
Elfo.....	7	Nômade.....	44	Ofício	54
Goblin.....	7	Pivete.....	44	Percepção.....	55
Lefou	8	Selvagem.....	44	Pontaria	55
Minotauro	8	Soldado.....	44	Reflexos	56
Qareen.....	8	Fazendo sua		Sobrevivência.....	56
Classes.....	9	Própria Origem.....	45	Vontade	56
Bárbaro.....	14	Aristocrata	45		
Bardo.....	16	Herdeiro	45	Capítulo 3: Equipamento	57
Bucaneiro	18	Herói Camponês	45	Riqueza e Moedas.....	57
Caçador	20	Mercador	45	Equipamento Inicial.....	57
Cavaleiro	22	Outras Características.....	46	Armas.....	58
Clérigo.....	24	Pontos de Vida • PV	46	Armaduras e Escudos.....	63
Druida.....	26	Pontos de Mana • PM.....	46	Itens & Serviços	65
Guerreiro	29	Recuperando PV e PM	46	Itens Superiores	69
Inventor.....	31	Classe de Armadura • CA	46		
Ladino	33	Tamanho	46	Capítulo 4: Magia.....	72
Lutador.....	35	Deslocamento	46	Lista de Magias.....	77
Nobre	37	Capítulo 2: Perícias.....	47	Magias Arcanas	77
Paladino.....	39	Acrobacia.....	48	Magias Divinas	77
Origens	42	Atletismo	48		
Acólito.....	42	Atuação	49	Capítulo 5: Jogando.....	86
Amnésico.....	42	Cavalgar.....	49	Testes	86
Artesão	42	Conhecimento	49	Combate	89
Artista.....	42	Cura	50	Aliados	95
Capanga	42	Diplomacia.....	50		
Charlatão.....	43	Enganação	51	Apêndice: Adversários	97
				Open Game License.....	98
				Ficha de Personagem (provisória) ...	99

Créditos

CRIAÇÃO: Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

DESENVOLVIMENTO DO PLAYTEST: Guilherme Dei Svaldi.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS aos mestres Rafael Dei Svaldi, Felipe Della Corte e Álvaro Freitas. Aos Conselheiros da revista *Dragão Brasil*, aos membros da Masmorra de Valkaria e aos membros do canal de Discord “Playtest T20”.

TORMENTA é © 1999-2019 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Este arquivo é publicado sob os termos da Open Game License. Veja os termos da licença na penúltima página deste arquivo.

Introdução

Você provavelmente conhece a história. Em 1999, três autores — Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J. M. Trevisan — reuniram materiais criados para a revista *Dragão Brasil* em um mundo de jogo. *Nascia Tormenta*.

Alguns anos depois, Leonel Caldela e eu nos unimos ao grupo. Não fomos os únicos. Nos anos que se seguiram, diversas pessoas contribuíram, colocando as suas ideias e criatividade naquele que se tornaria o maior universo de fantasia do Brasil.

Hoje é sua vez de entrar para esta família.

Pela primeira vez na história, teremos um *playtest* em larga escala para um livro básico de *Tormenta*. Um “playtest” é uma versão preliminar de um jogo, disponibilizado para que as pessoas possam, bem, *testá-lo* em busca de erros e elementos que possam ser melhorados. Iremos receber esse feedback em um formulário online disponibilizado posteriormente. Você não é obrigado a fornecer sua opinião — fique à vontade para usar este arquivo simplesmente como uma prévia do novo livro básico *Tormenta 20*.

Note que, como se trata de um *playtest*, os textos não são os finais, e é possível que as regras apresentem inconsistências ou desequilíbrios. Afinal, estamos trabalhando nelas. Mas, a partir de hoje, com a sua ajuda!

Agora, chame os amigos, pegue os dados e prepare-se para uma jornada ao mundo de Arton. Este é um mundo de problemas... e tesouros... e histórias. Vinte anos delas, para ser mais exato.

Preparado para participar dos próximos vinte?

— *Guilherme Dei Svaldi*

Como Usar este Arquivo

Este arquivo é uma versão preliminar e direta do futuro livro básico *Tormenta 20*. Preliminar porque ainda estamos trabalhando nas regras e direta porque contém apenas as mecânicas de jogo. Não há textos descritivos ou ilustrações. Obviamente, o livro final terá isso tudo, mas este arquivo é feito de forma mais simples para ser entregue o quanto antes e para facilitar a impressão.

O *playtest* não é um jogo completo. Ele possui regras para a criação de personagens, mas o resto fica a cargo do mestre. Ele também não é recomendado para iniciantes. O livro *Tormenta 20* apresentará instruções fáceis para começar a jogar, mas este arquivo não possui isso. O *playtest* é voltado para veteranos. Se você ainda não joga RPG, por favor espere o lançamento do livro.

Como dito na capa, fique à vontade para compartilhar este arquivo com seu grupo de jogo, mas por favor não compartilhe-o com pessoas fora de seu grupo ou em canais públicos. Receber o *playtest* é uma das recompensas da campanha #Tormenta20, sem a qual não poderíamos ter uma equipe dedicada. Se você gosta do cenário e/ou do jogo, respeite o trabalho dos profissionais envolvidos. Você *pode* usar o *playtest* em mesas públicas (em eventos ou transmissões).

Se você recebeu este arquivo de um colega de grupo, considere apoiar a campanha. A quantidade de material fornecida por cada recompensa é grande, e compensa o valor investido. Além disso, quanto mais pessoas participarem, melhor o livro fica para todos! Por fim, a campanha está quebrando diversos records. Queremos colocar o RPG no topo, mas para isso precisamos de você. Para participar, acesse catarse.me/tormenta20, escolha sua recompensa e apoie!

O que Mudou

Em relação ao jogo anterior, *Tormenta RPG*, quase todo o básico permanece. Ainda temos os seis atributos, Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma — agora chamados de *atributos*, para não confundir com as habilidades de raça e classe. Falando nisso, ainda temos raças e classes e níveis, embora a configuração delas tenha mudado (e aumentado). As classes agora possuem uma evolução mais aberta, com o jogador podendo escolher qual habilidade ganha em determinados níveis. A mecânica principal do jogo — role um d20, some um modificador, compare o resultado com uma dificuldade — também se mantém.

Quanto as mudanças, temos três principais. Para começar, temos a *origem*, um novo elemento na composição do personagem (além da raça e a classe), que permite maior personalização. Em segundo lugar, todas as classes agora possuem *pontos de mana*, com os quais ativam suas habilidades. Por fim, não temos mais bônus base de ataque nem resistências — essas características foram unificadas nas perícias, o que deixa o jogo mais simples e equilibrado (pois todos os elementos matemáticos agora operam na mesma escala).

Se quiser ler sobre a filosofia e os bastidores dessas regras, leia a coluna Caverna do Saber da *Dragão Brasil* 144 (a ser publicada dia 26 de junho).

Esta versão possui apenas magias de 1º círculo. Nas semanas seguintes, iremos publicar uma versão com todas as magias e fichas de antagonistas.

Capítulo 1: Construção de Personagem

Cada jogador de **TORMENTA** controla um personagem, um herói aventureiro. Este capítulo traz as regras básicas para a construção de personagens jogadores — como determinar seus atributos básicos, raça, classe, origem e características secundárias.

Para completar seu personagem você também precisará consultar o **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS** e o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** (e, se for um arcanista, clérigo ou druida, o **CAPÍTULO 4: MAGIA**). Para construir seu personagem, siga os passos a seguir.

1. DETERMINE SEUS ATRIBUTOS. Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Estas seis características representam seus atributos físicos e mentais, e afetam quase tudo que você faz.

2. ESCOLHA SUA RAÇA. Este arquivo oferece oito raças (o livro básico terá quatorze).

3. ESCOLHA SUA CLASSE. Enquanto a raça diz como você nasceu, a classe é como uma profissão — a maneira que você escolheu para enfrentar os desafios do mundo. Este arquivo oferece quatorze classes.

4. ESCOLHA SUA ORIGEM. Enquanto sua raça diz como você nasceu e sua classe diz o que se tornou, sua origem revela sua ocupação antes de ser aventureiro. Cada origem fornece um benefício variado.

5. ESCOLHA SUAS PERÍCIAS. As perícias são as habilidades mundanas de seu personagem, importantes para resolver desafios físicos, mentais e sociais. Suas perícias são determinadas pela sua classe e pelo seu bônus de Inteligência.

6. ESCOLHA SEU EQUIPAMENTO. Escolha seu equipamento inicial.

7. ESCOLHA SUAS MAGIAS. Algumas classes podem lançar magias. Verifique quantas magias você conhece e escolha quais são.

8. OUTRAS CARACTERÍSTICAS E TOQUES FINAIS. Preencha os campos que faltam na ficha de personagem: tamanho e deslocamento (definidos por sua raça); pontos de vida e pontos de mana (definidos por sua classe), e classe de armadura e ataques (definidos por seu equipamento). Escolha também seu nome e defina sua personalidade e aparência física.

Atributos Básicos

Todo personagem tem seis atributos básicos: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Esses números afetam praticamente tudo que você fizer durante o jogo. Eles operam numa escala de 1 (terrível) a 20 (extraordinário) ou mais. A média humana é 10.

O valor de um atributo determina o seu **modificador de atributo**, de acordo com a tabela ao lado. O modificador é o número que você soma ou subtrai de uma rolagem de dado quando tenta fazer algo ligado àquele atributo. Por exemplo, você usa o modificador de Força para acertar um inimigo com um ataque corpo a corpo. Modificadores também são aplicados a coisas que não dependem de rolar dados — seu modificador de Constituição é aplicado a seus pontos de vida.

Um modificador positivo é chamado de **bônus**, e um modificador negativo é chamado de **penalidade**. Habilidades que dizem para você somar seu bônus de atributo ignoram modificadores negativos.

**Tabela 1-1:
Modificadores de Atributo**

VALOR	MODIFICADOR
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
a cada +2 no valor	+1 no modificador

Força

A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força é aplicado em testes de Atletismo e Luta; rolagens de dano corpo a corpo ou com armas de arremesso, e testes de Força para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

Destreza

A Destreza mede agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. O modificador de Destreza é aplicado na classe de armadura e em testes de Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem, Pontaria e Reflexos.

Constituição

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador é aplicado a seus pontos de vida iniciais e por nível e em testes de Fortitude. Se o seu modificador de Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem de acordo.

Inteligência

A capacidade de raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você aplica o modificador de Inteligência em testes de Conhecimento, Misticismo e Ofício. Além disso, recebe um número de perícias treinadas adicionais igual ao seu bônus de Inteligência. Essas perícias não precisam ser da sua classe.

Sabedoria

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade, além de bom senso e intuição. O modificador de Sabedoria é aplicado em testes de Cura, Percepção, Sobrevivência e Vontade.

Carisma

Carisma mede sua força de personalidade, magnetismo pessoal, charme, simpatia, capacidade de persuasão e beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação, Lidar com Animais e Malandragem.

Geração de Atributos

Para gerar os valores de atributos de seu personagem, role 4d6. Descarte o dado mais baixo e some os outros três. Anote e repita até obter seis números. Esta rolagem resulta em valores entre 3 e 18 (média 12-13), um pouco acima da média para pessoas comuns.

Após obter seus seis números, escolha qual associar a cada atributo — esta escolha depende do tipo de aventureiro que você quer ser. Leia adiante sobre raças e classes para saber quais atributos são mais importantes.

Caso o total de seus modificadores não some pelo menos +4, ou você não tenha pelo menos um valor 14 ou mais, você pode rolar todos os atributos outra vez.

Geração por Pontos

Em vez de rolar, você pode comprar seus atributos com pontos. Neste caso, você possui 20 pontos para gastar, conforme a tabela abaixo.

VALOR DE ATRIBUTO	CUSTO
8	-2 pontos
9	-1 ponto
10	0 ponto
11	1 ponto
12	2 pontos
13	3 pontos
14	4 pontos
15	6 pontos
16	8 pontos
17	11 pontos
18	14 pontos

Este método permite maior controle por parte dos jogadores e evita personagens desequilibrados — ninguém no grupo será favorecido ou prejudicado. Também permite construir personagens sem a presença do mestre.

Raças

Após definir seus atributos, o próximo passo é escolher uma raça. Este arquivo oferece oito raças. O livro básico *Tormenta 20* terá quatorze raças.

As seis raças adicionais estão sendo decididas pelos participantes da campanha #Tormenta20 por votação. Para participar, apoie a campanha e entre no [grupo do Facebook](#).

Como dito na Introdução, este arquivo não possui textos descritivos. Assim, para cada raça, apresentamos apenas as mecânicas de jogo.

Características das Raças

1. MODIFICADORES DE ATRIBUTO. Sua raça modifica seus atributos básicos, inclusive fazendo eles poderem ser maiores que 18 (o limite máximo durante a geração de atributos). Entretanto, um valor de atributo nunca pode ser menor que 3, mesmo que o modificador da raça vá levá-lo a esse número.

2. HABILIDADES DE RAÇA. Você possui todas as habilidades de sua raça. Consulte o **CAPÍTULO 5**, para as regras completas de como usar habilidades.

3. TAMANHO & DESLOCAMENTO. Sua raça define seu tamanho e deslocamento. A menos que especificado o contrário, seu tamanho é Médio e seu deslocamento é 9m. Veja mais sobre essas características na página XX.

Humano

+2 EM TRÊS ATRIBUTOS QUAISQUER. Filhos de Valkaria, Deusa da Ambição, humanos podem se destacar em qualquer caminho que escolham.

VERSÁTIL. Você se torna treinado em duas perícias à sua escolha. Você pode trocar uma dessas perícias por um talento à sua escolha.

Anão

CONSTITUIÇÃO +4, SABEDORIA +2, DESTREZA -2.

CONHECIMENTO DAS ROCHAS. Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.

DEVAGAR E SEMPRE. Seu deslocamento é 6m (em vez de 9m). Porém, seu deslocamento nunca é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

DURO COMO PEDRA. Você recebe +3 pontos de vida no 1º nível de personagem e +1 a cada nível seguinte.

TRADIÇÃO DE HEREDRIMM. Você é perito nas armas tradicionais anãs, seja por ter treinado com elas, seja por usá-las como ferramentas de ofício. Você recebe +1 nos testes de ataque com todos os tipos de machados, martelos e marretas.

Dahllan

SABEDORIA +4, DESTREZA +2, INTELIGÊNCIA -2.

APTIDÃO NATURAL. Você recebe +2 em testes de Percepção e Sobrevivência.

BÊNÇÃO DE ALLIHANNA. Você pode lançar as magias *Controlar Plantas* e *Rigidez* pelo seu custo normal em pontos de mana. Caso aprenda essas magias por uma habilidade de classe, o custo para lançá-las diminui em -1 PM.

EMPATIA SELVAGEM. Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais (normalmente, só é possível usar essa perícia em criaturas racionais). Caso adquira esta habilidade novamente, recebe +2 em testes de Diplomacia com animais.

Elfo

INTELIGÊNCIA +4, DESTREZA +2, CONSTITUIÇÃO -2.

GRAÇA DE GLÓRIENN. Seu deslocamento é 12m (em vez de 9m).

HERANÇA FEÉRICA. Você recebe +2 pontos de mana no 1º nível e +1 a cada nível ímpar seguinte (3º, 5º, 7º...).

SENTIDOS ÉLFICOS. Você recebe visão na penumbra e +2 em testes de Misticismo e Percepção.

Goblin

DESTREZA +4, CONSTITUIÇÃO +2, CARISMA -2.

CRIADO EM CAVERNAS. Você recebe visão no escuro e, quando escala, avança seu deslocamento total, em vez de apenas metade dele.

ENGENHOSO. Você recebe +2 em testes de Ladinagem e Ofício (um qualquer, à sua escolha).

PESTE DAS PROFUNDEZAS. Seu tamanho é Pequeno, mas seu deslocamento se mantém em 9m. Apesar de pequenos, goblins são rápidos.

Lefou

+2 EM TRÊS ATRIBUTOS QUAISQUER (EXCETO CARISMA).

DEFORMIDADE. Todo lefou tem defeitos físicos que, embora desagradáveis, conferem certa vantagem. Escolha duas habilidades da lista a seguir.

- *Antenas.* +2 em testes de Iniciativa, Percepção e Vontade.
- *Articulações flexíveis.* +2 em testes de Acrobacia, Furtividade e Reflexos.
- *Crostas coral.* +2 na classe de armadura.
- *Dentes afiados.* Você recebe um ataque natural de mordida (dano 1d4, crítico x2, corte). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.
- *Garras rígidas.* Seu dano desarmado aumenta em uma categoria de tamanho.
- *Mãos membranosas.* +2 em testes de Atletismo e Fortitude, e +2 em testes de agarrar.
- *Olhos vermelhos.* Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Intimidação.

Minotauro

FORÇA +4, CONSTITUIÇÃO +2, SABEDORIA -2.

CHIFRES. Você possui um ataque natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

COURO RÍGIDO. Sua pele é dura como a de um touro. Você recebe +1 na classe de armadura.

FARO. Seu focinho fornece um senso de olfato apurado. Você recebe +2 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença de criaturas em alcance curto.

MEDO DE ALTURA. Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura você fica abalado.

Qareen

CARISMA +4, INTELIGÊNCIA +2, SABEDORIA -2.

DESEJOS. Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode lançar uma magia que conheça sem gastar pontos de mana, desde que alguém tenha pedido isso para você desde seu último turno. Se sua classe inicial não fornece magias, você aprende uma magia de 1º círculo à sua escolha, que pode lançar apenas com esta habilidade.

RESISTÊNCIA. Conforme sua ascendência, você recebe resistência a dano 10 a um tipo de ataque: água (frio), ar (trovão), fogo (fogo), terra (ácido), luz (eletridade) e trevas (trevas).

TATUAGENS MAGNÍFICAS. Você pode gastar 1 ponto de mana para receber +2 em testes de Carisma e de perícias baseadas em Carisma até o fim do turno.

Classes

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que você escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — seja com armas, perícias ou magias. A classe é a característica mais importante de um personagem, e define que papel você terá no grupo de aventureiros.

Este arquivo contém quatorze classes:

1. ARCANISTA
2. BÁRBARO
3. BARDO
4. BUCANEIRO
5. CAÇADOR
6. CAVALEIRO
7. CLÉRIGO
8. DRUIDA
9. GUERREIRO
10. INVENTOR
11. LADINO
12. LUTADOR
13. NOBRE
14. PALADINO

Características das Classes

1. PONTOS DE VIDA E MANA. Sua classe define seus pontos de vida e pontos de mana. Veja mais sobre essas características na página XX.

2. PERÍCIAS. Sua classe define suas perícias treinadas. Veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**.

3. PROFICIÊNCIAS. Essa linha descreve que tipos de equipamento você sabe usar. Todos os personagens sabem usar armas simples e armaduras leves por padrão. Se você souber usar armas marciais, armaduras pesadas ou escudos, isso estará anotado aqui. Anote suas proficiências no campo “Outras Características” da ficha.

Habilidades de Classe

Você começa o jogo com todas as habilidades do 1º nível da sua classe. Quando sobe de nível, ganha todas as habilidades do nível alcançado.

Todas as classes possuem uma habilidade chamada Aprimoramento. Para não repeti-la muitas vezes, colocamos seu texto a seguir.

APRIMORAMENTO. No 1º nível, e a cada nível ímpar (3º, 5º, 7º, etc.), você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você não pode aumentar o mesmo atributo duas vezes seguidas. Por exemplo, se no 1º nível aumentar sua Força, no 3º nível deverá aumentar outro atributo. Você pode substituir um aumento de atributo por um talento para o qual cumpra os pré-requisitos.

Todas as classes também possuem uma habilidade “Poder” — como o Poder Arcano do arcanista ou o Poder Primal do bárbaro — que permite que você escolha seu benefício de uma lista. Você não pode escolher o mesmo benefício mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário. No entanto, sempre pode escolher as opções a seguir.

- *Foco em Perícia.* Escolha uma perícia na qual você seja treinado. Seu bônus de treinamento com ela aumenta para +4. *Pré-requisito:* 10º nível de personagem.
- *Treino em Perícia.* Você se torna treinado em uma perícia de classe à sua escolha.

Usando Habilidades

A seguir estão as regras para uso de habilidades de classe. As regras também se aplicam a habilidades de raça.

Ação Necessária

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre.

No caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque), a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento.

Por exemplo: a habilidade Frenesi, do bárbaro, diz que quando você usa a ação ataque, pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma. Você só pode ativar Frenesi uma vez por ação de ataque.

Gasto de PM

Você deve pagar o custo em PM mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um guerreiro usa a habilidade Ataque Especial e erra o ataque, mesmo assim gasta os pontos de mana. No caso de habilidades com custo variável, o máximo de pontos de magia que você pode gastar por uso da habilidade é igual ao seu nível de personagem. Entretanto, você sempre pode usar a

habilidade em seu custo mínimo, mesmo que esse custo seja maior que seu nível.

Por exemplo: um cavaleiro de 3º nível pode gastar apenas 3 PM cada vez que ativa a habilidade Baluarte (pois esta é uma habilidade com custo variável).

Classe de Dificuldade

Para todas as habilidades que permitem um teste de resistência, a CD é igual à 10 + o nível do personagem + seu modificador num atributo. O atributo aparecerá entre parênteses na descrição da habilidade.

Por exemplo: a habilidade Braso Assustador, do bárbaro, tem CD Car — ou seja, a CD para resistir a ela é 10 + metade do nível do bárbaro + seu modificador de Carisma.

Habilidades que Afetam Testes

Habilidades que fornecem um bônus a um teste devem sempre ser usadas *antes* de rolar o dado. Habilidades que permitem que você role novamente o dado devem sempre ser usadas *antes* de o mestre declarar se o teste foi bem-sucedido ou não (e você deve ficar com o segundo valor rolando, mesmo que ele seja pior que o primeiro).

Por exemplo: a habilidade Orgulho, do nobre, que fornece um bônus para um teste, deve ser usada antes de rolar o teste. A habilidade Especialista, do ladino, que permite que você role novamente um teste recém realizado, deve ser usada antes do mestre declarar se o teste foi bem-sucedido ou não.

Limites de Nível

Algumas habilidades são limitadas pelo seu nível. Este é sempre o nível da classe em questão. Caso o limite seja o nível de personagem, isto estará especificado.

Por exemplo: a habilidade Autoconfiança, do bucaneiro, permite que você some seu bônus de Carisma na classe de armadura, limitado pelo seu nível. Assim, um bucaneiro de 2º nível com Car 16 (bônus +3) soma apenas +2 na sua CA. Quando subir para o 3º nível, passará a somar +3. Da mesma forma, um lutador de 4º nível usando a habilidade voadora soma no máximo +4d6 de dano, mesmo que tenha se deslocado mais de 4 quadrados.

Nível de Personagem

O nível de um personagem representa sua experiência. Quanto mais alto o nível de um personagem, mais poderoso ele é. Personagens de *Tormenta* começam no 1º nível, e sobem de nível conforme vivem aventu-

Tabela 1-2: Benefícios por Nível

NÍVEL DE PERSONAGEM	PONTOS DE EXPERIÊNCIA	BÔNUS EM PERÍCIAS
1º	0	+2/+0
2º	1.000	+3/+1
3º	3.000	+3/+1
4º	6.000	+4/+2
5º	10.000	+4/+2
6º	15.000	+5/+3
7º	21.000	+5/+3
8º	28.000	+6/+4
9º	36.000	+6/+4
10º	45.000	+7/+5
11º	55.000	+7/+5
12º	66.000	+8/+6
13º	78.000	+8/+6
14º	91.000	+9/+7
15º	105.000	+9/+7
16º	120.000	+10/+8
17º	136.000	+10/+8
18º	153.000	+11/+9
19º	171.000	+11/+9
20º	190.000	+12/+10

ras. De acordo com o mestre, grupos avançados podem começar em níveis mais altos.

Quando um personagem vence um desafio, é premiado com pontos de experiência (XP). Acumulando certo número de pontos, sobe de nível.

Benefícios por Nível

Quando você sobe de nível, ganha três benefícios.

1. PONTOS DE VIDA E MANA. Seus PV e PM totais aumentam de acordo com a sua classe. Nos pontos de vida, some seu modificador de Constituição.

2. HABILIDADES DE CLASSE. Consulte a tabela da sua classe para saber quais habilidades você ganha.

3. BÔNUS EM PERÍCIAS. Seu bônus de perícia é igual à metade do seu nível. Assim, na prática, a cada nível par (2º, 4º, 6º, etc.), ele aumenta em +1. Isso representa o fato que heróis experientes se tornam mais capazes. Você usa o número antes da barra em testes nos quais é treinado, e o número depois da barra em testes nos quais não é treinado. Veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**.

A tabela a seguir indica quantos pontos de experiência que você deve acumular para chegar a cada nível. Um personagem de 1º nível começa com 0 XP.

Multiclasse

Quando sobe de nível, você pode escolher um nível em uma classe diferente. Isso é conhecido como “multiclasse”. Personagens multiclasse ganham mais versatilidade, em troca de poder bruto. Por exemplo, um ladino de 3º nível arrepende-se da vida de crimes e resolve louvar Khalmyr, o Deus da Justiça. Quando acumula 6.000 XP (suficiente para o 4º nível), em vez de se tornar um ladino de 4º nível, ganha um nível de clérigo, tornando-se um ladino 3/clérigo 1. Esse personagem tem as habilidades de um ladino de 3º nível, e também de um clérigo de 1º nível.

Nível de personagem é igual à soma dos níveis de todas as suas classes. O ladino do exemplo é um personagem de 4º nível (três níveis de ladino mais um nível de clérigo). Nível de classe são apenas os níveis do personagem naquela classe. Nosso ladino arrependido, portanto, lança magias como um clérigo de 1º nível, não como um de 4º.

PONTOS DE VIDA. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, ganha os pontos de vida de um nível subsequente, não do primeiro. Por exemplo, um arcanista que ganha um nível de guerreiro recebe 5 pontos de vida, não 20 — mesmo sendo este seu primeiro nível de guerreiro.

PONTOS DE MANA. Some os pontos de mana fornecidos por cada classe para determinar seu montante total.

PERÍCIAS & PROFICIÊNCIAS. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, ganha uma perícia treinada *ou* proficiência da nova classe, não todas.

APRIMORAMENTO. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, *não* recebe a habilidade Aprimoramento do 1º nível (mas recebe-a normalmente a partir do 3º nível).

Arcanista

PONTOS DE VIDA. Um arcanista começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 6 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 2 entre Conhecimento (Int), Misticismo (Int), Iniciativa (Des), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

MAGIAS. Você soma seu bônus de Inteligência no seu total de pontos de mana e pode lançar magias arcanas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias arcanas de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende mais uma magia de qualquer círculo que possa lançar. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

O PREÇO DA MAGIA. A magia é um poder incrível, capaz dos maiores feitos. Mas nada no mundo é de graça e a magia não é exceção. Todo arcanista precisa escolher uma limitação da lista abaixo.

- *Foco.* Você lança magias através de um objeto, como uma varinha, cajado, chapéu ou amuleto. Se não estiver empunhando seu foco, precisa fazer um teste de Misticismo sempre que lançar uma magia, com CD 20 + o custo em PM da magia (21 para magias de 1º círculo, 23 para magias de 2º círculo e assim por diante, até CD 35 para magias de 5º círculo). Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim. O foco tem resistência a dano 10 e PV iguais à metade dos seus. Se for danificado, é restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM. Se for destruído, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode reconstruir um foco destruído ou perdido com uma semana de trabalho e 100 T\$.

- *Linhagem.* Você lança magias através de um poder inato que corre em seu sangue. Você não depende de nenhum item ou estudo, mas sua capacidade de aprender magias é limitada — você aprende uma magia nova a cada nível ímpar (3º, 5º, 7º, etc.), em vez de a cada nível. Seu atributo-base para PM adicionais e CD das magias é Carisma, em vez de Inteligência.

- *Memorização.* Você lança magias através do estudo de fórmulas arcanas. No início de cada dia, precisa estudar seu grimório por uma hora. Ao fim do estudo, escolhe metade das magias que conhece, arredondado para cima (por exemplo, se você conhece 7 magias, escolhe 4). Essas serão suas magias memo-

Tabela 1-3: O Arcanista

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, magias (1º círculo), o preço da magia
2º	Poder arcano
3º	Aprimoramento
4º	Poder arcano
5º	Aprimoramento, magias (2º círculo)
6º	Poder arcano
7º	Aprimoramento
8º	Poder arcano
9º	Aprimoramento, magias (3º círculo)
10º	Poder arcano
11º	Aprimoramento
12º	Poder arcano
13º	Aprimoramento, magias (4º círculo)
14º	Poder arcano
15º	Aprimoramento
16º	Poder arcano
17º	Aprimoramento, magias (5º círculo)
18º	Poder arcano
19º	Aprimoramento
20º	Arquimago, poder arcano

rizadas para aquele dia. Você só pode lançar magias memorizadas; suas outras magias não podem ser lançadas, mesmo que você tenha pontos de mana para tal. Caso você não consiga estudar (por não ter tempo ou por ter perdido seu grimório), não poderá lançar magias. Um grimório tem as mesmas estatísticas de um foco (veja acima) e pode ser reconstruído da mesma forma.

PODER ARCANO. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser.

- *Familiar.* Você possui um animal de estimação mágico. Você pode se comunicar telepaticamente com seu animal e ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que um animal pode fazer (em caso de dúvida, ele pode fazer testes de perícia com bônus igual à metade do seu nível). Se o familiar estiver com você, é imune a qualquer ataque ou efeito (ele se esconde em suas roupas e fica protegido). Entretanto, se estiver longe, pode ser ferido. O familiar possui CA e testes de resistência iguais aos seus, e PV iguais à metade dos seus. Se o familiar morre, você fica atordoado por 1d4

rodadas. Você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia e 100 T\$ em ingredientes. De acordo com o animal, você recebe um benefício: cobra (+2 em Enganação); coruja (+1 PM para cada dois níveis); corvo (+2 em Vontade); falcão (+2 em Percepção); gato (+2 em Furtividade); morcego (visão no escuro); rato (+2 em Fortitude); sapo (+1 PV por nível).

- *Foco em Escola.* Escolha uma escola de magia. Suas magias da escola escolhida têm CD +2 para resistir.

- *Arcanista de Batalha.* Você não fica desprevenido quando lança uma magia.

- *Arcanista de Batalha Aprimorado.* Você soma seu bônus de Inteligência nas rolagens de dano de seu raio mágico e magias. *Pré-requisito:* Arcanista de Batalha.

- *Poder Mágico.* Você recebe +1 ponto de mana por nível de personagem. Quando sobe de nível, os PM que recebe por esta habilidade aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher esta habilidade no 4º nível, recebe 4 PM. Quando subir para o 5º nível, recebe +1 PM, e assim por diante. Você pode escolher esta habilidade uma segunda vez, para receber um total de +2 PM por nível.

- *Raio Mágico.* Escolha um tipo de energia, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão. Você pode gastar uma ação padrão e PM para disparar um

raio mágico do tipo de energia escolhido num alvo em alcance curto. Faça um ataque mágico (teste de Misticismo). Em caso de acerto, você causa 1d6 pontos de dano por PM gasto.

- *Raio Mágico Longo.* Seu raio mágico passa a ter alcance longo. *Pré-requisito:* raio mágico.

- *Raio Mágico Poderoso.* Quando lança um raio mágico, você pode pagar +2 PM. Se fizer isso e o raio acertar, causa um efeito adicional, de acordo com seu tipo. *Ácido:* no início do seu próximo turno, a vítima sofre dano adicional igual à metade do dano causado inicialmente. *Eletricidade:* a vítima fica desprevenida por uma rodada. *Fogo:* a vítima pega fogo (sofre 1d6 de dano por rodada; pode gastar uma ação padrão para apagar as chamas). *Frio:* a vítima fica lenta (metade do deslocamento) por uma rodada. *Trevas:* a vítima sofre uma penalidade de -5 nos testes de ataque por uma rodada. *Trovão:* você aumenta o dado de dano do raio mágico para d8. *Pré-requisito:* raio mágico.

- *Raio Mágico Versátil.* Sempre que lança um raio mágico, você pode escolher seu tipo de energia. *Pré-requisito:* raio mágico.

ARQUIMAGO. No 20º nível, seu domínio das artes arcanas é total. O custo em PM dos aprimoramentos de magias é reduzido à metade.

Bárbaro

PONTOS DE VIDA. Um bárbaro começa com 24 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 6 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

FÚRIA. Você pode gastar 3 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Você recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode executar nenhuma ação que exige paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). Para cada 3 PM extras que você gastar, o bônus nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo aumenta em +1.

A fúria termina no fim da cena ou se você passar uma rodada inteira sem atacar uma criatura e sem sofrer dano.

PODER PRIMAL. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir à sua escolha.

- *Brado Assustador.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para soltar um berro feroz. Todos os inimigos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Um inimigo que falhe fica abalado até o fim da cena. Um inimigo bem-sucedido se torna imune a esta habilidade até o fim do dia.

- *Corrida.* Seu deslocamento aumenta em +3m.

- *Crítico Brutal.* Seu multiplicador de crítico com ataques corpo a corpo aumenta em +1. Por exemplo, se fizer um crítico com um machado de batalha, seu multiplicador será x4, em vez de x3.

- *Esquiva Sobrenatural.* Seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreso.

- *Força Indomável.* Você pode gastar 1 PM para somar seu nível em um teste de Força ou de Atletismo. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes do mestre dizer se você foi bem-sucedido ou não.

- *Frenesi.* Se estiver em fúria e usar a ação padrão ataque para fazer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.

Tabela 1-4: O Bárbaro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, fúria
2º	Poder primal
3º	Aprimoramento, instinto selvagem +1
4º	Poder primal
5º	Aprimoramento, resistência a dano 2
6º	Poder primal
7º	Aprimoramento
8º	Poder primal, resistência a dano 4
9º	Aprimoramento, instinto selvagem +2
10º	Poder primal
11º	Aprimoramento, resistência a dano 6
12º	Poder primal
13º	Aprimoramento
14º	Poder primal, resistência a dano 8
15º	Aprimoramento, instinto selvagem +3
16º	Poder primal
17º	Aprimoramento, resistência a dano 10
18º	Poder primal
19º	Aprimoramento
20º	Fúria titânica, poder primal

- *Golpe Poderoso.* Ao acertar um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para aumentar o dano do ataque em mais um dado do mesmo tipo (por exemplo, com uma espada grande, causa 3d6, em vez de 2d6; com um machado grande, causa 2d12, em vez de 1d12).

- *Pele Rígida.* Você recebe um bônus de +2 na classe de armadura, mas apenas se não estiver usando armadura pesada. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser. Seus efeitos são cumulativos.

- *Superstição.* Você odeia magia, o que faz com que seja mais resistente a ela. Você recebe +5 em testes de resistência contra magias. Entretanto, se estiver em fúria, não pode ser um alvo voluntário de magias, mesmo benéficas (um clérigo que queira curá-lo, por exemplo, terá que acertá-lo com um ataque).

- *Vigor Primal.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para recuperar 1d12 pontos de vida. Para cada 2 PM extras que você gastar, cura +1d12 PV (ou seja, pode gastar 3 PM para recuperar 2d12 PV, 5 PM para recuperar 3d12 PV e assim por diante).

INSTINTO SELVAGEM. No 3º nível, você recebe +1 em testes de Percepção e Reflexos. A cada seis níveis, esse bônus aumenta em +1.

RESISTÊNCIA A DANO. A partir do 5º nível, graças a seu vigor e força de vontade, você ignora parte de seus ferimentos. Você recebe resistência a dano 2 (todo o dano que sofre é reduzido em 2). A cada três níveis, sua RD aumenta em 2, até um máximo de RD 10 no 17º nível.

FÚRIA TITÂNICA. No 20º nível, o bônus que você recebe nos testes de ataque e rolagens de dano quando usa fúria é dobrado. Por exemplo, se pagar 12 PM, em vez de um bônus de +5, recebe um bônus de +10.

Bardo

PONTOS DE VIDA. Um bardo começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 8 entre Acrobacia (Des), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Ladinagem (Des), Luta (For), Malandragem (Car), Misticismo (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Reflexos (Des) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais.

Habilidades de Classe

INSPIRAÇÃO. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para inspirar as pessoas com a sua música (ou outro tipo de arte, como dança). Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena. Para cada 2 PM extras que gastar, o bônus aumenta em +1 (até um máximo igual ao seu modificador de Carisma).

VERSATILIDADE. Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de uma perícia qualquer como se fosse treinado nela.

MAGIAS. A partir do 2º nível, você soma seu bônus de Carisma no seu total de pontos de mana e pode lançar magias arcanas de 1º círculo. A cada cinco níveis, você pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 7º nível, 3º círculo no 12º nível e 4º círculo no 17º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível, aprende mais uma magia de qualquer círculo que possa lançar. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER ARTÍSTICO. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Canção Assustadora.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para forçar todas as criaturas à sua escolha em alcance curto a fazer um teste de Vontade (CD Car). Uma criatura que falhe fica abalada até o fim da cena. Uma criatura bem-sucedida se torna imune a esta habilidade até o fim do dia.

- *Dança das Lâminas.* Quando você lança uma magia com tempo de conjuração de uma ação padrão, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre. *Pré-requisito:* Golpe Mágico.

Tabela 1-5: O Bardo

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, inspiração, versatilidade
2º	Poder artístico, magias (1º círculo)
3º	Aprimoramento
4º	Poder artístico
5º	Aprimoramento
6º	Poder artístico
7º	Aprimoramento, magias (2º círculo)
8º	Poder artístico
9º	Aprimoramento
10º	Poder artístico
11º	Aprimoramento
12º	Magias (3º círculo), poder artístico
13º	Aprimoramento
14º	Poder artístico
15º	Aprimoramento
16º	Poder artístico
17º	Aprimoramento, magias (4º círculo)
18º	Poder artístico
19º	Aprimoramento
20º	Música dos deuses, poder artístico

- *Fascinar.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para fascinar uma criatura à sua escolha em alcance curto. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você for bem-sucedido, ela fica fascinada enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Se a criatura for bem-sucedida, fica imune a este efeito por um dia.

- *Fascinar em Massa.* Quando usa Fascinar, você pode gastar 2 PM extras. Se fizer isso, afeta todas as criaturas à sua escolha em alcance curto (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura). *Pré-requisito:* Fascinar.

- *Golpe Mágico.* Quando você acerta um ataque físico em um inimigo, recupera 3 PM. A cada cena, você pode recuperar um número máximo de PM igual ao seu nível com esta habilidade.

- *Melodia Curativa.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para gerar um efeito curativo. Você e todos os seus aliados em alcance curto recuperam 1d6 PV. Para cada 2 PM extras que você gastar, cura +1d6 PV (ou seja, pode gastar 3 PM para recuperar 2d6 PV, 5 PM para recuperar 3d6 PV e assim por diante).

- *Melodia Restauradora.* Quando você usa Melodia Curativa, pode pagar 2 PM extras. Se fizer

isso, escolha uma das condições a seguir: abalado, apavorado, atordoado, cego, exausto, fatigado ou surdo. Você remove a condição escolhida de quaisquer aliados à sua escolha afetados pela Melodia Curativa. *Pré-requisito:* Melodia Curativa.

- *Manipular.* Você pode gastar 1 PM para forçar uma criatura que esteja fascinada a fazer um teste de Vontade (CD Car). Se a criatura falhar, sofre o efeito da magia *Enfeitiçar* até o fim da cena. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Usar esta habilidade não conta como uma ameaça à criatura fascinada. *Pré-requisito:* Fascinar.

- *Manipular em Massa.* Quando usa Manipular, você pode gastar 2 PM extras. Se fizer isso, afeta todas as criaturas à sua escolha em alcance curto (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura). *Pré-requisitos:* Fascinar em Massa, Manipular.

MÚSICA DOS DEUSES. No 20º nível, você aprende a mesclar arte com magia. Quando você lança uma magia com tempo de conjuração de uma ação padrão, pode usar a habilidade Inspiração, Canção Assustadora ou Melodia Revigorante como uma ação livre (mas ainda pagando seu custo normal em PM).

Bucaneiro

PONTOS DE VIDA. Um bucaneiro começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 6 entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Luta (For), Malandragem (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais.

Habilidades de Classe

AUTOCONFIANÇA. Você soma seu bônus de Carisma na classe de armadura, limitado pelo seu nível.

SORTUDO. Você pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste recém realizado.

EVASÃO. A partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado ou usando armadura pesada.

PODER DA ESPERTEZA. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Acuidade com Arma.* Quando usa uma arma corpo a corpo leve, você aplica seu modificador de Destreza em vez do seu modificador de Força nos testes de ataque e rolagens de dano.
- *Aparar.* Quando é atingido por um ataque físico, você pode gastar 1 PM para tentar aparar-lo. Faça um teste de ataque. Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, você evita o ataque. Você só pode usar esta habilidade se estiver usando uma arma afetada pela habilidade Acuidade com Arma. *Pré-requisito:* Acuidade com Arma.
- *Ataque Acrobático.* Quando você se aproxima de um inimigo com uma pirueta ou pulo (em termos de jogo, usando a perícia Acrobacia ou Atletismo para mover-se) e faz um ataque corpo a corpo na mesma rodada, recebe um bônus de +2 em seu teste de ataque.
- *Aventureiro Ávido.* Uma vez por turno, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

Tabela 1-6: O Bucaneiro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, autoconfiança, sortudo
2º	Evasão, poder da esperteza
3º	Aprimoramento, esquiva +1
4º	Poder da esperteza
5º	Aprimoramento, panache
6º	Poder da esperteza
7º	Aprimoramento, esquiva +2
8º	Poder da esperteza
9º	Aprimoramento
10º	Evasão aprimorada, poder da esperteza
11º	Aprimoramento, esquiva +3
12º	Poder da esperteza
13º	Aprimoramento
14º	Poder da esperteza
15º	Aprimoramento, esquiva +4
16º	Poder da esperteza
17º	Aprimoramento
18º	Poder da esperteza
19º	Aprimoramento, esquiva +5
20º	Poder da esperteza, sorte de Nimb

- *Esgrema Assustadora.* Quando acerta um inimigo com um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um teste de Intimidação para assustá-lo como uma ação livre.

- *Finta.* Você recebe +2 em testes de Enganação para fintar, e pode fintar como uma ação de movimento.

- *Pernas do Mar.* Você está acostumado à superfície oscilante do convés. Você recebe +2 em testes de Acrobacia e Atletismo e não fica desprevenido quando está se equilibrando ou escalando.

- *Pistoleiro.* Você recebe proficiência com armas de fogo.

- *Presença Paralisante.* Você soma seu bônus de Carisma em testes de Iniciativa.

- *Ripostar.* Quando usa a habilidade aparar e é bem-sucedido em evitar o ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque corpo a corpo imediato contra o inimigo que lhe atacou (se ele estiver em alcance). *Pré-requisitos:* Acuidade com Arma, Aparar.

ESQUIVA. No 3º nível, você recebe +1 na CA. Esse bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado ou usando armadura pesada.

PANACHE. A partir do 5º nível, sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 1 PM. Esta habilidade só funciona se o alvo do ataque não estiver indefeso e tiver pelo menos metade do seu nível.

EVASÃO APRIMORADA. A partir do 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado ou usando armadura pesada.

SORTE DE NIMB. No 20º nível, o bucaneiro está acostumado a encarar os piores desafios, e rir na cara deles — pois sabe que tem a sorte ao seu lado. Quando usa a habilidade sortudo, você pode gastar 5 PM em vez de 2. Se fizer isso, qualquer resultado par na segunda rolagem será considerado um 20 natural. Por outro lado, qualquer resultado ímpar será considerado um 1 natural.

Caçador

PONTOS DE VIDA. Um caçador começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 8 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Reflexos (Des) e Sobrevivência (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

MARCA DA PRESA. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, você recebe um bônus de +1d4 nas rolagens de dano contra essa criatura. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dado de bônus de dano em uma categoria.

RASTREADOR. Você recebe +2 em testes de Sobrevivência para rastrear. Além disso, pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

PODER DO CAÇADOR. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Armadilhas.* Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para preparar uma armadilha usando materiais naturais, como galhos, cipós e espinhos. A armadilha afeta uma área de 3m de lado adjacente à você. A primeira criatura que entrar nessa área sofre 6d6 pontos de dano de perfuração ou fica imobilizada (escolha o efeito quando preparar a armadilha). Uma criatura imobilizada pode escapar com um teste de Força ou Acrobacia (CD 25). A criatura tem direito a um teste de Reflexos (CD Sab) para reduzir o dano à metade ou ficar caída, em vez de imobilizada. A armadilha pode ser contrada com um teste de Percepção (CD Sab).

- *Caçador.* Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo. Como alternativa, escolha duas raças humanoides (por exemplo, orcs e gnolls, ou elfos e qareen). Quando você usa a habilidade marca da presa contra uma criatura do tipo ou da raça escolhida, recebe dois dados de bônus no dano, em vez de um. O nome desta habilidade varia de acordo com o tipo de criatura escolhida (Caçador de Monstros, Caçador de Mortos-Vivos... ou apenas "Caçador", se o tipo escolhido for animal, ou Caçador

Tabela 1-7: O Caçador

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, marca da presa +1d4, rastreador
2º	Poder do caçador
3º	Aprimoramento, explorador
4º	Poder do caçador
5º	Aprimoramento, caminho do explorador, marca da presa +1d6
6º	Poder do caçador
7º	Aprimoramento, explorador
8º	Poder do caçador
9º	Aprimoramento, marca da presa +1d8
10º	Poder do caçador
11º	Aprimoramento, explorador
12º	Poder do caçador
13º	Aprimoramento, marca da presa +1d10
14º	Poder do caçador
15º	Aprimoramento, explorador
16º	Poder do caçador
17º	Aprimoramento, marca da presa +1d12
18º	Poder do caçador
19º	Aprimoramento, explorador
20º	Mestre caçador, poder do caçador

de Recompensas, se escolheu duas raças de criaturas humanoides). Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser. A cada vez, escolha outro tipo de criatura ou outras duas raças humanoides.

- *Camuflagem.* Você pode gastar 2 PM para usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo sem cobertura disponível.

- *Companheiro Animal.* Como a habilidade do druida.

- *Corrida.* Seu deslocamento aumenta em +3m.

- *Empatia Selvagem.* Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais (normalmente, só é possível usar essa perícia em criaturas racionais).

- *Estilo de Luta: Arquearia.* Você soma seu bônus de Destreza nas rolagens de dano com armas de disparo.

- *Estilo de Luta: Duas Armas.* Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode realizar dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque.

- *Ervas Curativas.* Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para aplicar ervas que curam e desintoxicam em você ou num aliado em alcance corpo a corpo. Esta habilidade cura 2d6 + mod. Sab. pontos de dano e remove quaisquer venenos e condições causadas por venenos.

- *Olho do Falcão.* Você pode usar a habilidade marca da presa em criaturas a alcance longo.

EXPLORADOR. No 3º nível, escolha um tipo de terreno entre aquático, ártico, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo, urbano ou área de Tormenta. Quando estiver no tipo de terreno escolhido, você soma seu bônus de Sabedoria (mínimo +1) na classe de armadura e nos testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência. A cada quatro níveis, escolha outro tipo de terreno para receber o bônus.

CAMINHO DO EXPLORADOR. No 5º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastreá-lo aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos nos quais você tenha a habilidade Explorador.

MESTRE CAÇADOR. No 20º nível, você pode usar a habilidade marca da presa como uma ação livre. Além disso, quando usa a habilidade, pode gastar +5 PM para aumentar sua margem de ameaça contra a criatura em +2. Se você reduz uma criatura contra a qual usou marca da presa a 0 pontos de vida, recupera 5 PM.

Cavaleiro

PONTOS DE VIDA. Um cavaleiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 4 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza) (Int), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

BALUARTE. Você pode gastar 1 PM para receber +2 na classe de armadura e nos testes de resistência até o início do seu próximo turno. Para cada PM extra que gastar, o bônus aumenta em +2.

A partir do 9º nível, quando usa esta habilidade, você pode gastar 2 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados adjacentes. Por exemplo, pode gastar 7 PM ao todo para receber +10 na classe de armadura e nos testes de resistência e fornecer este mesmo bônus a todos os aliados adjacentes. A partir do 18º nível, você pode gastar 5 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados em alcance curto.

CÓDIGO DE HONRA. Cavaleiros distinguem-se de meros combatentes por seguir um código de conduta. Fazem isto para mostrar que estão acima dos mercenários e bandoleiros que infestam os campos de batalha. Você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de regras, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desarmado ou desprevenido. Se violar o código, você perde todos os seus PM (mas recupera-os normalmente com descanso). Rebaixar-se ao nível dos covardes e desesperados abala a autoconfiança que eleva o cavaleiro.

DUELO. A partir do 2º nível, você pode gastar 2 PM para escolher um inimigo em alcance curto e receber +1 nos testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro inimigo, o bônus termina imediatamente. Para cada 2 PM extras que você gastar, o bônus aumenta em +1.

ETIQUETA. A partir do 3º nível, você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Conhecimento (nobreza) ou Diplomacia. Você deve usar esta habilidade antes de o mestre dizer se o teste foi bem-sucedido ou não, e deve ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Tabela 1-8: O Cavaleiro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, baluarte, código de honra
2º	Duelo
3º	Aprimoramento, etiqueta
4º	Poder da honra
5º	Aprimoramento, caminho do cavaleiro
6º	Investida destruidora
7º	Aprimoramento, resoluto
8º	Poder da honra
9º	Aprimoramento, baluarte (aliados adjacentes)
10º	Título
11º	Aprimoramento
12º	Poder da honra
13º	Aprimoramento
14º	Estandarte
15º	Aprimoramento
16º	Poder da honra
17º	Aprimoramento
18º	Baluarte (aliados em alcance curto)
19º	Aprimoramento
20º	Bravura final, postura de combate

PODER DA HONRA. No 4º nível, e a cada quatro níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

Os poderes a seguir são posturas de combate. Assumir uma postura gasta uma ação de movimento e 2 PM. Os efeitos de uma postura duram até o final da cena, a menos que sua descrição diga o contrário. Você não pode assumir mais de uma postura ao mesmo tempo.

- *Ariete Implacável.* Ao assumir essa postura, você aumenta o bônus de ataque em investidas em +2. Se fizer uma investida contra um objeto, causa dano dobrado. Para cada 2 PM adicionais que pagar quando assumir a postura, aumenta o bônus de ataque em +2. Você precisa se deslocar todos os turnos para manter essa postura ativa.

- *Castigo de Ferro.* Essa postura só funciona se você estiver adjacente a um ou mais aliados. Sempre que um aliado adjacente sofrer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para desferir um ataque na criatura que o atacou.

- *Foco de Batalha.* Sempre que um inimigo causar dano em você, você recupera 1d6 pontos de mana.

- *Provocação Petulante.* Enquanto essa postura estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos dentro de seu alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falharem, devem atacar você nessa rodada.

- *Muralha Intransponível.* Para assumir essa postura você precisa estar empunhando um escudo. Você recebe +1 na CA. Para cada 2 PM adicionais que pagar quando assumir a postura, aumenta esse bônus em +1. Além disso, soma esse bônus da CA em testes de Reflexos e, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Enquanto mantiver essa postura, seu deslocamento cai pela metade.

- *Torre Inabalável.* Você assume uma postura defensiva que o torna imune a qualquer tentativa de tirá-lo do lugar, de forma mundana ou mágica. Enquanto mantiver a postura, você não pode se deslocar, mas recebe um bônus na CA igual a seu bônus de Constituição e pode substituir testes de Reflexos e Vontade por testes de Fortitude.

CAMINHO DO CAVALEIRO. No 5º nível, escolha entre especialização em armaduras ou montaria.

- *Especialização em Armaduras.* Você recebe resistência a dano 2 se estiver usando uma armadura pesada. No 8º nível, e a cada três níveis, sua RD aumenta em 2, até um máximo de RD 10 no 20º nível.

- *Montaria.* Você recebe um cavalo de guerra, com o qual recebe um bônus de +5 em testes de Cavalgar e Lidar com Animais. Ele fornece os benefícios de um aliado iniciante dos tipos montaria e combatente. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um aliado veterano e, no 17º nível, de um aliado mestre. Veja a regra de Aliados no **CAPÍTULO 5**. Caso o cavalo morra, você pode comprar outro pelo preço normal e treiná-lo, para receber os benefícios desta habilidade, com uma semana de trabalho. De acordo com o mestre, você pode possuir outro tipo de montaria.

INVESTIDA DESTRUIDORA. A partir do 6º nível, quando faz a ação investida, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa +1d8 pontos de dano. Para cada 2 PM extras que você gastar, o dano aumenta em +1d8. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque.

RESOLUTO. A partir do 7º nível, você pode gastar 1 PM para refazer um teste de resistência contra um efeito contínuo (como paralisia, medo, veneno, etc.) que esteja o afetando. O segundo teste recebe um bônus de +5 e, se for bem-sucedido, cancela o efeito. Você só pode usar esta habilidade uma vez por efeito.

TÍTULO. No 10º nível, você adquire um título de nobreza e autoridade sobre o povo. Você pode gastar 2 PM para conclamar pessoas comuns a realizar uma tarefa para você. Em termos de regras, você recebe um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha com CD máxima igual ao seu nível +5. O tempo necessário para conclamar as pessoas é o tempo do uso da perícia em questão.

ESTANDARTE. No 14º nível, seu estandarte se torna tão reconhecido que se torna um símbolo de inspiração para seus aliados. No início de cada cena, você e todos os aliados que possam ver seu estandarte recuperam um número de pontos de mana igual ao seu bônus de Carisma. Esta habilidade só afeta personagens que estejam com metade ou menos de seus PM máximos.

BRAVURA FINAL. No 20º nível, sua virtude vence a morte. Se chegar a 0 ou menos PV, você pode continuar consciente e agindo normalmente. Se fizer isso, deve gastar 5 PM no início de cada turno. Se não pagar, cai inconsciente ou morto, conforme seus PV atuais.

Clérigo

PONTOS DE VIDA. Um clérigo começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 5 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 4 entre Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

DEVOTO. Você se torna devoto de um deus maior ou do Panteão como um todo. Você deve obedecer as Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha um dos Poderes Concedidos dele à sua escolha. O nome desta habilidade varia de acordo com a divindade escolhida (Devoto de Valkaria, Devoto de Khalmyr... ou Devoto dos Deuses, se escolher cultuar o Panteão como um todo).

MAGIAS. Você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de pontos de mana e pode lançar magias divinas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias divinas de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende mais uma magia de qualquer círculo que possa lançar. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DIVINO. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Arma Sagrada.* Você se torna proficiente na arma favorita de sua divindade. Se estiver empunhando a arma favorita de sua divindade, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para infundi-la com poder divino. A arma recebe um bônus de +1 nos testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena. Para cada 3 PM extras que você gastar, esse bônus aumenta em +1.

- *Canalizar Energia Positiva/Negativa.* Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para liberar uma onda de energia positiva ou negativa (de acordo com sua divindade) com alcance curto a partir de você. Energia positiva cura 1d6 pontos de dano em criaturas vivas à sua escolha e causa 1d6 pontos de dano de luz em mortos-vivos. Energia negativa tem o efeito inverso — causa dano de trevas em criaturas vivas à sua escolha e cura mortos-vivos. Uma criatura que sofra dano desta habilidade tem direito a um teste de Vontade (CD Car)

Tabela 1-9: O Clérigo

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, devoto, magias (1º círculo)
2º	Poder divino
3º	Aprimoramento
4º	Poder divino
5º	Aprimoramento, magias (2º círculo)
6º	Poder divino
7º	Aprimoramento
8º	Poder divino
9º	Aprimoramento, magias (3º círculo)
10º	Poder divino
11º	Aprimoramento
12º	Poder divino
13º	Aprimoramento, magias (4º círculo)
14º	Poder divino
15º	Aprimoramento
16º	Poder divino
17º	Aprimoramento, magias (5º círculo)
18º	Poder divino
19º	Aprimoramento
20º	Mão da divindade, poder divino

para reduzi-lo à metade. Para cada 2 PM extras que você gastar, a cura ou dano aumenta em +1d6 PV (ou seja, pode gastar 4 PM para curar 2d6 PV, 6 PM para curar 3d6 PV e assim por diante).

- *Canalizar Amplo.* Quando você usa a habilidade Canalizar Energia, pode pagar +2 PM para aumentar o alcance dela para longo. *Pré-requisito:* Canalizar Energia Positiva ou Negativa.

- *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser.

- *Expulsar/Comandar Mortos-Vivos.* Você pode usar uma ação padrão e 3 PM para expulsar (se sua divindade canaliza energia positiva) ou comandar (se canaliza energia negativa) todos os mortos-vivos em alcance curto. Mortos-vivos expulsos ficam apavorados por 1d6 rodadas. Mortos-vivos comandados ficam sob suas ordens; entretanto, o nível somado de mortos-vivos sob seu comando a qualquer momento não pode exceder o seu próprio nível. Dar uma ordem a mortos-vivos sob seu comando é uma ação de movimento. Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD Car) para evitar qualquer destes efeitos. *Pré-requisito:* Canalizar Energia Positiva ou Negativa.

- *Magia Sagrada/Profana.* Quando lança uma magia que causa dano, você pode pagar +1 PM. Se fizer isso, muda o tipo de dano da magia para luz ou trevas (de acordo com a sua divindade).

- *Poder Concedido.* Você recebe um poder concedido da lista da sua divindade. Apenas clérigos de um deus maior podem escolher esta habilidade. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser. A cada vez, recebe um poder concedido diferente.

- *Prece de Combate.* Quando lança uma magia com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, você pode pagar +2 PM para lançá-la como uma ação de movimento.

- *Símbolo Sagrado Abençoado.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer uma prece e energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Um símbolo sagrado energizado emite uma luz dourada ou prateada (se sua divindade canaliza energia positiva) ou púrpura ou avermelhada (se canaliza energia negativa) que ilumina como uma tocha. Enquanto estiver empunhando um símbolo sagrado energizado, o custo em PM para lançar suas magias diminui em 1 (mínimo 1 PM).

MÃO DA DIVINDADE. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 15 PM para canalizar a energia de seu deus. Fazer isso gera o efeito de três magias divinas quaisquer, à sua escolha (como se você tivesse lançado as três magias em seu turno, com alvos à sua escolha). Sempre que usa esta habilidade, você perde 1 ponto em um atributo básico permanentemente (role 1d6 para determinar qual, sendo “1” Força, “2” Destreza e assim por diante). Corpos mortais simplesmente não foram feitos para lidar com tamanho poder.

Druida

PONTOS DE VIDA. Um druida começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 6 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Escudos.

Habilidades de Classe

CÓDIGO DOS ERMO. Druidas não podem usar armaduras e escudos feitos de metal. Assim, você só pode usar armadura acolchoada, armadura de couro, gibão de peles e escudo leve. Se violar o código, você perde todos os seus pontos de mana (mas recupera-os normalmente com descanso).

DEVOTO. Você se torna devoto de uma divindade disponível para druidas (Allihanna, Megalokk e Oceano). Você deve obedecer as Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha um dos Poderes Concedidos dele à sua escolha. O nome desta habilidade muda de acordo com a divindade escolhida — “Devoto de Allihanna”, “Devoto de Megalokk” ou “Devoto do Grande Oceano”.

EMPATIA SELVAGEM. Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais (normalmente, só é possível usar essa perícia em criaturas racionais).

MAGIAS. Você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de pontos de mana e pode lançar magias divinas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias divinas de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende mais uma magia de qualquer círculo que possa lançar. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DA NATUREZA. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Companheiro Animal.* Você recebe um companheiro animal iniciante. Veja o quadro a seguir.

Tabela 1-10: O Druida

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, código dos ermos, devoto, empatia selvagem, magias (1º círculo)
2º	Poder da natureza
3º	Aprimoramento, caminho dos ermos
4º	Poder da natureza
5º	Aprimoramento, magias (2º círculo)
6º	Poder da natureza
7º	Aprimoramento
8º	Poder da natureza
9º	Aprimoramento, magias (3º círculo)
10º	Poder da natureza
11º	Aprimoramento
12º	Poder da natureza
13º	Aprimoramento, magias (4º círculo)
14º	Poder da natureza
15º	Aprimoramento
16º	Poder da natureza
17º	Aprimoramento, magias (5º círculo)
18º	Poder da natureza
19º	Aprimoramento
20º	Poder da natureza, força da natureza

- *Companheiro Animal Aprimorado.* Seu companheiro animal se torna veterano. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 6º nível de druida.

- *Companheiro Animal Superior.* Seu companheiro animal se torna mestre. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 12º nível de druida.

- *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser.

- *Forma Selvagem.* Você pode se transformar em um animal. Veja o quadro a seguir.

- *Forma Selvagem Aprimorada.* O bônus fornecido por sua forma selvagem aumenta. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem, 6º nível de druida.

- *Forma Selvagem Superior.* O bônus fornecido por sua forma selvagem aumenta ainda mais. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem Aprimorada, 12º nível de druida.

- *Magia Natural.* Você pode lançar magias quando está em forma selvagem. *Pré-requisito:* Forma Selvagem.

- *Poder Concedido.* Você recebe um poder concedido da lista da sua divindade. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser. A cada vez, recebe um poder concedido diferente.

Companheiro Animal

Um companheiro animal é um aliado valioso e fiel do druida. Você decide de qual espécie é seu companheiro. Você e ele têm um vínculo mental, sendo capazes de entender um ao outro. Seu companheiro animal obedece a você, mesmo que isso arrisque a vida dele.

O companheiro animal não atua como um PdM completo; não tem um turno na iniciativa, nem realiza ações. Em vez disso ele o ajuda, fornecendo um bônus conforme seu tipo.

Normalmente o companheiro animal não pode ser atacado, nem receber dano ou morrer. No entanto, em situações dramáticas, o mestre pode decidir que o companheiro desapareceu ou morreu: nesse caso, você recebe um novo companheiro animal em 1d4 dias — que poderá ser de um tipo diferente do original.

COMPANHEIRO AJUDANTE. Uma raposa, corvo, macaco, serpente, gato ou outro animal ágil ou esperto. Você recebe +2 em duas perícias à sua escolha (por exemplo, um corvo pode fornecer +2 em Percepção e Vontade). *Veterano.* +2 em três perícias. *Mestre.* +4 em três perícias.

COMPANHEIRO FEROS. Um lobo, águia, javali, crocodilo, onça ou outro animal predador ou agressivo. Você +1d8 em rolagens de dano. *Veterano.* Muda para +1d12. *Mestre.* Muda para +3d6.

COMPANHEIRO GUARDIÃO. Um alce, coruja, urso, tartaruga gigante, cão ou outro animal pesado ou atento. Você recebe CA+2. *Veterano.* Muda para CA+4. *Mestre.* Muda CA +6 e +2 em testes de resistência.

CAMINHO DOS ERMOS. No 3º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastreá-lo aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

FORÇA DA NATUREZA. No 20º nível, quando você usa a habilidade Forma Selvagem, pode se transformar em uma fera primal, combinando as habilidades de

diferentes animais. Você recebe os benefícios de dois tipos de animais (bônus iguais não se acumulam; use o melhor de cada tipo). Caso você não possua a habilidade Forma Selvagem, em vez disso diminui o custo de todas as suas magias em -2 PM (mínimo 1 PM) e aumenta a CD delas em +2 quando estiver em terrenos naturais.

Forma Selvagem

Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para adquirir a forma de uma criatura selvagem — que em geral corresponde a algum animal existente na região, mas também pode ser uma fera desconhecida. Em termos de jogo, sempre que usar esta habilidade escolha um tipo de animal entre predador, ágil, resistente, sorrateiro ou veloz. O tipo de animal escolhido define suas mudanças de características. Características não mencionadas não mudam.

Na forma selvagem você não pode atacar com suas armas ou lançar magias. Qualquer roupa ou equipamento que esteja usando é absorvido pela forma selvagem, e ressurge quando você volta ao normal. Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção oposto pelo seu teste de Enganação (você recebe um bônus de +10 neste teste) para perceber que você não é um animal comum. Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

Pegando esta habilidade mais vezes, você pode usá-la em versões mais poderosas, mas com custo mais alto. Usar a Forma Selvagem Aprimorada custa 6 PM. Usar a Forma Selvagem Superior custa 10 PM. Todos os bônus são cumulativos.

FORMA PREDADORA. Você recebe Força +4 e um ataque natural que causa 1d8 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Seu tamanho muda para Grande (o que fornece –2 em Furtividade e +2 em testes de manobra), você recebe Força +8 e um ataque natural que causa 2d6 pontos de dano.
- *Superior.* Seu tamanho muda para Enorme (o que fornece –5 em Furtividade e +5 em testes de manobra), você recebe Força +16 e um ataque natural que causa 4d6 pontos de dano.

FORMA ÁGIL. Você recebe Destreza +4 e dois ataques naturais que causam 1d6 pontos de dano (pode atacar com ambos sofrendo uma penalidade de –2 nos testes de ataque).

- *Aprimorada.* Seu tamanho muda para Grande (o que fornece –2 em Furtividade e +2 em testes de manobra), você recebe Força +4, Destreza +8, deslocamento +3m e dois ataques naturais que causam 1d8 pontos de dano.
- *Superior.* Seu tamanho muda para Grande (o que fornece –2 em Furtividade e +2 em testes de manobra), você recebe Força +8, Destreza +12, deslocamento +6m e dois ataques naturais que causam 2d6 pontos de dano.

FORMA RESISTENTE. Você recebe CA +4 e um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Seu tamanho muda para Grande (o que fornece –2 em Furtividade e +2 em testes de manobra), você recebe Força +4, CA +8 e um ataque natural que causa 1d8 pontos de dano.
- *Superior.* Seu tamanho muda para Enorme (o que fornece –5 em Furtividade e +5 em testes de manobra), você recebe Força +8, CA +12, um ataque natural que causa 2d6 pontos de dano.

FORMA SORRATEIRA. Seu tamanho muda para Pequeno (o que fornece +2 em Furtividade e –2 em testes de manobra). Você recebe um ataque natural que causa 1d4 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Seu tamanho muda para Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e –5 em testes de manobra) e você recebe Destreza +4.
- *Superior.* Você recebe deslocamento de voo 12m.

FORMA VELOZ. Você recebe Destreza +4, deslocamento +3m e um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Você recebe Destreza +8 e um dos benefícios à seguir: deslocamento +9m, deslocamento de natação 9m ou deslocamento de escalada 9m.
- *Superior.* Você recebe deslocamento de voo 18m.

Guerreiro

PONTOS DE VIDA. Você começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 4 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

ATAQUE ESPECIAL. Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para receber +2 no teste de ataque ou na rolagem de dano, à sua escolha. Para cada PM extra que gastar, o bônus aumenta em +2. Por exemplo, se gastar 4 PM, você recebe +8 em ataque, +4 em ataque e +4 em dano ou qualquer outra combinação à sua escolha.

PODER MARCIAL. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Estilo de Luta: Uma Arma.* Você recebe um bônus de +2 nos testes de ataque se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra.
- *Estilo de Luta: Duas Armas.* Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode realizar dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque.
- *Estilo de Luta: Duas Mãos.* Você pode rolar novamente qualquer dado que tenha obtido um resultado 1 ou 2 em rolagens de dano feitas com armas de duas mãos.
- *Estilo de Luta: Arma e Escudo.* Você recebe um bônus de +2 na classe de armadura se estiver usando um escudo.
- *Estilo de Luta: Arquearia.* Você soma seu bônus de Destreza nas rolagens de dano com armas de disparo.
- *Estilo de Luta: Arremesso.* Você pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe um bônus de +2 nas rolagens de dano com elas.
- *Especialização em Arma.* Escolha uma arma com a qual possua Foco em Arma. Você recebe +2 em rolagens de dano com a arma escolhida. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser. A cada vez, ela se aplica a uma arma diferente. *Pré-requisito:* Foco em Arma.

Tabela 1-11: O Guerreiro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, ataque especial
2º	Poder marcial
3º	Aprimoramento, durão
4º	Poder marcial
5º	Ataque extra, Aprimoramento
6º	Poder marcial
7º	Aprimoramento
8º	Poder marcial
9º	Aprimoramento
10º	Poder marcial
11º	Aprimoramento
12º	Poder marcial
13º	Aprimoramento
14º	Poder marcial
15º	Aprimoramento
16º	Poder marcial
17º	Aprimoramento
18º	Poder marcial
19º	Aprimoramento
20º	Campeão, poder marcial

- *Foco em Arma.* Escolha uma arma. Você recebe +2 em testes de ataque com a arma escolhida. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser. A cada vez, ela se aplica a uma arma diferente.

- *Mestre em Arma.* Escolha uma arma com a qual possua Especialização em Arma. Com esta arma, seu dano aumenta em uma categoria de tamanho e você pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste de ataque recém realizado. *Pré-requisito:* 12º nível de guerreiro.

- *Técnica de Luta.* Você recebe um talento de combate. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser.

- *Usar Arma Exótica.* Você se torna proficiente em duas armas exóticas (ou em todas as armas de fogo). Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser.

DURÃO. A partir do 3ª nível, sua rijeza muscular permite que você absorva ferimentos. Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade.

ATAQUE EXTRA. A partir do 5º nível, quando usa a ação ataque, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma.

CAMPEÃO. No 20º nível, sempre que você faz um ataque especial e acerta o ataque, recupera metade dos PM gastos nele. Por exemplo, se fizer um ataque especial gastando 10 PM para ganhar um bônus de +20 nas rolagens de dano e acertar o ataque, recupera 5 PM.

Inventor

PONTOS DE VIDA. Um inventor começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 6 entre Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Malandragem (Car), Misticismo (Int), Ofício (Int), Pontaria (Des), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

ENGENHOSIDADE. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

PRATA DA CASA. Você começa o jogo com uma arma simples ou marcial superior, com uma modificação, ou um total de 10 itens alquímicos, à sua escolha. Caso escolha uma arma marcial, você saberá usá-la. Veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** para a lista de itens.

PODER DA DESCOBERTA. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Alquimista de Combate.* quando usa um item alquímico que cause dano feito por você mesmo, ele causa um dado extra de dano do mesmo tipo.
- *Armeiro.* Você aprende a usar armas marciais. Além disso, quando usa uma arma feita por você mesmo, aplica seu bônus de Inteligência aos seus testes de ataque, limitado pelo seu nível.
- *Balística.* Quando usa uma arma de ataque à distância feita por você mesmo, você recebe +1 nos testes de ataque e na margem de ameaça.
- *Courageiro.* Você aprende a usar armaduras pesadas e escudos. Além disso, quando usa uma armadura feita por você mesmo, recebe um bônus na CA igual ao seu modificador de Inteligência, limitado pelo seu nível.
- *Ferreiro.* Quando usa uma arma feita por você mesmo, ela causa um dado extra de dano do mesmo tipo.
- *Herbalista.* Quando usa um item alquímico feito por você mesmo que cure pontos de vida, ele cura o dobro dos dados do mesmo tipo.

Tabela 1-12: O Inventor

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, engenhosidade, prata da casa
2º	Poder da descoberta, mercador
3º	Aprimoramento, fabricar item superior (1 modificação)
4º	Poder da descoberta
5º	Aprimoramento, fabricar item superior (2 modificações)
6º	Poder da descoberta, olho do artífice
7º	Aprimoramento, fabricar item superior (3 modificações)
8º	Poder da descoberta
9º	Aprimoramento, fabricar item mágico (menor)
10º	Poder da descoberta, olho do dragão
11º	Aprimoramento, fabricar item superior (4 modificações)
12º	Poder da descoberta
13º	Aprimoramento, fabricar item mágico (médio)
14º	Poder da descoberta
15º	Aprimoramento, fabricar item superior (5 modificações)
16º	Poder da descoberta
17º	Aprimoramento, fabricar item mágico (maior)
18º	Poder da descoberta
19º	Aprimoramento, fabricar item superior (6 modificações)
20º	Poder da descoberta, obra-prima

• *Maestria em Perícia.* Escolha um número de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência. Com essas perícias, você pagar 1 PM para escolher 10 em qualquer situação, exceto testes de ataque.

• *Mestre Cuca.* Você dobra os benefícios de todas as comidas que cozinha. Veja a descrição das comidas no **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**.

• *Oficina de Campo.* Você pode gastar uma hora e 2 PM para fazer a manutenção do equipamento de seu grupo. Se fizer isso, todas as armas de seus aliados recebem um bônus de +1 nos testes de ataque até o fim do dia.

• *Pedra de Amolar.* Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para aprimorar uma arma temporariamente. Ela ganha um bônus de +2 nos testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

MERCADOR. No 2º nível, você consegue vender itens por 2/3 do seu preço (normalmente, personagens vendem itens pela metade de seu preço).

FABRICAR ITEM SUPERIOR. No 3º nível, você recebe um item superior, com uma modificação, à sua escolha, e passa a poder fabricar itens superiores com uma modificação. Veja a página XX para as regras de fabricação de itens, e a página XX para a lista de modificações.

Nos níveis 5º, 7º, 11º, 15º e 19º, você recebe um novo item superior, com duas, três, quatro, cinco e seis modificações, respectivamente, e passa a poder fabricar itens superiores com essa quantidade de modificações.

Considera-se que você estava trabalhando nos itens que recebe, e você não gasta nenhum dinheiro ou tempo neles (mas gasta em itens que fabricar futuramente).

OLHO DO ARTÍFICE. A partir do 6º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar um objeto em alcance curto. Se fizer isso, encontra uma fraqueza no objeto e pode ignorar a resistência a dano dele. Você também pode usar essa habilidade para encontrar uma fraqueza na armadura de um inimigo, o que fornece um bônus de +2 em seus testes de ataque (desde que o alvo use armadura). Esse benefício dura até o fim da cena.

FABRICAR ITEM MÁGICO. No 9º nível, você recebe um item mágico menor, à sua escolha e passa a poder fabricar itens mágicos menores. Veja a página XX para as regras de criação de itens mágicos.

Nos níveis 13º e 17º, você recebe um novo item mágico, de poder médio e maior, respectivamente, e passa a poder fabricar itens mágicos dessas categorias.

Considera-se que você estava trabalhando nos itens que recebe, e você não gasta nenhum dinheiro, tempo ou PM neles (mas gasta em quaisquer outros itens que fabricar futuramente).

OLHO DO DRAGÃO. A partir do 10º nível, você pode gastar uma ação completa para analisar um item. Você automaticamente descobre se o item é mágico e, se for, todas as propriedades que ele possui e como utilizá-las.

OBRA-PRIMA. No 20º nível, você fabrica sua obra-prima, aquela pela qual seu nome será lembrado em eras futuras. Isso pode ser qualquer item que você possa criar com uma de suas perícias de Ofício. Você é livre para criar os benefícios do item em termos de regras, mas eles devem ser aprovados pelo mestre. Como linha geral, ele pode ter os benefícios de um item superior com cinco modificações e os benefícios de um item mágico maior. Considera-se que você estava trabalhando no item, e você não gasta nenhum dinheiro, tempo ou PM nele.

Ladino

PONTOS DE VIDA. Você começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 10 entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ladinagem (Des), Luta (For), Malandragem (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Reflexos (Des) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. espadas curtas.

Habilidades de Classe

ATAQUE FURTIVO. Você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

ESPECIALISTA. Escolha um número de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência (mínimo 1). Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de uma dessas perícias. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

EVASÃO. A partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado ou usando armadura pesada.

PODER ARDILOSO. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir à sua escolha.

- *Acuidade com Arma.* Quando usa uma arma corpo a corpo leve, você aplica seu modificador de Destreza em vez do seu modificador de Força nos testes de ataque e rolagens de dano.
- *Assassinar.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Se desferir um ataque furtivo contra essa criatura até o fim do seu próximo turno, você dobra os dados de dano de seu ataque furtivo.
- *Emboscar.* Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar esta habilidade na primeira rodada de um combate.

Tabela 1-13: O Ladino

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, ataque furtivo +1d6, especialista
2º	Evasão, poder artiloso
3º	Ataque furtivo +2d6, aprimoramento
4º	Esquiva sobrenatural, poder artiloso
5º	Ataque furtivo +3d6, aprimoramento
6º	Poder artiloso
7º	Ataque furtivo +4d6, aprimoramento
8º	Olhos nas costas, poder artiloso
9º	Ataque furtivo +5d6, aprimoramento
10º	Evasão aprimorada, poder artiloso
11º	Ataque furtivo +6d6, aprimoramento
12º	Poder artiloso
13º	Ataque furtivo +7d6, aprimoramento
14º	Poder artiloso
15º	Ataque furtivo +8d6, aprimoramento
16º	Poder artiloso
17º	Ataque furtivo +9d6, aprimoramento
18º	Poder artiloso
19º	Ataque furtivo +10d6, aprimoramento
20º	Poder artiloso, rei do crime

- *Gatuno.* Você recebe +2 em testes de Atletismo e escala em seu deslocamento normal, em vez de em metade dele (veja a perícia Atletismo).

- *Oportunismo.* Você recebe +2 em testes de ataque contra inimigos que já sofreram dano na mesma rodada.

- *Rolamento Defensivo.* Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Após usar esta habilidade, você fica caído.

- *Saqueador de Tumbas.* Você recebe +5 em testes de Percepção para encontrar armadilhas, e em testes de Reflexos para evitá-las. Além disso, gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem).

- *Sombra.* Você recebe +2 em testes de Furtividade. Além disso, você pode se mover com seu deslocamento normal enquanto usa Furtividade sem sofrer penalidades no teste de perícia.

- *Truque Mágico.* Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo à sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Caso a magia possua teste de resistência, a CD é baseada em Int. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes. Cada vez que é escolhida, você aprende uma nova magia.

- **Velocidade Ladina.** Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno.

ESQUIVA SOBRENATURAL. No 4º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreso.

OLHOS NAS COSTAS. A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

EVASÃO APRIMORADA. No 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado ou usando armadura pesada.

REI DO CRIME. No 20º nível, você se torna um mestre criminoso. Se a tarefa é sórdida, você não tem chance de falhar. Ao fazer um ataque furtivo ou um teste de perícia de uma perícia da lista de ladino, você pode gastar 5 PM para receber +10 no teste. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o dado.

Lutador

PONTOS DE VIDA. Você começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 6 entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Malandragem, Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

BRIGA. Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano, e podem causar dano letal ou não letal (à sua escolha). A cada quatro níveis, seu dano desarmado aumenta, conforme a tabela (o dano visto na tabela é para criaturas Médias; veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** para o dano de criaturas de outros tamanhos).

GOLPE RELÂMPAGO. Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque desarmado adicional.

PODER DAS RUAS. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- *Arma Improvisada.* Você pode gastar uma ação de movimento para procurar uma pedra, cadeira, garrafa ou qualquer outra coisa que possa usar como arma. Faça um teste de Percepção (CD 20). Se você for bem-sucedido, encontra uma arma improvisada. Você continua usando as estatísticas de seu ataque desarmado — bônus de ataque, margem de ameaça, etc. — mas seu dano aumenta em uma categoria. Armas improvisadas são frágeis; se você errar um ataque e o resultado do dado for um número ímpar, a arma quebra.

- *Braços Calejados.* Você soma seu bônus de Força na CA, limitado pelo seu nível e apenas se não estiver usando armadura.

- *Cabeçada.* Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, o oponente fica desprevenido contra o ataque. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra uma mesma criatura.

- *Convencido.* Acostumado a contar apenas com seus próprios músculos, você adquiriu certo desdém por artes mais sofisticadas, o que por sua vez lhe deixou mais resistente. Você recebe +2 em testes de resistência contra magias.

- *Finta.* Você recebe +2 em testes de Enganação para fintar, e pode fintar como uma ação de movimento.

Tabela 1-14: O Lutador

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, briga (1d6), golpe relâmpago
2º	Poder das ruas
3º	Casca grossa (Con), aprimoramento
4º	Poder das ruas
5º	Aprimoramento, briga (1d8), golpe cruel
6º	Poder das ruas
7º	Aprimoramento, casca grossa (Con+1)
8º	Poder das ruas
9º	Aprimoramento, briga (1d10), golpe violento
10º	Poder das ruas
11º	Aprimoramento, casca grossa (Con+2)
12º	Poder das ruas
13º	Aprimoramento, briga (2d6)
14º	Poder das ruas
15º	Aprimoramento, casca grossa (Con+3)
16º	Poder das ruas
17º	Aprimoramento, briga (2d8)
18º	Poder das ruas
19º	Aprimoramento, casca grossa (Con+4)
20º	Dono da rua (2d10), poder das ruas

- *Golpe Baixo.* Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD For). Se ele falhar, fica atordado por uma rodada. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra uma mesma criatura.

- *Rasteira.* Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente fica caído.

- *Trocação.* Quando você começa a bater, não para mais. Quando acerta um ataque desarmado, pode fazer outro ataque desarmado, contra o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PM igual à quantidade de ataques já realizados no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PM, um segundo ataque extra gastando mais 2 PM e assim por diante, até errar um ataque ou não ter mais pontos de mana.

- *Trocação Tumultuosa.* Você é uma turba de um homem só. Quando faz um ataque desarmado, pode pagar 1 PM para atingir todas as criaturas adjacentes a você — incluindo aliados! Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque, e compara o resultado de seu teste contra a CA de cada criatura.

- *Voadora.* Quando faz uma investida desarmada, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, recebe +1d6 no

dano por cada 1,5m que se deslocar até chegar ao oponente, limitado pelo seu nível.

CASCA GROSSA. No 3º nível, você soma seu bônus de Constituição na classe de armadura, limitado pelo seu nível e apenas se não estiver usando armadura pesada. Além disso, no 7º nível, e a cada quatro níveis, você recebe +1 na CA.

GOLPE CRUEL. No 5º nível, você acerta onde dói. Sua margem de ameaça com ataques desarmados aumenta em +1.

GOLPE VIOLENTO. No 9º nível, você bate com muita força. Seu multiplicador de crítico com ataques desarmados aumenta em +1.

DONO DA RUA. No 20º nível, seu dano desarmado aumenta para 2d10 (para criaturas Médias). Além disso, quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você faz *dois* ataques, em vez de um (podendo usar Golpe Relâmpago para fazer um terceiro).

Nobre

PONTOS DE VIDA. Um nobre começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 6 entre Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Malandragem (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

AUTOCONFIANÇA. Você soma seu bônus de Carisma na classe de armadura, limitado pelo seu nível.

HERANÇA. Você começa o jogo com um item à sua escolha (normal ou mágico) de até 2.000 T\$.

ORGULHO. Nobres confiam muito em suas próprias capacidades. Se por um lado isso pode torná-los arrogantes, por outro faz com que consigam realizar tarefas acima de seus limites. Você pode gastar 1 PM para receber +2 num teste. Para cada PM extra que gastar, o bônus aumenta em +2 (até um máximo igual ao seu bônus de Carisma).

PODER DA NOBREZA. No 2º nível, e a cada dois níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

- **Contatos.** Você estabelece uma rede de contatos, que podem ajudá-lo com favores e informações. Pedir contatos gasta 5 PM e exige pelo menos uma hora de conversa e bajulação, ou mais, de acordo com o mestre. Faça um teste de Diplomacia. A CD do teste depende do que você está pedindo: 10 para algo simples (como um convite para uma festa particular); 20 para algo caro ou complicado (como uma carona de barco até Galrasia), e 30 para algo perigoso ou ilegal (como acesso aos planos militares do reino).

- **Grito Tirânico.** Quando usa a habilidade Palavras Afiadas, você pode pagar +2 PM. Se fizer isso, pode atingir todos os inimigos em alcance curto e causar dano letal de trovão. *Pré-requisito:* Palavras Afiadas.

- **Inspirar Confiança.** Sua presença faz as pessoas darem o melhor de si. Você pode gastar 2 PM para fazer um aliado em alcance longo rolar novamente um teste recém realizado.

Tabela 1-15: O Nobre

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Aprimoramento, autoconfiança, herança, orgulho
2º	Riqueza, poder da nobreza
3º	Aprimoramento, comandar
4º	Poder da nobreza
5º	Aprimoramento
6º	Poder da nobreza
7º	Aprimoramento
8º	Poder da nobreza
9º	Aprimoramento
10º	Poder da nobreza
11º	Aprimoramento
12º	Poder da nobreza
13º	Aprimoramento
14º	Poder da nobreza
15º	Aprimoramento
16º	Poder da nobreza
17º	Aprimoramento
18º	Poder da nobreza
19º	Aprimoramento
20º	Realeza

- **Inspirar Glória.** A presença de um nobre motiva as pessoas a realizar façanhas impressionantes. Você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance longo ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. *Pré-requisito:* Inspirar Confiança.

- **Língua de Prata.** Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para receber um bônus no teste igual ao seu nível. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas apenas antes do mestre dizer se você foi bem-sucedido ou não.

- **Língua de Ouro.** Você pode gastar uma ação padrão e 6 PM para gerar o efeito da magia *Sugestão* com o aprimoramento em massa (CD Car). Esta não é uma habilidade mágica, e provém de sua capacidade de influenciar outras pessoas. *Pré-requisito:* Língua de Prata.

- **Palavras Afiadas.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para convencer uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) em alcance curto a parar de lutar. Faça um teste de Diplomacia ou Intimidação (à sua escolha) oposto ao teste de Vontade da criatura. Se for bem-sucedido, você causa 1d6 pontos de dano não letal à criatura. Se falhar, causa metade deste dano. Para cada PM extra que você gastar quando ativar a habilidade, o dano aumenta em +1d6. Caso a criatura seja reduzida

a 0 ou menos PV por esta habilidade, não cai inconsciente. Em vez disso, se rende (caso você tenha usado Diplomacia) ou foge apavorada (caso tenha usado Intimidação).

- **Presença Aristocrática.** Sempre que uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) tentar machucá-lo (causar dano através de um ataque, magia ou habilidade especial) você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

- **Presença Majestosa.** Você impõe respeito a todos. A habilidade presença aristocrática passa a funcionar contra criaturas com Int 1 ou mais (ou seja, passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem valor de Inteligência). Além disso, você pode usá-la mais de uma vez contra uma mesma criatura na mesma cena. *Pré-requisito:* Presença Aristocrática, 12º nível de personagem.

RIQUEZA. No 2º nível, você passa a receber dinheiro de sua família, de seu patrono ou de seus negócios. No início de cada aventura, você pode fazer um teste de Carisma. Você recebe um número de Tibares de

ouro igual ao resultado do teste multiplicado por seu nível de classe. Por exemplo, um nobre de 5º nível que consiga um 15 no teste de Carisma recebe 75 T\$. O uso desta habilidade é condicionado à hora e lugar em que o nobre fizer o teste. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro.

COMANDAR. No 3º nível, você pode gastar uma ação de movimento para fornecer um bônus nos testes de ataque e perícia de seus aliados em alcance longo por uma rodada. O bônus é igual à quantidade de PM que você gastar, mas não pode ser maior que seu modificador de Carisma.

REALEZA. No 20º nível, sua presença impõe mais do que respeito — impõe veneração. Uma criatura que seja alvo de sua habilidade Presença Aristocrática e falhe no teste de Vontade por 10 ou mais se arrepende tanto de ter tentado machucá-lo que passa a lutar ao seu lado — e seguir suas ordens, se puder entendê-lo — pelo resto do combate. Uma criatura que seja reduzida a 0 PV pela habilidade Palavras Afiadas não sofre este dano; em vez disso, passa a lutar ao seu lado pelo resto da cena.

Paladino

PONTOS DE VIDA. Um paladino começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 4 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Lidar com Animais (Car), Luta (For), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

ABENÇOADO. Você soma seu bônus de Carisma no seu total de pontos de mana. Além disso, se torna devoto de uma divindade disponível para paladinos. Você deve obedecer as Obrigações & Restrições de seu deus, mas em troca ganha um dos Poderes Concedidos dele à sua escolha.

Como alternativa, você pode ser um paladino do bem, lutando em prol da bondade e da justiça como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas não precisa seguir nenhuma Obrigação & Restrição (além do Código do Herói abaixo).

CÓDIGO DO HERÓI. Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear, roubar ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam. Se violar o código, você perde todos os seus pontos de mana (mas recupera-os normalmente com descanso).

GOLPE DIVINO. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe destruidor. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e +1d8 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +2 PM para aumentar o dano em +1d8.

CURA PELAS MÃOS. A partir do 2º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 1d8+1 pontos de vida de um alvo em alcance corpo a corpo (incluindo você). A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar os PV curados em +1d8+1.

A partir do 6º nível, você pode gastar +1 PM quando usa cura pelas mãos para anular uma condição afetando o alvo, entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo.

Esta habilidade também pode causar dano a mortos-vivos, exigindo um ataque desarmado.

Tabela 1-16: O Paladino

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Abençoado, aprimoramento, código do herói, golpe divino (+1d8)
2º	Cura pelas mãos (1d8+1 PV)
3º	Aprimoramento, aura sagrada (proteção)
4º	Poder do heroísmo
5º	Aprimoramento, bênção da justiça, golpe divino (+2d8)
6º	Cura pelas mãos (2d8+2 PV)
7º	Aprimoramento, aura sagrada (cura)
8º	Poder do heroísmo
9º	Aprimoramento, golpe divino (+3d8)
10º	Cura pelas mãos (3d8+3 PV)
11º	Aprimoramento, aura sagrada (dano)
12º	Poder do heroísmo
13º	Aprimoramento, golpe divino (+4d8)
14º	Cura pelas mãos (4d8+4 PV)
15º	Aprimoramento, aura sagrada (resistência a magia)
16º	Poder do heroísmo
17º	Aprimoramento, golpe divino (+5d8)
18º	Cura pelas mãos (5d8+5 PV)
19º	Aprimoramento, aura sagrada (invencibilidade)
20º	Campeão do bem, poder do heroísmo

AURA SAGRADA. No 3º nível, você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com alcance curto a partir de você. A aura emite uma luz dourada e agradável, que ilumina como uma tocha. Além disso, você e os aliados dentro da aura recebem um bônus igual ao seu bônus de Carisma nos testes de resistência. Manter a aura custa 1 PM no início de seus turnos.

A partir do 7º nível, no início do seu turno, você e os aliados dentro da aura recuperam um número de PV igual a 5 + seu bônus de Carisma.

A partir do 11º nível, no início do seu turno, espíritos e mortos-vivos à sua escolha dentro da aura sofrem dano igual a 5 + seu bônus de Carisma.

A partir do 15º nível, você e os aliados dentro da aura podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado (mas devem fazer isto antes de o mestre dizer se o teste foi bem-sucedido ou não, e devem ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro).

Por fim, a partir do 19º nível, você e os aliados dentro da aura ignoram o primeiro dano sofrido na cena.

PODER DO HEROÍSMO. No 4º nível, e a cada quatro níveis, você recebe uma habilidade da lista a seguir a sua escolha.

Os poderes a seguir são julgamentos divinos. Proferir um julgamento gasta uma ação de movimento, a menos que a descrição diga o contrário. Uma mesma criatura pode ser alvo de vários julgamentos diferentes, mas efeitos do mesmo julgamento não se acumulam.

- *Autoridade.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para comandar uma criatura à sua escolha em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você for bem-sucedido, ela obedece à um comando simples como “pare” ou “largue a arma”. Se a criatura for bem-sucedida, fica imune a este efeito por um dia.

- *Coragem.* Gastando 2 PM, você pode inspirar coragem em uma criatura em alcance curto, incluindo você mesmo. Pelo restante da cena, a criatura é imune a efeitos de medo e ganha +2 em testes de ataque contra alvos de nível maior que o dela.

- *Iluminação.* Uma vez por cena, você pode marcar um alvo inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando acerta um ataque nesse alvo, você recupera 3 PM.

- *Justiça.* Gastando 2 PM, você pode marcar um alvo inimigo em alcance curto. A próxima vez que esse alvo causar dano em você ou um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se ele falhar, sofre dano sagrado igual à metade do dano que causou.

- *Liberdade.* Você pode gastar 5 PM para cancelar um efeito contínuo (como paralisia, medo, veneno, etc.) que esteja afetando uma criatura em alcance curto.

- *Salvação.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando você acerta um ataque físico nesse alvo, recupera 5 pontos de vida.

- *Vindicação.* Você pode gastar 2 PM e escolher um inimigo que já tenha causado dano a você ou seus aliados nessa cena. Pelo restante da cena, você recebe +2 em testes de ataque e +1d8 em rolagens de dano contra o alvo escolhido, mas sofre -2 em testes de ataque contra qualquer outro alvo. Você pode aumentar os bônus de Vindicação gastando PMs adicionais quando profere esse julgamento: para cada 2 PM adicionais, o bônus de ataque aumenta em +1 e o bônus de dano em +1d8, mas a penalidade também aumenta em -2. O efeito termina automaticamente caso o alvo fique inconsciente.

- *Zelo.* Você pode gastar 1 PM para marcar um alvo em alcance longo. Pelo restante da cena, sempre que se mover na direção desse alvo, você se move com o dobro de seu deslocamento.

BÊNÇÃO DA JUSTIÇA. No 5º nível, escolha entre égide sagrada e montaria sagrada. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

- *Égide Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para cobrir seu escudo ou símbolo sagrado em energia. Até o fim da cena, você e todos os aliados adjacentes recebem um bônus na classe de

Montaria Sagrada

Um paladino de 5º nível pode escolher receber uma montaria sagrada, designada pelos deuses. Este animal vai atuar como um fiel companheiro de batalhas. Normalmente será um cavalo de guerra para paladinos de tamanho Médio, ou um cão de guarda para paladinos Pequenos, mas, de acordo com o mestre, outros animais podem ser montarias sagradas.

Para invocar sua montaria você gasta uma ação de movimento e 2 PM. Ela aparece com um brilho de luz dourada ao seu lado e fica até o fim da cena, quando desaparece de volta para o Reino Divino de onde vem.

Como opção para campanhas mais realistas, a montaria sagrada pode ser um animal terreno, em vez de invocado. Neste caso, você nunca precisará gastar uma ação ou PM para ter a montaria — que já estará com ele. Por outro lado, o animal pode não ser capaz de acompanhá-lo em todos os lugares (por exemplo, um cavalo não consegue entrar num túnel apertado ou escalar uma montanha).

Você e sua montaria têm um vínculo mental, sendo sempre capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Lidar com Animais). Ele fornece os benefícios de um aliado iniciante dos tipos montaria e combatente. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um aliado veterano e, no 17º nível, de um aliado mestre. Veja a regra de Aliados no **CAPÍTULO 5**. Uma montaria cumpre qualquer ordem sua, mesmo que signifique arriscar a vida. Se a montaria sagrada morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode invocar uma nova montaria após um dia inteiro de prece e meditação.

armadura igual ao seu modificador de Carisma. A partir do 11º nível, você pode gastar 5 PM para receber o mesmo bônus num teste de resistência contra uma magia recém lançada contra você. Se você for bem-sucedido no teste de resistência, reverte a magia de volta para o seu conjurador, como se estivesse sob efeito de *Reverter Magia*.

- *Montaria Sagrada*. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar uma montaria sagrada. Veja o quadro para mais detalhes.

CAMPEÃO DO BEM. No 20º nível, você pode gastar uma ação padrão e 5 PM para assumir a forma de um anjo guerreiro. Você cria asas emplumadas, que fornecem deslocamento de voo de 18m, e recebe resistência a dano 20 até o fim da cena.

Origens

Enquanto sua raça diz como você nasceu e sua classe diz o que se tornou, sua origem revela sua ocupação antes de ser aventureiro. É o que você fazia até ganhar seu primeiro nível em uma classe básica.

Cada origem apresentada a seguir é intencionalmente vaga e breve, apenas uma ideia básica por onde começar. Você pode usá-la como está, para jogar rapidamente, ou então colorir com tantos detalhes quanto quiser!

Perceba que nem todas as origens combinam muito com todas as raças e classes. Uma dahlán druida com origem estudiosa será tão improvável quanto um lefou bárbaro de origem aristocrata. Mesmo assim, nenhuma combinação é proibida — você apenas vai precisar de mais imaginação para explicar seu personagem.

Benefício. Cada origem fornece um benefício para seu personagem. Normalmente é uma perícia treinada, mas pode ser algo diferente. Anote seu benefício de origem no campo “Outras Características” da ficha.

Lista de Origens

A seguir está uma lista preliminar de origens. O livro *Tormenta 20* terá origens adicionais.

Acólito

Neste mundo agraciado com tantos deuses e igrejas, muitos ingressam cedo em alguma ordem religiosa — o que, dependendo de quem é seu patrono, pode ser motivo de admiração ou repulsa. Talvez você tenha ouvido o chamado da fé, seguiu a tradição espiritual de sua família, ou apenas foi abandonado quando pequeno às portas de um templo ou monastério. Mesmo que jamais tenha se tornado um verdadeiro devoto, suas lembranças são carregadas de orações, evangelhos e outros ensinamentos.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Conhecimento (religião), Cura ou Vontade.

Amnésico

Você perdeu a maior parte da memória. Sabe o próprio nome, ou nem isso. Tem alguns itens pessoais, mas nenhuma ideia de como os conseguiu — podem ser relíquias de família, presentes de uma pessoa querida, ou apenas coisas que pegou de uns viajantes mortos lá atrás. Você não sabe como tornou-se aventureiro, nem como recebeu o treinamento necessário; apenas tem uma intuição sobre aquilo que consegue fazer. Seus atuais companheiros são a única família que conhece.

Quem sabe, viajando com eles, você descubra algo sobre seu passado.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em duas perícias quaisquer, escolhidas secretamente pelo mestre.

Artesão

Você foi treinado em sua família, ou por algum mestre, escola ou guilda, na arte de produzir e consertar certos itens importantes no mundo civilizado. Do marceneiro capaz de fabricar boa mobília e consertar carroças, ao alfaiate habilidoso em costurar as vestes da nobreza, passando pelo joalheiro, engenheiro ou forjador de armas e armaduras. Além de suas habilidades, que cedo ou tarde acabam se mostrando úteis durante as aventuras, você ainda mantém contato com outros artífices em sua área profissional.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em uma perícia de Ofício à sua escolha.

Artista

Você nasceu com talento, nasceu com um “dom” — pelo menos, é o que outras pessoas gostam de pensar. Será verdade? Ou será que você apenas sentiu atração por certa forma de arte e treinou muito, *muito* mesmo? Enquanto o artesão fabrica itens “mundanos”, por assim dizer, o artista produz entretenimento, produz alimento para o coração e a alma. Talvez você apenas saiba entoar belas canções, aprendidas na infância com pais amorosos, ou ouvindo fadas na floresta. Ou talvez seja um ator ou menestrel profissional, formado em alguma escola de artes prestigiada.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Acrobacia, Atuação ou Enganação.

Capanga

Agilidade e esperteza são importantes no mundo do crime, mas não são tudo; muitas vezes é preciso esmurrar alguém. Por ser grande, forte ou apenas mal-encontrado, você acabou trabalhando como músculos para algum bandido, ou integrando um bando, quadrilha ou guilda de ladrões. Talvez você não fosse muito bom em bater carteiras nas ruas de Ahlen, mas sabia erguer alguém pelo tornozelo e sacudir até as moedas caírem. Hoje, como aventureiro, você provavelmente deixou essa época para trás — pelo menos até que alguém precise ser “convencido” a colaborar.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Luta, Intimidação ou Malandragem.

Charlatão

Você sempre teve talento para resolver problemas com boa conversa, sincera ou nem tanto. Talvez tenha aprendido andando com más companhias. Por ser pequeno e fraco em meio a guerreiros truculentos, talvez fosse pura questão de sobrevivência. Ou apenas foi tocado por Hyninn, Szzaas ou outra entidade traiçoeira. Seja como for, após um pouco de diálogo, você rapidamente percebe o que as pessoas mais querem ou temem, usando palavras espertas para vencer obstáculos e abrir caminhos tão facilmente quanto espadas e magias. Ou melhor.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Atuação, Enganação ou Malandragem.

Criminoso

Fazer o bem é bonito, mas não enche barriga — pelo menos, assim você foi ensinado. Por necessidade, ambição ou apenas sem conhecer outra vida, você foi um bandido durante boa parte da juventude. Furtava bolsas, trapaceava em jogos de taverna, emboscava viajantes nas estradas. Agia sozinho, ou com seu próprio bando, ou pertencia a uma guilda de ladrões. Tornar-se aventureiro talvez seja uma forma de expiar por seus crimes, ou apenas o passo seguinte; em vez de mercadores, roubar tesouros de dragões!

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Enganação, Furtividade ou Ladinagem.

Eremita

Você passou grande parte da vida isolado, afastado da sociedade. Foi banido ainda muito jovem, por nascer lefou, ou com alguma deformidade da Tormenta. Ou ouviu um chamado dos deuses, buscando o isolamento para meditar sobre seu significado. Ou viveu enclausurado em um mosteiro, mantendo contato apenas com poucos monges silenciosos. Ou foi praticante de artes arcanas proibidas, mantendo-se longe de olhares curiosos. A vida simples tornou você forte de corpo e espírito. Mas, em algum momento, você decidiu que bastava — ou teve sua tranquilidade interrompida.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Conhecimento (natureza), Percepção ou Sobrevivência.

Estudioso

Não importa se você já nasceu apaixonado por certo assunto, testemunhou um evento incrível que atiçou sua curiosidade, ou viu-se forçado a estudar por imposição familiar. Longos anos de sua vida foram gastos em meio a livros e pergaminhos. Da

engenharia dos anões à geopolítica do Reinado, das táticas militares de Yuden aos sistemas de conjuração da Academia Arcana, da anatomia dos dragões aos enigmas cósmicos da Tormenta... em Arton não faltam campos a conquistar, segredos a desvendar. Agora, como aventureiro, você tem a chance de vivenciar aquilo que aprendeu, e também auxiliar o grupo com o fruto de seus estudos.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em uma perícia de Conhecimento à sua escolha.

Fazendeiro

Boa parte da população de Arton jamais conheceu outro modo de viver. Em algum lugar na perigosa transição entre os ermos e as cidades, você trabalhou duro em campos e fazendas. Cultivando a terra ou criando animais, viveu longos anos em contato com a natureza, orando e trabalhando por boas colheitas ou gado saudável, só ocasionalmente visitando povoados para negociar sua produção. Por que essa vida tranquila acabou? Sua família foi assassinada por goblins? Sua fazenda foi devastada por um dragão? Ou você apenas foi atraído pelo chamado da aventura?

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Conhecimento (natureza), Lidar com Animais ou Ofício (fazendeiro).

Forasteiro

Você veio de longe. Sua cultura nativa é quase ou totalmente desconhecida no Reinado, tornando você uma figura exótica, de hábitos estranhos. Você pertence a uma tribo perdida nas Montanhas Sanguinárias? Nasceu em uma bela cidade de cúpulas douradas no Deserto da Perdição? Navegou em navios audazes desde os Reinos de Moreania? Talvez você até tenha chegado de algum outro mundo, através de algum portal mágico. Será que conseguiu ajustar-se a este Reinado, agora chamando-o de lar? Ou procura, até hoje, o caminho de volta para casa?

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Fortitude ou Sobrevivência.

Gladiador

Em vários pontos do Reinado, especialmente grandes cidades, combates de arena são um entretenimento popular — a ponto de atrair muitos jovens. Podem ser combates até a morte, ou apenas encenações elaboradas, ou ainda corridas de cavalo, arquearia e outros esportes não tão sangrentos. Você acabou envolvido nesse mundo glamouroso por ser tradição em sua família,

por admirar algum gladiador renomado, ou apenas por sede de fama e fortuna. Um evento traumático, uma decepção, ou o puro tédio levou você a abandonar as arenas e aplausos, usando sua experiência em torneios para viver aventuras.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Atuação, Iniciativa ou Luta.

Marujo

Pelo menos por algum tempo, você trabalhou a bordo de uma embarcação — não necessariamente no oceano. Talvez tenha atuado na vasta malha fluvial de Callistia, ou ao longo do imenso Rio dos Deuses. Você também pode ter sido tripulante em barcas pesqueiras, caravelas piratas, galeões exploradores, trirremes dos minotauros, juncos tamuranianos ou mesmo algum dirigível goblin. Quem sabe você até tripulou alguma embarcação mágica fantástica, como as naves vivas gog'magogue que viajam entre mundos!

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Acrobacia, Atletismo ou Ofício (marinheiro).

Mateiro

Nem todos em Arton vivem em cidades confortavelmente abastecidas por fazendeiros, mineiros ou pescadores — muitas comunidades ainda obtêm sustento através da caça. Você aprendeu cedo a abater animais selvagens para colocar comida na mesa, ou como esporte de gosto duvidoso. Se você caça com reverência a Allihanna, ou apenas coleciona troféus com orgulho, a escolha é sua. De qualquer forma, para alguém habituado a flechar cervos e colocar armadilhas para coelhos, combater ogros, demônios e dragões seria apenas o passo seguinte.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Furtividade, Percepção ou Sobrevivência.

Miliciano

Você atuou, por algum tempo, como agente da lei em uma comunidade de médio ou grande porte. Nem de longe uma profissão tão glamourosa ou emocionante quanto parece; boa parte de seu trabalho resumia-se a guardar um portão, ou fazer rondas tediosas, ou recolher bêbados em tavernas. Pelo menos você recebeu algum treino e experiência em investigação e combate. Também pode ter consigo alguma boa arma ou armadura, que “esqueceu” de devolver quando abandonou a milícia para tornar-se aventureiro.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Iniciativa, Luta ou Percepção.

Nômade

Até onde se lembra, você nunca pertenceu a um só lugar. Sua família viajava constantemente, como parte de alguma grande caravana comercial, peregrinação religiosa, grupo de ciganos, ou algum povo primitivo que nunca praticou agricultura. Ou talvez suas razões para viajar sejam bem diferentes e pessoais — após a quase extinção de seu povo, muitos elfos temem criar raízes, enquanto a deusa Valkaria exige que seus devotos se mantenham sempre em viagem. Para você, habituado às estradas e sem laços com nenhuma terra, bastou um pequeno passo para tornar-se aventureiro.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Cavalgar, Lidar com Animais ou Sobrevivência.

Pivete

Você era uma criança de rua. Não conheceu seus pais, ou foi abandonado por eles, ou fugiu para evitar maus tratos. Sem muitas escolhas, aprendeu cedo a sobreviver em cidades, pedindo esmolas, roubando bolsas ou cumprindo pequenas tarefas para bandidos. Tornar-se aventureiro não parecia apenas um jeito de ficar rico e famoso, mas também a única chance de uma vida melhor. Talvez você não tenha as armaduras e mantos chiques de seus companheiros, mas sabe se virar nas ruas melhor que ninguém.

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Furtividade, Ladinagem ou Reflexos.

Selvagem

Você pode ter nascido em alguma tribo de bárbaros incultos, ou tem uma origem bem mais exótica. Perdeu-se dos pais verdadeiros em alguma região remota, sobrevivendo graças aos cuidados de um eremita, ou criado por animais, ou por pura bondade dos deuses. Você pode nem mesmo ter nascido de pais humanoides; talvez seja cria de dragões, demônios ou deuses, com poderes a serem revelados no momento certo. Será que você ainda teme a civilização, assustando-se com uma simples fogueira? Ou já aprendeu algumas coisas, graças a seus novos companheiros?

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Conhecimento (natureza), Percepção ou Sobrevivência.

Soldado

O mundo de Arton possui nações poderosas, com vastas forças militares. Ainda jovem, você se alistou (ou foi convocado) como soldado em um grande exército. Independente de sua função exata dentro da máquina de guerra — infantaria, cavalaria, cozinheiro... —, você

recebeu algum treinamento. Naturalmente, em alguma ocasião você abandonou a vida militar para tornar-se aventureiro. Foi dispensado com honras, após uma grande façanha? Sobreviveu a um conflito sangrento? Desertou *antes* de um conflito sangrento?

BENEFÍCIO. Você se torna treinado em Fortitude, Luta ou Pontaria.

Fazendo sua Própria Origem

A lista de origens acima não deve ser vista como final. São apenas sugestões: ao contrário de raças e classes, a grande diversão das origens é que você é livre para criar sua própria — com aprovação do mestre, é claro.

Cada origem possui um benefício mecânico diferente. Embora as origens da lista básica (apresentada acima), sejam mais simples, fornecendo uma perícia treinada, não há por que se limitar a isso. Outras origens podem fornecer benefícios diferentes, como por exemplo:

- Um talento adicional.
- Um conjunto de itens mundanos, no valor de 1.500 T\$, ou um único item, mundano ou mágico, no valor de até 2.000 T\$.
- Outro benefício inventado por você (e aprovado pelo mestre), equilibrado com os benefícios acima.

Você não precisa ficar preso a benefícios mecânicos. Talvez você tenha uma ideia que ajude você ou o grupo, ou que traga um sabor a mais na interpretação. O mestre também pode oferecer origens específicas ligadas à campanha que ele pretende mestrar.

A seguir estão quatro exemplos de origens com benefícios variados.

Aristocrata

Você nasceu na nobreza. Recebeu educação sofisticada, com acesso aos melhores mestres e tutores. Para você, os protocolos da corte, heráldica e etiqueta de bailes são assuntos comuns. Mais do que isso, seu nascimento em berço de ouro garante que você seja bem tratado pela sociedade. Você ainda procura cumprir seus compromissos como nobre? Luta para conciliar as expectativas da família com a vida de aventuras? Ou cortou totalmente seus laços com o passado, mantendo apenas alguns contatos úteis?

BENEFÍCIO. Você possui um pouco de influência política, que pode usar para comer e se hospedar de graça em estalagens, conseguir uma audiência com o nobre local, etc.

Herdeiro

Você pertence a uma linhagem de cavaleiros, mercadores, conjuradores, acadêmicos, assassinos, ou outra atividade profundamente tradicional em sua família — tão tradicional que, de você, não se espera outra coisa. Pode ser uma longa e antiquíssima ascendência, traçada até antes da Grande Batalha, ou você apenas é filho de uma grande personalidade. Talvez tenha nascido em alguma ordem de cavalaria em Bielefeld, ou uma influente estirpe da nobreza de Deheon, ou como filho de um célebre arquimago com planos de enviá-lo à Academia Arcana, ou até cresceu em um culto familiar secreto a um deus maligno. Graças a essa herança, recebeu treino e equipamento adequados. Mas você pretende mesmo seguir esse caminho?

BENEFÍCIO. Você começa com um item, mundano ou mágico, no valor de até 2.000 T\$, à sua escolha.

Herói Camponês

Quando o povoado foi atacado por goblins, você empunhou o forcado para expulsá-los. Quando o estábulo pegou fogo, você se arriscou para salvar todos os animais. Quando todos temiam a mansão assombrada na colina, você encontrou a carta de amor perdida que trouxe descanso à alma torturada. Você era o campeão local, amado pelo povo, mas também destinado a feitos maiores. Houve comoção quando você, enfim, partiu para uma vida de aventuras. Mas ninguém deixou de orar por seu sucesso.

BENEFÍCIO. Você pode gastar 1 PM para receber +1d4 num teste. Você deve usar este benefício antes de rolar o dado.

Mercador

Seguindo uma tradição de família, após herdar um estabelecimento, ou apenas como um jovem empregado, você atuou como comerciante — pelo menos por algum tempo. Uma barraca modesta em algum grande mercado urbano? Uma caravana mercante cruzando o Reinado? Um belo bazar na prestigiada cidade voadora de Vectora? Após alguns anos de negociações e jornadas (nem tão tranquilas quanto outros imaginam), você talvez não tenha ficado rico, mas reuniu contatos úteis para sua carreira de aventureiro.

BENEFÍCIO. Você sabe onde encontrar compradores e vendedores de itens de qualquer tipo, incluindo produtos raros ou proibidos (como itens mágicos ou venenos).

Outras Características

Pontos de Vida • PV

Pontos de vida são uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria um camponês comum será “apenas um arranhão” para um bárbaro embrutecido ou um ladino esquivo.

Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 ou menos pontos de vida, você cai inconsciente e sangrando (veja Ferimentos & Morte, no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**).

Pontos de Mana • PM

Pontos de mana são uma medida de sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades especiais você consegue usar.

Não há penalidade por ficar com 0 pontos de mana, além de não poder mais usar habilidades com custo em PM. Não é possível ficar com PM negativos.

Recuperando PV e PM

Com uma noite de descanso (oito horas de sono) você recupera 1 PV e 1 PM por nível de personagem. Um personagem de 6º nível, por exemplo, recupera 6 PV e 6 PM com uma noite de descanso.

RECUPERAÇÃO VARIADA. As condições do descanso afetam a recuperação. Dormir ao relento, sem um saco de dormir e um acampamento (veja a perícia Sobrevivência, no **CAPÍTULO 2**), diminui a recuperação para metade do nível (mínimo 1 PV e 1 PM). Um personagem de 5º nível dormindo ao relento, por exemplo, recupera apenas 2 PV e 2 PM. Por outro lado, dormir em condições especialmente confortáveis aumenta a recuperação para o dobro ou triplo do nível. Em qualquer caso, qualquer interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Certas habilidades, magias e itens podem recuperar PV e PM. Você nunca pode recuperar mais pontos de vida ou mana do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

PONTOS TEMPORÁRIOS. Certos efeitos fornecem PV ou PM temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros perdidos quando você sofre dano. Quando o efeito que fornece os PV ou PM temporários acaba, quaisquer pontos restantes desaparecem (o que pode levar a pontos de vida negativos).

Classe de Armadura • CA

A classe de armadura representa a dificuldade de acertar o alvo. Assim, quando você ataca um inimigo, a classe de dificuldade do seu teste de ataque é a classe de armadura do inimigo.

Sua classe de armadura é igual 10 + seu modificador de Destreza + seu bônus de armadura e escudo.

Tamanho

O seu tamanho físico, numa escala de seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. O tamanho padrão é Médio, mas algumas raças possuem uma categoria diferente.

Criaturas Médias não recebem modificadores por tamanho. Criaturas menores recebem um bônus em testes de Furtividade e uma penalidade em manobras de combate. Para criaturas maiores, esses bônus e penalidades são invertidos.

Criaturas menores ou maiores também devem usar armas próprias para seu tamanho, que causam menos ou mais dano (veja a **TABELA 3-2: DANO DE ARMAS POR TAMANHO**, na página XX).

Tabela 1-17: Tamanho de Criaturas

CATEGORIA DE TAMANHO	EXEMPLO	ESPAÇO/ALCANCE NATURAL	MODIFICADOR DE FURTIVIDADE/ MANOBRAS
Minúsculo	Rato, sprite	1,5m	+5/-5
Pequeno	Goblin	1,5m	+2/-2
Médio	Humano	1,5m	0
Grande	Ogro, cavalo	3m	-2/+2
Enorme	Ente	4,5m	-5/+5
Colossal	Dragão	9m	-10/+10

Deslocamento

A sua velocidade de movimentação, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 metros, mas algumas habilidades podem mudar seu deslocamento.

Quando você joga com um tabuleiro, cada quadrado do tabuleiro representa 1,5m no mundo do jogo. Para simplificar os cálculos, as distâncias do jogo são medidas em “quadrados” (de 1,5m) em vez de metros.

Caso seu tamanho ou deslocamento sejam diferentes do padrão (isto é, Médio e 9m), anote os valores no campo “Outras Características” da ficha.

Capítulo 2: Perícias

As perícias são as habilidades mundanas de seu personagem, importantes para resolver desafios físicos, mentais e sociais.

Bônus de Perícia

Seu *bônus de perícia* é uma medida numérica da sua competência com a perícia em questão. Para todas as perícias, ele é igual à metade do seu nível (arredondado para baixo) + seu modificador no atributo-chave (identificado ao lado do nome da perícia).

Por exemplo, um personagem de 3º nível com Força 18 (+4) terá um bônus de +5 nas perícias baseadas em Força (Atletismo e Luta). Quando subir para o 4º nível, seu bônus aumentará para +6.

**BÔNUS DE PERÍCIA = METADE DO NÍVEL +
MODIFICADOR DO ATRIBUTO-CHAVE**

Perícias Treinadas

Quando você escolhe sua classe, escolhe as perícias nas quais será *treinado* — ou seja, mais competente. Quantas e quais perícias você escolhe são informações determinadas pela classe.

Além disso, você recebe um número adicional de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência, se houver. Perícias recebidas por Int *não* precisam ser da lista da classe.

Você pode ganhar novas perícias treinadas escolhendo a habilidade de classe Treino em Perícia ou aumentando seu valor de Inteligência.

Nas perícias treinadas, você possui um bônus adicional de +2. Se o personagem do exemplo anterior for treinado em Luta, seu bônus nesta perícia será +7 (+1 da metade do nível, +4 do modificador de Força, +2 do treinamento).

**BÔNUS DE PERÍCIA TREINADA = METADE DO NÍVEL +
MODIFICADOR DO ATRIBUTO-CHAVE +2**

Testes sem Treinamento

Conhecimento, Ladinagem, Lidar com Animais e Misticismo são perícias que só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Então, se você não escolheu Ladinagem como perícia treinada, não tem o conhecimento mínimo necessário para tentar destrancar uma fechadura, não importa seu nível ou modificador de Destreza.

Tabela 2-1: Perícias

PERÍCIA	ATRIBUTO-CHAVE	SOMENTE TREINADA?	PENALIDADE DE ARMADURA?
Acrobacia	Des	—	sim
Atletismo	For	—	—
Atuação	Car	—	—
Cavalgar	Des	—	—
Conhecimento	Int	sim	—
Cura	Sab	—	—
Diplomacia	Car	—	—
Enganação	Car	—	—
Fortitude	Con	—	—
Furtividade	Des	—	sim
Iniciativa	Des	—	—
Intimidação	Car	—	—
Ladinagem	Des	sim	sim
Lidar com Animais	Car	sim	—
Luta	For	—	—
Malandragem	Car	—	—
Misticismo	Int	sim	—
Ofício	Int	—	—
Percepção	Sab	—	—
Pontaria	Des	—	—
Reflexos	Des	—	—
Sobrevivência	Sab	—	—
Vontade	Sab	—	—

Quando a palavra “treinada” aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que não se pode fazer testes sem treinamento para ela.

Penalidade de Armadura

Acrobacia, Furtividade e Ladinagem exigem liberdade de movimentos. A maioria das armaduras e escudos torna a utilização destas perícias mais difícil.

Quando a palavra “armadura” aparece ao lado do nome da perícia, isso quer dizer que personagens usando armadura ou escudo sofrem uma penalidade em seus testes. Essa penalidade depende de cada item (veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**) — quanto mais pesado, maior o estorvo.

Penalidades por armaduras e escudos são cumulativas: usar uma armadura de couro (–1) e escudo pesado (–2) penaliza seus testes em –3.

Lista de Perícias

Acrobacia Destreza • Armadura

Você consegue se equilibrar em superfícies estreitas, cair de lugares altos sem se machucar e fazer outras proezas acrobáticas.

AMORTECER QUEDA (CD 15). Quando cai, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma reação para reduzir o dano em 1d6. Para cada 5 pontos pelos quais o teste exceder a CD, você reduz o dano em mais 1d6. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

EQUILÍBRIO. Quando estiver andando por superfícies precárias você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se for bem-sucedido, você anda metade do seu deslocamento. Se falhar, não consegue andar. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A classe de dificuldade varia conforme a superfície: piso escorregadio (CD 10), o alto de muro estreito (CD 15), uma corda esticada (CD 20). Você pode sofrer -5 em seu teste para andar em seu deslocamento total. Você fica desprevenido quando está se equilibrando. Se sofrer dano quando está se equilibrando, deve fazer um novo teste de Acrobacia; em caso de falha você cai.

ESCAPAR. Você pode escapar de cordas, redes e algemas como uma ação completa. Para cordas, faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Destreza de quem amarrou você (essa pessoa recebe +10 no teste). Para redes e algemas, faça um teste contra CD 20 (redes) ou 30 (algemas).

LEVANTAR-SE RAPIDAMENTE (CD 20). Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma ação livre para ficar de pé. Você só pode tentar isso uma vez por rodada.

PASSAR POR ESPAÇO APERTADO (CD 25). Você pode se espremer por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor. Você gasta uma ação completa e se move com metade do deslocamento.

PASSAR POR INIMIGO. Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você for bem-sucedido, atravessa o espaço; se falhar, não consegue atravessar o espaço, e sua ação de movimento termina. Atravessar um espaço ocupado por um inimigo gasta o dobro do deslocamento.

Os usos amortecer queda, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado só podem ser tentados se você é treinado em Acrobacia.

Atletismo

Força

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como escalar montanhas, cruzar rios e saltar sobre desfiladeiros.

CORRIDA. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança um número de quadrados igual ao seu deslocamento mais o resultado do seu teste.

Por exemplo, se um humano (deslocamento 6 quadrados) obtém um resultado 20, vai se mover 26 quadrados naquela rodada. Você só pode correr em linha reta e não pode correr através de terreno difícil. Você pode manter a corrida durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) por rodada para continuar correndo. Se falhar, fica fatigado.

ESCALAR. Você pode subir em árvores, muros, encostas e outras superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se for bem-sucedido, você sobe metade do seu deslocamento. Se falhar, não consegue subir. Se falhar por 5 ou mais, você cai.

A classe de dificuldade varia conforme a superfície: encosta íngreme (CD 5), superfície com apoios para os pés e mãos, como o cordame de um navio (CD 10), árvore (CD 15), muro com reentrâncias, como o de uma ruína (CD 20), muro liso, como o de um castelo (CD 25). Você pode sofrer -5 em seu teste para subir em seu deslocamento total. Você fica desprevenido quando está escalando. Se sofrer dano quando está escalando, deve fazer um novo teste de Atletismo; em caso de falha você cai.

Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a CD da superfície +10. Se for bem-sucedido, consegue segurar o personagem. Se falhar, não consegue impedir a queda. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

NATAÇÃO. Se estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A CD é 10 para água calma, 15 para agitada, 20 para tempestuosa. Se for bem-sucedido, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado intencionalmente), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual a seu valor de Constituição. Esgotado esse tempo, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por cada teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, sofre 1d6 pontos de dano de Constituição por rodada até ser tirado da água ou morrer.

Você sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para nadar.

SALTAR. Você pode pular sobre buracos ou obstáculos, ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a CD é 5 por quadrado de 1,5m: ou seja, CD 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante. Para um salto em altura, CD 10 para 50cm; 20 para 1m; 30 para 1,5m e assim por diante. Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Atuação

Carisma

Você sabe fazer apresentações artísticas, incluindo música, dança e dramaturgia.

GANHAR DINHEIRO. Seu desempenho depende do resultado de seu teste. Com um resultado 15 você faz uma apresentação rotineira (o mínimo necessário para que não joguem tomates) e recebe 1d6 T\$. Com um resultado 25 você faz uma atração memorável e recebe 3d6 T\$. Com um resultado 35 você faz um espetáculo inesquecível, capaz de agradar reis, e recebe 1d10 TO. Este uso leva um turno (um dia ou noite).

Os valores recebidos pressupõem que você está se apresentando num lugar propício, como o palco de uma taverna. De acordo com o mestre, você pode receber metade do valor rolado, se estiver num lugar inadequado (as ruas de uma cidade, um acampamento militar), ou o dobro, se estiver num lugar especialmente propício (um festival, os salões de um palácio).

IMPRESSIONAR PLATEIA. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de quem você está tentando impressionar. Se você for bem-sucedido, recebe +2 em qualquer teste de perícia baseada em Carisma contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, não pode tentar de novo no mesmo dia. Se estiver tentando impressionar uma plateia, o mestre faz apenas um teste pela plateia, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (para uma apresentação de canto ou dança) até algumas horas (para uma apresentação teatral).

Cavalgar

Destreza

Você sabe conduzir animais treinados para montaria, como cavalos, trobos e grifos. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em terreno plano e desmontar automaticamente. Apenas situações perigosas exigem testes.

CONDUZIR. Cavalgar através de terreno difícil e atravessar obstáculos exige um teste de Cavalgar. A CD varia de acordo com o terreno ou obstáculo: 10 para terreno ruim (como uma planície pedregosa), 15 para terreno perigoso (encosta nevada) ou 20 para terreno muito perigoso (pântano traiçoeiro). Se você falhar, cai da montaria durante o movimento e sofre 1d6 pontos de dano. Conduzir é parte de seu movimento e não exige uma ação.

GALOPAR. Gaste uma ação completa e faça um teste de Cavalgar. Você avança um número de quadrados igual ao deslocamento da montaria mais o resultado do teste.

MONTAR OU DESMONTAR RAPIDAMENTE (CD 20). Você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Animais não domesticados, ou não adequados como montaria, impõem uma penalidade de -5 em testes de Cavalgar.

Conhecimento

Inteligência • Treinada

Esta perícia representa o estudo de uma disciplina acadêmica ou científica. Assim como Ofício, Conhecimento na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Conhecimento, cada uma escolhida como uma perícia separada.

- *Arcano.* Tradições arcanas, itens mágicos, mistérios sobrenaturais, runas, profecias, construtos, dragões.
- *Engenharia.* Projetos, construções.
- *Geografia.* Terrenos, climas, povos.
- *Guerra.* Tática, estratégia, logística, cercos.
- *História.* Datas importantes, lendas, tradições.
- *Local.* Habitantes, personalidades, tradições e leis de um local específico, como uma metrópole, um reino ou uma região geográfica.
- *Natureza.* Animais, fadas, plantas e estações.
- *Nobreza.* Linhagens, heráldica, cavalaria, personalidades, leis.
- *Planar.* Natureza, características e nativos dos múltiplos planos de existência.

- *Religião.* Deuses do Panteão, deuses menores, tradições eclesiásticas, símbolos sagrados, espíritos, mortos-vivos.

- *Tormenta.* Fenômenos da Tempestade, características dos demônios e Lordes, simbioses, cultos.

CONHECIMENTO GERAL. Como uma ação completa, você pode responder uma dúvida que tenha relação com seu Conhecimento. A classe de dificuldade é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para questões que desafiam o campo de conhecimento.

DECIFRAR ESCRITA. Um teste pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos. O texto deve estar ligado ao Conhecimento que você tem. CD 20 para mensagens e avisos simples, 25 para textos comuns e 30 para escritos intrincados, exóticos ou arcaicos. Cada sucesso equivale a uma página de texto e leva 1 minuto. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa a respeito do texto.

IDENTIFICAR CRIATURA (CD 10 + ND DA CRIATURA). Você pode identificar uma criatura que tenha ligação com o Conhecimento escolhido, como demônios para Conhecimento (religião), assim como seus poderes e vulnerabilidades, como uma ação completa. Se você for bem-sucedido, lembra uma informação útil a respeito do monstro, como um ataque especial ou fraqueza. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra informação útil. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que determinado monstro é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio).

Cura

Você pode tratar de ferimentos, doenças e venenos.

CUIDADOS PROLONGADOS (CD 15). Você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se você for bem-sucedido, ela recupera o dobro dos pontos de vida por cura natural nesse dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar é igual ao seu nível de personagem.

NECROPSIA. Você pode examinar um cadáver para determinar a causa e o tempo da morte. A CD é 15 para situações simples (morte por ferimentos evidentes), 20 para situações complexas (ferimentos discretos, veneno ou doença) e 30 para situações extraordinárias (veneno ou doença especialmente raros, maldição). Este uso leva 10 minutos.

PRIMEIROS SOCORROS (CD 15). Com uma ação padrão, você pode estabilizar um personagem que esteja sangrando.

TRATAR DOENÇA: faça um teste contra a CD da doença. Se você for bem-sucedido, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra a doença. Este uso gasta uma hora.

TRATAR VENENO: contra um veneno que não seja de efeito imediato, faça um teste contra a CD do veneno. Em caso de sucesso, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra o veneno. Este uso gasta uma ação padrão.

Usar esta perícia exige um kit de medicamentos. Sem ele, você sofre uma penalidade de -5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre uma penalidade de -5 no teste.

Diplomacia

Carisma

Você pode negociar acordos melhores, mudar a opinião de outras pessoas e pedir favores.

BARGANHA: comprando ou vendendo algo, você pode barganhar. Você e o outro negociante fazem testes opostos de Diplomacia. Se ganhar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se ganhar por 10 pontos de diferença ou mais, muda em 20%. Se perder por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana.

MUDAR ATITUDE. Você pode mudar a atitude de alguém em relação a você ou a outra pessoa em uma categoria, para melhor ou pior. Veja o quadro na página ao lado para a descrição das categorias de atitude. Seu teste de Diplomacia é oposto pelo teste de Vontade do alvo. O teste leva um minuto; em caso de urgência você pode fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre uma penalidade de -10. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, pode mudar a atitude em duas categorias. Por outro lado, se você falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção contrária. Você pode mudar a atitude de alguém uma vez por dia.

PEDIR FAVOR: se a atitude de uma pessoa for pelo menos indiferente, você pode pedir um favor a ela. A CD é determinada pela atitude da pessoa: 20 para indiferente, 15 para amistoso e 10 para prestativo. Favores complexos ou custosos (como fornecer uma carona de navio ou revelar um segredo) têm CD +5. Por fim, favores perigosos (como ajudar numa luta) têm CD +10. Pedidos extremamente simples (“Onde fica a taverna mais próxima?”) não exigem teste. Por outro lado, alguns tipos de pedido podem falhar automaticamente. Pedir um favor leva pelo menos uma ação completa, mas pode levar mais tempo, de acordo com o tipo de pedido e com o julgamento do mestre.

Categorias de Atitude

- **ALVO PRESTATIVO.** Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar e lutar ao lado do personagem.
- **ALVO AMISTOSO.** Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.
- **ALVO INDIFERENTE.** Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.
- **ALVO INAMISTOSO.** Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de correr perigo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...
- **ALVO HOSTIL.** Quer muito prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.

Enganação

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

BLEFAR. Você pode fazer uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Um teste de Enganação é oposto ao teste de Vontade da vítima. Circunstâncias positivas e negativas pesam muito no resultado de um blefe (veja o quadro abaixo). Um teste bem-sucedido indica que o alvo acredita no que você disse (pelo menos até ter provas de que você mentiu). Blefar gasta uma ação padrão.

DISFARCE: com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você for bem-sucedido, a pessoa acredita em seu disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado em sua aparência. Disfarces complexos impõem penalidades: -2 para sexo oposto, -2 para uma raça diferente e -2 para idade muito diferente. Estas penalidades são cumulativas. Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Percepção: +2 se apenas conhece de vista, +5 para amigo, +10 para íntimo. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem o kit, você sofre uma penalidade de -5 nos testes de Enganação para fazer um disfarce.

FALSIFICAÇÃO. Você pode forjar documentos. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examina o documento falsificado. Em caso de sucesso, o examinador acredita que o documento é

válido; caso contrário, percebe que é falso. Certos documentos impõem penalidades: -2 se é desconhecido pelo falsificador; -2 se é especialmente complexo (como um decreto imperial ou ordens militares); -2 se inclui uma assinatura específica. Certas circunstâncias também modificam o teste do examinador: -2 se ele nunca viu um documento verdadeiro do mesmo tipo; +2 se estiver habituado a ver esse tipo de documento; +2 ao analisar com muita atenção (por exemplo, guardas inspecionando criteriosamente os convites para uma festa restrita). Todos os modificadores são cumulativos.

Usada em conjunto com Ofício (veja adiante), você também pode forjar versões falsas de outros objetos (joias, por exemplo). Use a perícia Ofício para fabricar a peça, e então um teste de Enganação para que ela se pareça com o artigo genuíno.

FINTAR. Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de

Carisma

Enganando e Intimidando

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Enganação e Intimidação e seus respectivos modificadores:

- O alvo deseja acreditar ou obedecer o personagem (+5). *“Mas tenho certeza de que você deixou cair este dinheiro. Não é mesmo seu?” “Aceite este dinheiro, estou mandando!”*
- O alvo não será muito afetado (+0). *“Um ladrão goblin, você disse? Não, não vi ninguém assim passar por aqui.” “Deixe-nos passar imediatamente!”*
- O blefe é um pouco difícil de acreditar ou a ação solicitada colocará a vítima em perigo (-5). *“Rápido, preciso da sua katana! Vem vindo um orc nesta direção!”*
- A ação pedida colocará a vítima em grande perigo (-10). *“Sim, entendo que seu mestre deixou você protegendo o laboratório, mas ele me pediu para apanhar sua bola de cristal aí dentro. Não vamos querer problemas com o mestre, certo?” “Jogue suas armas no chão!”*
- O blefe é muito fantástico, ou a tentativa de coação é quase impossível de obedecer (-20). *“Sim, foi o que eu disse! Shivarã foi substituída por um homem-serpente e agora governa em nome de Sszzaas! Temos que fazer alguma coisa!”*

um inimigo para confundi-lo em combate. Se você for bem-sucedido, o alvo estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

MENSAGEM SECRETA. Você pode usar Enganação para falar alguma coisa para uma pessoa sem que outras pessoas no mesmo ambiente entendam do que você está falando. A CD é 15 para mensagens simples e 20 para mensagens complexas. Se você é bem-sucedido, o receptor entende sua mensagem. Se você falhar por 5 ou mais, dá a entender algo diferente do que queria. Outros personagens podem fazer um teste de Enganação ou Vontade (o que for maior) oposto ao seu teste de Enganação. Se forem bem-sucedidos, entendem o que você está querendo dizer.

Fortitude

Constituição

Esta perícia mede seu vigor e sistema imunológico.

FÔLEGO (CD 15 +1 POR TESTE REALIZADO). Você usa Fortitude para manter seu fôlego quando está correndo ou sem respirar (por exemplo, por estar submerso). Veja os usos corrida e natação da perícia Atletismo para mais detalhes.

RESISTÊNCIA. Você usa Fortitude para resistir a efeitos que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. A CD é determinada pelo efeito do qual você está resistindo.

Furtividade Destreza • Armadura

Você pode se esconder nas sombras, andar sem fazer barulho, sumir na multidão, seguir alguém sem ser notado, etc.

ESCONDER-SE. Faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que poderia notá-lo. Criaturas que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra elas).

Esconder-se é uma ação livre, mas para se esconder você precisa terminar seu turno com algum tipo de cobertura ou camuflagem entre você e seus alvos — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar, etc. Isso inclui alvos de costas ou atentos a outra coisa.

Você pode se mover à metade de seu deslocamento sem penalidades. Caso se mova no seu deslocamento normal no mesmo turno, sofre uma penalidade de -5 no teste de Furtividade (mas, se estiver se escondendo no meio de uma multidão, pode se mover no deslocamento da multidão sem sofrer penalidade). Por fim, caso ataque, lance uma magia ou faça qualquer outra ação chamativa, sofre uma penalidade de -20.

Você não pode se esconder de alguém que esteja olhando diretamente para você — mesmo que se esconda atrás de algo, o observador saberá que você está ali. No entanto, você pode usar um blefe (veja a perícia Enganação) para criar uma distração e, em caso de sucesso, tentar se esconder.

SEGUIR. Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Seu teste de Furtividade sofre uma penalidade de -5 se você estiver seguindo a pessoa por um lugar sem movimento ou sem esconderijos, como um descampado, uma estrada, uma rua deserta, etc. A vítima recebe um bônus de +5 em seu teste de Percepção se tiver algum motivo para achar que está sendo seguida e estiver tomando precauções (como olhar para trás de vez em quando).

Se você for bem-sucedido, consegue seguir a pessoa sem ser percebido até ela chegar a seu destino. Se falhar, a pessoa percebe-o mais ou menos na metade do caminho. O mestre pode pedir novos testes opostos para perseguições especialmente longas ou caso a circunstância mude (para uma perseguição de vários dias, ou se você estiver seguindo uma pessoa por uma floresta, mas ela chegar em uma planície).

Iniciativa

Destreza

Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo.

INICIATIVA. Quando uma cena de ação se inicia, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Eles então agem em ordem decrescente dos resultados. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Se o empate persistir, outra rolagem deve ser feita entre os empatados.

Intimidação

Carisma

Você pode assustar criaturas ou forçá-las a lhe obedecer através de ameaças ou coação.

ASSUSTAR. Como uma ação padrão, faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de um alvo em alcance curto. Se você for bem-sucedido, o alvo fica abalado pelo resto da cena. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, o alvo fica apavorado por uma rodada e então abalado pelo resto da cena.

COAGIR. Você obriga uma pessoa a fazer algo. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade da vítima. Se você for bem-sucedido, ela colabora por uma cena. Depois desse tempo, torna-se hostil. Se você falhar no teste por 5 ou mais, a vítima não obedece ou faz o oposto do ordenado. Se você mandar a pessoa fazer

algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou é automaticamente bem-sucedida, de acordo com o mestre. Este uso demora um minuto de “conversa”. Você pode coagir como uma ação completa, mas sofre uma penalidade de -10 no teste.

De acordo com o mestre, você pode usar seu modificador de Força no lugar do modificador de Carisma em testes de Intimidação. Bônus ou imunidade a medo se aplicam contra Intimidação.

Ladinagem

Destreza • Treinada • Armadura

Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer as tarefas “profissionais” de um ladrão.

ABRIR FECHADURAS. Com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada sem ter a chave. Uma fechadura simples (porta de loja) tem CD 20. Uma fechadura média (prisão, baú...) tem CD 25. Uma fechadura superior (cofre, câmara do tesouro...) tem CD 30. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de -5 no teste.

OCULTAR ITEM. Você pode gastar uma ação padrão para esconder um item em seu corpo. O objeto deve ser pelo menos uma categoria de tamanho menor que você. Faça um teste de Ladinagem oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Para um objeto uma categoria menor que você, seu teste sofre penalidade de -5; duas categorias menor, +0; três ou mais categorias menor, +5. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

PRESTIDIGITAÇÃO (CD 20). Você pode surrupiar ou plantar objetos nas posses de outras pessoas sem que elas percebam. Faça um teste de Ladinagem como uma ação padrão. Em caso de sucesso, você consegue pegar (ou colocar) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se tiver sucesso, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

SABOTAR. Você pode desabilitar dispositivos mecânicos, como fechaduras, armadilhas e veículos. Você também pode sabotar aparatos para que funcionem por algum um tempo, falhando apenas mais tarde (após 1d4 rodadas de uso). Uma ação simples (emperrar uma fechadura) tem CD 15. Uma ação média (sabotar uma roda de carroça) tem CD 20. Uma ação difícil (desativar ou reativar uma armadilha) tem CD 25. Por fim, uma ação complexa (como desativar ou reativar uma armadilha avançada ou sabotar um canhão para explodir quando utilizado) tem CD 30. Se falhar por 5 ou mais, alguma coisa sai errada — se é uma armadilha, ela se ativa; se es-

tiver tentando uma sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona. Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer uma penalidade de -5 no teste para fazer o teste como uma ação completa. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de -5 no teste.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO (CD 25). Você pode “enganar” um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode vestir uma capa mágica feita para elfos mesmo que você seja humano. Faça o teste como uma reação para cada ativação do item ou a cada cena (para itens equipáveis, como armas e armaduras).

Lidar com Animais

Carisma • Treinada

Você pode conduzir uma carroça, treinar um cão de guarda e realizar outras tarefas relacionadas a animais.

DOMESTICAR UM ANIMAL SELVAGEM (CD 25). Você pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o (veja mais em “Aliados”). O tempo necessário varia de acordo com a criatura.

ENSINAR UM TRUQUE (CD 20). Você pode ensinar um truque (atacar, atuar, ficar, guardar, pegar, procurar, proteger, quieto, rosnar, seguir, vir...) com um teste e uma semana de treino. Um animal com Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Int 2 aprende até seis truques (criaturas com Int 3 ou mais são seres racionais).

FORÇAR UM ANIMAL (CD 25). Você pode forçar um animal a executar um truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Este uso gasta uma ação completa.

MANEJAR UM ANIMAL (CD 10). Você pode comandar um animal para que realize um truque que ele já sabe. Este uso gasta uma ação de movimento.

Luta

Força

Esta perícia mede sua capacidade de luta corpo a corpo, seja com armas brancas, seja desarmado.

ATAQUE CORPO A CORPO. Para fazer um ataque corpo a corpo você faz um teste de Luta. A CD é a classe de armadura de seu alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **CAPÍTULO 5: JOGANDO** para os modificadores aplicáveis a testes de ataque.

Malandragem

Carisma

Você pode fazer contatos, ouvir os rumores locais e plantar informações falsas.

CONTATOS. Você pode fazer contatos específicos, como um contrabandista disposto a vender itens ilegais ou um guarda corrupto, que aceite abrir o portão do castelo à noite em troca de uma “gorjeta”. A classe de dificuldade depende do tamanho da comunidade: 25 para vilas, 20 para cidades e 15 para metrópoles. Se você estiver procurando algo especialmente escuso, como uma guilda de assassinos ou os membros de uma conspiração contra o rei, você sofre uma penalidade de -10. Este uso exige um dia inteiro.

INVESTIGAR. Você pode descobrir informações interrogando pessoas ou simplesmente indo para um lugar movimentado, como um mercado ou taverna, e mantendo os ouvidos abertos. Este uso exige um dia inteiro, e algumas moedas para bebidas ou subornos. A classe de dificuldade e o dinheiro a ser gasto dependem da informação que você quer descobrir. Informações gerais (“Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?”) têm CD 10 e custam 1d6 T\$. Informações específicas (“Quem é o ancião que está sempre ao lado do rei?”) têm CD 15 e custam 1d10 T\$. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem (“O que fazem naquela torre misteriosa?”), têm CD 20 e custam 3d6 T\$. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta (“Quem é o líder da guilda dos ladrões?”), têm CD 25 e custam 3d10 T\$.

Você pode pagar o dobro do dinheiro (mas tem que fazer a escolha antes da quantia ser rolada) para receber +2 no teste.

INTRIGA. Você pode plantar informações. A CD varia de acordo com o quão difícil é acreditar em sua intriga: 20 para intrigas prováveis (espalhar que o taverneiro local, famoso por ser sovina, está aguando a cerveja); 25 para intrigas improváveis (plantar o rumor de que uma caverna da região está repleta de tesouros, para esvaziar a cidade de seus aventureiros), e 30 para intrigas quase impossíveis (convencer a população de que o clérigo da Khalmyr local é na verdade um cultista de Szzaas). Este uso exige pelo menos um dia inteiro, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre.

Se você falhar por 5 ou mais, o alvo de sua intriga descobre que você está tentando plantar informações a respeito dele. Mesmo que você seja bem-sucedido, uma pessoa pode investigar a fonte da intriga até você. Isso exige um uso de investigar por parte dela, com CD igual ao resultado do seu teste para a intriga (na prática, são testes opostos de Malandragem).

Misticismo Inteligência • Treinada

Esta perícia envolve o conhecimento e manipulação de magias e itens mágicos.

DETECTAR MAGIA (CD 15). Você detecta a presença de auras e itens mágicos na área. Gastando uma ação completa, você percebe a presença e quantidade de auras mágicas; gastando uma segunda ação completa, percebe a localização e intensidade de cada aura mágica.

A intensidade de uma aura mágica depende do círculo da magia ou categoria do item mágico. Magias de 1º e 2º círculo e itens mágicos menores geram uma aura *tênue*, magias de 3º e 4º círculo e itens mágicos médios geram uma aura *moderada* e magias de 5º círculo e itens mágicos maiores geram uma aura *poderosa*. Magias de um deus maior ou artefatos geram uma aura *avassaladora*.

Caso a aura mágica esteja atrás de uma barreira física, você sofre uma penalidade em seu teste (-5 para madeira ou pedra, -10 para ferro ou chumbo).

IDENTIFICAR MAGIA (CD 20). Quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras. Você também pode identificar uma aura mágica que tenha percebido com o uso acima. Identificar uma magia é uma reação.

IDENTIFICAR POÇÃO (CD 20). Identificar uma poção exige 1 minuto. Você pode sofrer uma penalidade de -10 no teste para diminuir o tempo necessário para uma ação completa.

LANÇAR MAGIA DE ARMADURA. Armaduras interferem com os gestos delicados necessários para conjurar. Lançar uma magia arcana usando armaduras de qualquer tipo exige um teste (CD 20 + o custo em PM da magia). O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta pontos de mana mesmo assim.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO (CD 25). Você pode “enganar” um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode vestir uma capa mágica feita para elfos mesmo que você seja humano. Faça o teste como uma reação para cada ativação do item ou a cada cena (para itens equipáveis, como armas e armaduras).

Ofício Inteligência

Esta perícia representa a prática de algum tipo de artesanato ou profissão. Assim como Conhecimento, Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Ofício, cada uma escolhida como uma perícia separada. A seguir estão alguns exemplos de Ofício.

- *Alquimia.* Ácidos, poções, venenos.
- *Alvenaria.* Itens e construções de pedra.
- *Carpintaria.* Itens e construções de madeira.

- *Joalheria*. Lapidação, pedras preciosas.
- *Metalurgia*. Armas, armaduras e itens de metal.
- *Uma arte*, como escrita, escultura ou pintura.
- *Uma profissão*, como cozinheiro, fazendeiro, pescador, estalajadeiro ou marinho.

AValiação. Você pode estimar o valor de um item ligado a seu Ofício. Avaliar itens comuns ou conhecidos tem CD 10. Uma falha significa que você estimou entre 50% a 150% (2d6+3 vezes 10%) do valor verdadeiro. Avaliar um item raro ou exótico tem CD 20, e neste caso falhar indica que você não sabe o valor do item.

CONsertar ITEM. Reparar um item tem a mesma CD necessária para fabricá-lo. Cada tentativa consome um dia de trabalho e um sexto do preço original do item. Em caso de falha, o tempo e dinheiro são perdidos — mas você sempre pode tentar novamente.

FABRICAR ITEM. Fabricar um item exige um gasto em matérias-primas no valor de um terço do preço do item (veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**). O tempo varia de acordo com o preço do item: um dia para itens de até 10 T\$; uma semana para itens de até 11 a 100 T\$; um mês para itens de 101 a 1.000 T\$, e três meses para itens de mais de 1.000 T\$.

No fim desse período, faça um teste de Ofício. Se for bem-sucedido, o item está pronto. Se falhar, pode gastar mais uma semana para tentar de novo. Você pode fazer quantas tentativas quiser — mas se falhar por 5 ou mais em qualquer dos testes, estraga as matérias-primas e precisa recomeçar do zero.

A dificuldade depende da complexidade do item. Itens básicos (como uma colher de pau) têm CD 10. Itens simples (tigela de cerâmica, retrato, arma simples, armadura leve, escudos...) têm CD 15. Itens complexos (fechadura, sino, arma marcial, armadura pesada...) têm CD 20. Você pode sofrer uma penalidade de -5 no teste para fabricar o item em uma categoria de tempo menor (uma hora para itens de até 10 T\$, um dia para itens de até 100 T\$, etc.).

SUSTENTO. Você pode praticar seu trabalho e tirar sustento dele. Com uma semana de trabalho e um teste de Ofício, você ganha 1 T\$ por ponto que seu teste exceder 15. Por exemplo, se teve um resultado final 20, ganha 5 T\$ pela semana de trabalho. Se falhar, não recebe nada naquela semana. Trabalhadores treinados ganham uma média de 1 T\$ por semana. De acordo com o mestre, outras perícias também podem ser usadas para sustento, como Cura, Lidar com Animais ou Sobrevivência.

Esta perícia exige um kit de ofício. Sem ele, você sofre uma penalidade de -5 no teste.

Percepção

Sabedoria

Esta perícia é utilizada para perceber coisas através dos sentidos.

OBSERVAR. Você pode notar criaturas ou objetos escondidos. O teste é oposto ao teste de Furtividade do personagem tentando não ser visto. Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste de Percepção para ser notado. Nestes casos a dificuldade varia entre CD 5 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma grande batalha).

Esta uso também serve para ver através de um disfarce ou perceber um documento falso (veja a perícia Enganação) e ler lábios (CD 20).

OUIR. Você pode escutar uma conversa distante ou um inimigo se aproximando em silêncio. A dificuldade depende do barulho. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade (veja adiante), você é automaticamente bem-sucedido. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a CD em +5.

Ouvir alguém se aproximando sorrateiramente exige um teste de Percepção contra o teste de Furtividade da criatura. Perceber criaturas invisíveis tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você seja bem-sucedido no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

Você pode fazer testes de Percepção para ouvir mesmo que esteja dormindo, mas sofre uma penalidade de -10; um sucesso faz você acordar.

PROCURAR. Você pode examinar uma coisa ou local para perceber detalhes úteis. Examinar uma área de 1,5m gasta uma ação completa. A CD depende do que você está procurando: um item específico dentro de um baú cheio (CD 10), uma porta secreta (CD 20), uma porta secreta muito bem escondida (CD 30). Você também pode encontrar armadilhas; a CD varia de acordo com a armadilha. Por fim, também pode encontrar rastros, mas para segui-los deve usar Sobrevivência.

Pontaria

Destreza

Esta perícia mede sua capacidade de mira, seja com armas de arremesso, seja com armas de disparo.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Para fazer um ataque à distância você faz um teste de Pontaria. A CD é a classe de armadura de seu alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada.

Veja o **CAPÍTULO 5: JOGANDO** para os modificadores aplicáveis a testes de ataque.

Reflexos

Destreza

Esta perícia mede sua capacidade de evitar armadilhas, explosões e outras ameaças que exigem capacidade de reação rápida.

EVITAR FINTA. Quando um oponente tenta fingir você em combate, você faz um teste de Reflexos oposto pelo teste de Enganação dele. Se você é bem-sucedido, a finta falha.

RESISTÊNCIA. Você usa Reflexos para resistir a efeitos súbitos e de área. A CD é determinada pelo efeito do qual você está resistindo.

Sobrevivência

Sabedoria

Você pode se localizar nos ermos, encontrar comida em áreas selvagens ou reconhecer e evitar perigos da natureza.

ACAMPAMENTO. Você pode conseguir abrigo e alimento nos ermos, caçando, pescando, colhendo frutos, etc. A CD depende do tipo de terreno: 15 para planícies e áreas costeiras, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões planares perigosas ou áreas de Tormenta. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade de -5 (cumulativa). Se for bem-sucedido, você garante recuperação normal para você e seu grupo (veja a página 46).

ORIENTAR-SE. Um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A CD depende do tipo de terreno; veja “Acampamento”, acima. Se for bem-sucedido, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, você se perde e não avança nada pelo dia inteiro. Num grupo, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajuda-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores deverão decidir qual guia irão seguir antes de verem o resultado dos dados! O teste é exigido apenas em jornadas perigosas. Para viagens tranquilas (de acordo com o mestre), o teste não é exigido.

RASTREAR. Você pode identificar e seguir rastros. A CD varia de acordo com o solo: 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra), 20 para solo duro (rocha ou piso de interiores).

A CD diminui em -2 se as criaturas são Grandes, em -5 se são Enormes e em -10 se são Colossais. Também diminui em -1 para cada três criaturas no grupo sendo seguido. Por outro lado, aumenta em +2 se as criaturas são Pequenas e em +5 se são Minúsculas. Também aumenta em +5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento reduz à metade.

Se falhar, você pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a CD aumenta em +1.

O uso rastrear só pode ser tentado se você é treinado em Sobrevivência.

Vontade

Sabedoria

Esta perícia envolve sua intuição e “sexto sentido”, além de concentração e resistência a ataques mentais.

AVALIAR SITUAÇÃO (CD 20). Como uma ação completa, você pode fazer um teste de Vontade para avaliar uma situação social. Se for bem-sucedido, nota qualquer comportamento estranho que esteja acontecendo, supondo que haja algum. Por exemplo, se os membros de uma corte estão sussurrando demais (por estarem conspirando) ou se os frequentadores de uma taverna estão muito silenciosos (por estarem sendo ameaçados por um vilão). Este uso apenas indica o comportamento estranho; para descobrir o que está acontecendo, veja a perícia Malandragem.

INTUIÇÃO. Você percebe se alguém está mentindo. Um teste bem-sucedido faz com que você não seja afetado por um blefe (veja a perícia Enganação). Você pode também usar esta perícia para ter um “palpite” sobre a confiabilidade de uma pessoa (CD 20).

RESISTÊNCIA. Você usa Vontade para resistir a efeitos mentais, como encantamentos e ilusões. A CD é determinada pelo efeito ao qual você está resistindo.

Capítulo 3: Equipamento

Este capítulo descreve os itens e serviços mundanos encontrados em Arton.

Riqueza e Moedas

O Tibar (T\$) é a moeda padrão do Reinado. Trata-se de uma peça redonda de prata com 1,5 cm de diâmetro. A moeda traz em um lado o rosto de Tibar, o Deus do Comércio — um rei com cabelos encaracolados e uma joia em forma de olho na coroa; e no outro lado o mesmo rosto, mas sem a coroa. Em

Arton, ao jogar “cara ou coroa”, o costume é escolher “coroa ou não coroa”.

Um T\$ pode comprar um traje de roupas de viagem, um odre ou uma aljava com vinte flechas. No entanto, certos itens podem custar muitos Tibares, como uma armadura completa — que vale 1.500 T\$.

Para simplificar a tabela, todos os preços são mostrados em T\$. Entretanto, no mundo de jogo, existem duas variações da moeda: o Tibar de cobre (TC), que vale um décimo do T\$ e é mais utilizado por camponeses e plebeus; e o Tibar de Ouro (TO), que vale 10 T\$ e é mais utilizado por aristocratas, grandes mercadores e aventureiros.

Equipamento Inicial

Você começa o jogo com o seguinte:

- Uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante.
- Uma arma simples à sua escolha.
- Se você possuir proficiência com armas marciais, começa com uma arma marcial à sua escolha (além da arma simples que todo personagem possui).
- Uma armadura de couro, couro batido ou gibão de peles, à sua escolha. Se possuir proficiência com armaduras pesadas, em vez disso pode começar com uma brunea. *Exceção:* magos começam sem armadura.
- 4d6 T\$.

Personagens de Alto Nível

Se você criar um personagem acima do 1º nível, recebe uma quantidade de dinheiro inicial maior, conforme a tabela ao lado.

Tabela 3-1: Dinheiro Inicial

NÍVEL	DINHEIRO INICIAL (T\$)	NÍVEL	DINHEIRO INICIAL (T\$)
1º	4d6	11º	19.000
2º	300	12º	27.000
3º	600	13º	36.000
4º	1.000	14º	49.000
5º	2.000	15º	66.000
6º	3.000	16º	88.000
7º	5.000	17º	110.000
8º	7.000	18º	150.000
9º	10.000	19º	200.000
10º	13.000	20º	260.000

Armas

Armas são classificadas de acordo com sua facilidade de uso (simples, marciais ou exóticas), seu propósito (ataque corpo a corpo ou à distância) e seu tamanho.

ARMAS SIMPLES. São aquelas de fácil manejo, que qualquer pessoa consegue usar. Incluem adagas, clavas e lanças. Todos os personagens sabem usar armas simples.

ARMAS MARCIAIS. São aquelas mais familiares aos adeptos do combate. Arcos, espadas e machados são exemplos de armas marciais. Bárbaros, bucaneiros, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladinos e rangers sabem usar armas marciais.

ARMAS EXÓTICAS. Armas deste tipo são difíceis de dominar, porque são estrangeiras, pouco conhecidas ou exigem muito treinamento. A espada bastarda e a pistola são exemplos de armas exóticas.

Um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre –5 nos testes de ataque.

CORPO A CORPO. Armas de combate corpo a corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes, e são subdivididas em *leves*, de *uma mão* e de *duas mãos*.

Para atacar com uma arma de combate corpo a corpo, faça um teste de Luta. Quando você ataca com uma arma corpo a corpo, aplica seu modificador de Força às rolagens de dano.

- *Leve.* Esta arma pode ser usada com uma mão e se beneficia de Acuidade com Arma. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

- *Uma mão.* Esta arma pode ser usada com uma mão, o que permite carregar outra coisa na mão livre (como um escudo ou outra arma).

- *Duas mãos.* Esta arma deve ser usada com as duas mãos.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Armas de ataque à distância podem ser usadas para atacar alvos adjacentes ou não, e são subdivididas em de *arremesso* ou de *disparo*.

Para atacar com uma arma de combate à distância, faça um teste de Pontaria. Quando você ataca com uma arma de arremesso, aplica seu modificador de Força às rolagens de dano. Quando ataca com uma arma de disparo, não aplica nenhum modificador de atributo às rolagens de dano.

- *Arremesso.* A própria arma é atirada, como uma adaga. Sacar uma arma de arremesso exige uma ação de movimento, como o normal.

- *Disparo.* A arma atira um projétil, como um arco. Sacar a munição de uma arma de disparo é uma ação livre.

TAMANHO. Toda arma tem uma categoria de tamanho, que indica para qual tipo de criatura ela se destina. Assim, uma arma Média é própria para personagens Médios, como humanos.

Um personagem pode usar uma arma com uma categoria de tamanho menor ou maior que a sua própria (por exemplo, um humano usando uma besta Pequena, ou um goblin usando uma clava Média). No entanto, fazer isso causa uma penalidade de –5 nos testes de ataque.

Um personagem não pode usar uma arma duas ou mais categorias de tamanho diferentes da sua.

ARMAS IMPROVISADAS. Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (pedaços de pau, garrafas de cerâmica quebradas...) provoca penalidade de –2 no teste de ataque. Via de regra, armas improvisadas possuem dano 1d6 e crítico x2, mas esses valores podem mudar de acordo com o mestre.

Tabela 3-2: Dano de Armas por Tamanho

MINÚSCULO	PEQUENO	←	MÉDIO	→	GRANDE	ENORME	COLOSSAL
1	1d2	←	1d3	→	1d4	1d6	1d8
1d2	1d3	←	1d4	→	1d6	1d8	2d6
1d3	1d4	←	1d6	→	1d8	2d6	3d6
1d4	1d6	←	1d8 ou 2d4	→	2d6	3d6	4d6
1d6	1d8	←	1d10	→	2d8	3d8	4d8
1d8	1d10	←	1d12, 2d6 ou 3d4	→	3d6	4d6	6d6
1d10	2d6	←	2d8	→	3d8	4d8	6d8
2d6	2d8	←	2d10	→	4d8	6d8	8d8

Características das Armas

PREÇO. Inclui acessórios básicos, como bainhas para lâminas e aljavas para flechas.

DANO. Sempre que o personagem acerta um ataque, role o dado indicado para o dano (e acrescente modificadores, quando houver). O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo.

O dano indicado nas tabelas é para armas de tamanho Médio. Veja a tabela abaixo para armas de outros tamanhos. Se um modificador negativo diminuir o dano para menos que zero, considere o dano como 0.

CRÍTICO. Quando você acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado mostra um 20), faz um acerto crítico. Neste caso, multiplica os dados de dano do ataque por 2. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Por exemplo, um dano de 1d8+3 vira 2d8+3 com um acerto crítico. Algumas armas têm margem de ameaça maior que 20 ou um multiplicador de dano maior que 2.

De modo geral, armas mais precisas (bestas, espadas, cimitarras...) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais penetrantes ou brutais (arcos, machados, picaretas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um acerto crítico. Já efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são acrescentados ao número do multiplicador.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

ALCANCE. Armas com um valor de alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa ou tabuleiro), médio (30m ou 20 quadrados) e longo (90m ou 60 quadrados). Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades. Você pode atacar até uma categoria de alcance acima (ou seja, com uma arma de alcance curto pode atacar um alvo em alcance médio; com uma arma de alcance médio pode atacar um alvo em alcance longo), mas sofre -5 no teste de ataque.

Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto com -5 no teste de ataque.

PESO. O peso da arma pode afetar a capacidade de carga do personagem. Itens marcados com “—” têm peso desprezível.

TIPO. Uma arma causa dano por corte (C), perfuração (P) ou esmagamento (E). Certas criaturas são resistentes a certos tipos de dano.

Descrição das Armas

ADAGA. Esta faca afiada é muito usada por ladrões e assassinos, por ser facilmente escondida (fornece +2 em testes de Ladinagem para escondê-la). Uma adaga também pode ser arremessada.

ÁGUA BENTA. Criada por clérigos e vendida em pequenos frascos, a água benta é uma poderosa arma contra mortos-vivos e espíritos (mas é inofensiva contra outras criaturas). Se você acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano de luz. Se errar, ele sofre metade desse dano.

ALABARDA. Uma haste de madeira com 2m de comprimento e uma lâmina de machado na ponta. A alabarda é uma arma de haste.

ALFANGE. Espada de lâmina muita larga e curva, bastante usada por guerreiros do Deserto da Perdição.

ARCO CURTO. Este arco bastante comum é próprio para caçadas, muito usado por povos selvagens ou caçadores — o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas. Exige as duas mãos.

ARCO LONGO. Este arco reforçado tem a altura de uma pessoa. Por ter uma puxada pesada, permite que você aplique seu modificador de Força às rolagens de dano (ao contrário de outras armas de disparo). Exige as duas mãos.

ATAQUE DESARMADO. você pode atacar com um soco, chute ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo como se fosse uma arma corpo a corpo. Um ataque desarmado causa dano não letal.

AZAGAIA. uma lança leve e flexível, própria para arremesso. Pode ser usada como arma corpo a corpo, mas você sofre uma penalidade de -5 no teste de ataque.

BESTA LEVE. um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

BESTA PESADA. versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

BORDÃO. um cajado apreciado por viajantes e camponeses por sua praticidade e preço — assim como uma clava, seu custo é zero. O bordão é uma arma dupla.

CHICOTE. Você pode atacar um inimigo a até 4,5m com um chicote. Esta arma pode se enroscar nas mãos,

Armas Simples	PREÇO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	PESO	TIPO
<i>Corpo a Corpo — Leves</i>						
Adaga	2 T\$	1d4	19	Curto	0,5kg	Perfuração
Ataque desarmado	—	1d3	x2	—	—	Esmagamento
Manopla	5 T\$	1d4	x2	—	1kg	Esmagamento
<i>Corpo a Corpo — Uma Mão</i>						
Clava	—	1d6	x2	—	1,5kg	Esmagamento
Lança	2 T\$	1d6	x2	Curto	1,5kg	Perfuração
Maça	12 T\$	1d8	x2	—	6kg	Esmagamento
<i>Corpo a Corpo: — Duas Mãos</i>						
Bordão	—	1d6/1d6	x2	—	2kg	Esmagamento
Pique	2 T\$	1d8	x2	—	5kg	Perfuração
Tacape	—	1d10	x2	—	4kg	Esmagamento
<i>Ataque à Distância</i>						
Ácido	10 T\$	2d4	—	Curto	0,5kg	Ácido
Água benta	25 T\$	2d6	—	Curto	0,5kg	Luz
Arco curto	30 T\$	1d6	x3	Médio	1kg	Perfuração
Flechas (20)	1 T\$	—	—	—	1,5kg	—
Azagaia	1 T\$	1d6	x2	Médio	1kg	Perfuração
Besta leve	35 T\$	1d8	19	Médio	3kg	Perfuração
Virote (10)	1 T\$	—	—	—	0,5kg	—
Fogo alquímico	10 T\$	1d6	—	Curto	0,5kg	Fogo
Funda	—	1d4	x2	Médio	250g	Esmagamento
Balas (10)	0,1 T\$	—	—	—	2kg	—
Granada	50 T\$	4d6	—	Curto	0,5kg	Trovão
Armas Marciais	PREÇO	DANO	CRÍTICO	DISTÂNCIA	PESO	TIPO
<i>Corpo a Corpo — Leves</i>						
Escudo leve	5 T\$	1d4	x2	—	3kg	Esmagamento
Espada curta	10 T\$	1d6	19	—	1kg	Perfuração
Machadinha	6 T\$	1d6	x3	Curto	2kg	Corte
<i>Corpo a Corpo — Uma Mão</i>						
Cimitarra	15 T\$	1d6	18	—	2kg	Corte
Escudo pesado	15 T\$	1d6	x2	—	7kg	Esmagamento
Espada longa	15 T\$	1d8	19	—	2kg	Corte
Florete	20 T\$	1d6	18	—	1kg	Perfuração
Machado de batalha	10 T\$	1d8	x3	—	3kg	Corte
Mangual	8 T\$	1d8	x2	—	2,5kg	Esmagamento
Martelo de guerra	12 T\$	1d8	x3	—	2,5kg	Esmagamento
Picaretá	8 T\$	1d6	x4	—	3kg	Perfuração
Tridente	15 T\$	1d8	x2	—	2kg	Perfuração
<i>Corpo a Corpo — Duas Mãos</i>						
Alabarda	10 T\$	1d10	x3	—	6kg	Corte
Alfange	75 T\$	2d4	18	—	4kg	Corte
Gadanhô	18 T\$	2d4	x4	—	5kg	Corte
Lança montada	10 T\$	1d8	x3	—	5kg	Perfuração
Machado de guerra	20 T\$	1d12	x3	—	6kg	Corte
Montante	50 T\$	2d6	19	—	4kg	Corte
<i>Ataque à Distância</i>						
Arco longo	100 T\$	1d8	x3	Médio	1,5kg	Perfuração
Flechas (20)	1 T\$	—	—	—	1,5kg	—
Besta pesada	50 T\$	1d12	19	Médio	4kg	Perfuração
Virote (10)	1 T\$	—	—	—	0,5kg	—

Armas Exóticas	PREÇO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	PESO	TIPO
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Chicote	1 T\$	1d3	x2	—	1kg	Corte
Espada bastarda	35 T\$	1d10	19	—	3kg	Corte
Machado anão	30 T\$	1d10	x3	—	4kg	Corte
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
Machado táurico	50 T\$	2d8	x3	—	12kg	Corte
Ataque à Distância						
Pistola	250 T\$	2d6	19/x3	Curto	0,5kg	Perfuração
Balas (10)	10 T\$	—	—	—	2kg	—
Mosquete	500 T\$	2d8	19/x3	Médio	0,5kg	Perfuração
Balas (10)	10 T\$	—	—	—	2kg	—
Rede	20 T\$	—	—	Curto	13kg	—

pernas ou armas do adversário; você recebe +2 em testes para derrubar ou desarmar. O chicote é uma arma ágil.

CIMITARRA. espada com a lâmina curva, leve e muito afiada. A cimitarra é uma arma ágil.

CLAVA. Um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por bárbaros ou criaturas brutais — ou como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

ESCUDO LEVE OU PESADO. se você é proficiente em escudos, pode usar um escudo como uma arma marcial, mas perde seu bônus na CA até o próximo turno.

ESPADA BASTARDA. Maior e mais pesada que a espada longa, esta poderosa espada é usada por cavaleiros para vencer a proteção de uma armadura completa. Uma espada bastarda é muito grande para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

ESPADA CURTA. É o tipo mais comum de espada, usada por guardas de milícia ou como arma secundária de guerreiros mais capazes. Mede entre 40 e 50cm de comprimento.

ESPADA LONGA. Arma típica de soldados e guerreiros, esta espada de dois gumes tem lâmina reta medindo entre 80cm e 1m.

FLECHAS. Hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo, flechas são vendidas em aljavas com 20 unidades. Recarregar um arco com uma flecha é uma ação livre.

FLORETE. A lâmina leve e fina desta espada torna a arma muito precisa. O florete é uma arma ágil.

FUNDA. Uma simples tira de couro usada para arremessar balas de metal. Na falta de munição adequada, uma funda também pode disparar pedras comuns,

mas o dano é reduzido para 1d3. Colocar uma bala em uma funda é uma ação de movimento. Ao contrário de outras armas de disparo, você aplica seu modificador de Força a jogadas de dano com uma funda.

GADANHO. Esta ferramenta agrícola consiste de uma lâmina na ponta de um cabo de madeira. Foi criada para ceifar cereais, mas também pode ceifar vidas.

GRANADA. Popular entre goblins, mas também empregada por outros usuários de pólvora, esta bomba rudimentar tem um pavio que precisa ser aceso antes do uso (uma ação de movimento). Faça um ataque à distância. Qualquer criatura a até 3m do alvo sofre 4d6 pontos de dano (ou metade, com um teste de Reflexos, CD igual ao resultado do teste de ataque).

LANÇA. “Lança” é o nome de qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica. Por sua facilidade de fabricação, é muito comum entre orcs, kobolds e outras raças menos civilizadas. Uma lança pode ser arremessada.

LANÇA MONTADA. Se você estiver montado, pode usar esta arma com apenas uma mão. A lança montada é uma arma de haste, e causa dano dobrado quando usada numa investida montada.

MAÇA. Bastão metálico com um peso cheio de protuberâncias na extremidade, a maça é muito usada por clérigos que fazem votos de não derramar sangue. De fato, um golpe de maça nem sempre derrama sangue, mas esmaga ossos.

MACHADINHA. Ferramenta útil para cortar madeira, e também inimigos. Uma machadinha pode ser arremessada.

MACHADO ANÃO. Este poderoso machado é a arma preferida por onze entre dez guerreiros anões. Um machado anão é muito grande para ser usado com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma

exótica. Ele pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos.

MACHADO DE BATALHA. Adaptado do machado de lenhador, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis.

MACHADO DE GUERRA. Este imenso machado com lâmina dupla é uma das armas mais perigosas que existem.

MACHADO TÁURICO. Uma haste de 2m de comprimento com uma lâmina extremamente grossa na ponta, o machado taúrico é muito pesado, e impõe uma penalidade de -1 na CA de seu usuário. Além do talento Usar Arma Exótica, exige Força 15 ou mais para ser manuseado.

MANGUAL. Arma composta por uma haste metálica ligada a uma corrente, que por sua vez é ligada a uma esfera de aço. O mangual pode se enroscar na arma do adversário; você recebe +2 em testes para desarmar.

MANOPLA. Luva metálica que protege a mão e também permite socos mais fortes. Uma armadura completa inclui um par de manoplas. Você não pode ser desarmado quando usa esta arma.

MARTELO DE GUERRA. Outra ferramenta modificada para combate, o martelo de combate é muito eficiente contra alguns tipos de mortos-vivos, como esqueletos. É também a arma favorita de quase todos os anões que não usam machados.

MONTANTE. Enorme e muito pesada, esta espada de 1,5m de comprimento é uma das armas mais poderosas que existem.

MOSQUETE. É uma arma de uso complicado, mas devastadora quando atinge o alvo. Recarregar um mosquete é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

MUNIÇÃO. Inclui uma bolsa com 10 balas (pequenas esferas de chumbo) e pólvora para 10 tiros de mosquete ou pistola.

PICARETA. Usada por mineradores, esta ferramenta quebra pedras com facilidade. Imagine o que pode fazer com carne e osso?

PIQUE. Essencialmente uma lança muito longa, é a arma perfeita para guardas medrosos, que não querem ficar perto de seus inimigos. O pique é uma arma de haste.

PISTOLA. A mais popular arma de fogo, tem capacidade para apenas um tiro. Recarregar uma pistola é uma ação padrão.

Habilidades de Armas

ÁGIL. Pode ser usada com a habilidade Acuidade com Arma, mesmo não sendo uma arma leve.

DE HASTE. Dobra o alcance natural do atacante, mas não permite atacar um adversário adjacente. Um personagem Grande com uma arma de haste alcança 4,5m ou 6m, mas não 3m ou menos.

DUPLA. Pode ser usada por personagens com a habilidade Estilo de Luta: Duas Armas para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

REDE. Uma rede de combate tem pequenos dentes em sua trama, e uma corda para controlar os inimigos presos. Você atira a rede, fazendo um ataque de toque à distância. Se acertar, a criatura fica enredada (-2 em testes de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e deslocamento reduzido à metade). Além disso, se você for bem-sucedido em um teste oposto de Força, a vítima só pode se mover até o limite da corda (alcance curto).

A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 20). A rede tem 5 pontos de vida, e se rasgar qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede só pode ser usada contra criaturas até uma categoria de tamanho maiores que você.

TACAPE. Versão mais perigosa da clava, maior e/ou com pregos. Não é uma arma muito elegante, mas faz o serviço.

TRIDENTE. Uma lança com três pontas favorita dos gladiadores, própria para prender as pernas do oponente. Você recebe +2 em testes para derrubar.

VIROTES. Pequenas setas de madeira que servem como munição para bestas. Uma caixa com 10 virotes custa 1 TP.

Armaduras e Escudos

Armaduras são classificadas em *leves* e *pesadas*, de acordo com a sua facilidade de uso, proteção e mobilidade.

ARMADURAS LEVES. Normalmente feitas de tecido, couro ou peles, oferecem pouca proteção, mas muita liberdade de movimentos. Vestir ou remover uma armadura leve demora uma ação completa. Todos os personagens sabem usar armaduras leves.

ARMADURAS PESADAS. Feitas de cota de malha (trama feita com anéis metálicos) ou placas de aço. Oferecem proteção pesada, mas restringem os movimentos. Um personagem usando uma armadura pesada não aplica seu bônus de Destreza na CA e tem seu deslocamento reduzido em 3m. Vestir ou remover uma armadura pesada demora um minuto. Cavaleiros, clérigos, guerreiros, nobres e paladinos sabem usar armaduras pesadas.

ESCUDOS. Existem escudos leves e pesados. Um personagem proficiente em escudo sabe usar ambos. Colocar ou tirar um escudo de qualquer tipo exige uma ação de movimento.

Um personagem vestindo uma armadura ou escudo que não saiba usar aplica a penalidade da armadura (veja adiante) em testes de todas as perícias baseadas em Força e Destreza.

Características das Armaduras e Escudos

PREÇO. Este é o preço por armaduras completas — “partes” de armaduras não costumam ser vendidas separadamente e não oferecem proteção quando usadas de forma avulsa.

BÔNUS NA CA. Cada armadura fornece um bônus à classe de armadura do usuário. Quanto mais pesada, maior o bônus. Não se pode vestir uma armadura sobre outra. Pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo (os bônus se acumulam), mas não dois escudos.

PENALIDADE DE ARMADURA. Por seu peso e rigidez, a maioria das armaduras dificulta o uso de perícias que demandam agilidade. Aplique a penalidade de armadura em testes de Acrobacia, Furtividade e Ladinagem. Penalidades de armaduras e escudos se acumulam.

PESO. O peso de uma armadura pode afetar a capacidade de carga do personagem.

Descrição das Armaduras

ARMADURA ACOLCHOADA. Uma túnica almofadada feita em linho ou lã. É a armadura mais leve, mas também a que oferece menos proteção. Muito utilizada por soldados que não esperam enfrentar combate corpo a corpo, como arqueiros e besteiros.

ARMADURA COMPLETA. A mais forte e pesada, formada por placas de metal forjadas e encaixadas de modo a cobrir o corpo inteiro. Inclui manoplas e grevas (luvas e botas metálicas, respectivamente), um elmo com viseira e uma túnica acolchoada para ser usado sob as placas. Correias e fivelas distribuem o peso da armadura pelo corpo inteiro.

Esta armadura precisa ser feita sob medida para cada usuário; um ferreiro cobra 500 T\$ para adaptar uma armadura completa a um novo usuário.

ARMADURA DE COURO. O peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar

Armaduras e Escudos	PREÇO	BÔNUS NA CA	PENALIDADE DE ARMADURA	PESO
<i>Armaduras Leves</i>				
Armadura acolchoada	5 T\$	+1	0	5kg
Armadura de couro	10 T\$	+2	0	7kg
Couro batido	25 T\$	+3	-1	10kg
Gibão de peles	15 T\$	+4	-3	12kg
Couraça	200 T\$	+5	-4	15kg
<i>Armaduras Pesadas</i>				
Brunea	50 T\$	+5	-2	15kg
Cota de malha	150 T\$	+6	-2	20kg
Loriga segmentada	250 T\$	+7	-3	17kg
Meia armadura	600 T\$	+8	-4	22kg
Armadura completa	1.500 T\$	+10	-5	25kg
<i>Escudos</i>				
Escudo leve	5 T\$	+1	-1	3kg
Escudo pesado	15 T\$	+2	-2	7kg

mais rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível.

BRUNEA. Colete de couro coberto com plaquetas de metal sobrepostas, como escamas de um peixe. Por ser barata de produzir, é uma armadura comum entre soldados de infantaria e guardas de castelo.

COURO BATIDO. Versão mais pesada da armadura de couro, reforçada com rebites de metal.

COTA DE MALHA. Longa veste de anéis metálicos interligados, formando uma malha flexível e resistente, que vai até os joelhos.

COURAÇA. A mais pesada das armaduras leves, formada por uma placa metálica que protege o peito e costas, presa sob um casaco de couro.

ESCUDO LEVE. Este escudo de madeira é amarrado no antebraço, deixando a mão livre. O usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma.

ESCUDO PESADO. Este escudo de aço é preso ao antebraço e também deve ser empunhado com firmeza, impedindo o usuário de usar aquela mão.

GIBÃO DE PELES. Usada principalmente por bárbaros e selvagens, esta armadura é formada por várias camadas de peles e couro de animais.

LORIGA SEGMENTADA. Composta de tiras horizontais de metal, esta armadura é pesada e resistente. Peça muito utilizada por legionários do Império de Tauron.

MEIA ARMADURA. Combinação de cota de malha e placas de metal posicionadas sobre as áreas vitais.

Itens & Serviços

Além de armas e armaduras, outros itens são úteis para aventureiros — a maioria pode ser facilmente encontrada à venda em qualquer aldeia ou cidade. Além disso, alguns serviços são muito usados por aventureiros.

Itens Gerais

ALGEMAS. Este par de algemas é capaz de aprisionar uma criatura Média. Uma criatura presa pode escapar com um teste de Acrobacia (CD 30) ou Força (CD 26).

ALGIBEIRA. Bolsa de couro presa ao cinto. Útil para guardar itens pequenos, especialmente moedas.

BARRACA. Uma barraca de lona, útil para aventureiros desbravando os ermos. Uma barraca conta como um saco de dormir para duas pessoas, e fornece +2 em testes de Sobrevivência para acampar.

CORDA. Este é o preço para 10 metros de corda de cânhamo, o mesmo tipo usado em navios. Dar um nó firme exige um teste de Destreza (CD 10). Dar um nó especial (capaz de deslizar, soltar-se lentamente, se desfazer com um puxão, etc.) exige um teste de Destreza (CD 12). Arrebentar a corda exige um teste de Força (CD 23).

ESPELHO DE METAL. Este espelho de metal polido serve para observar cantos, fazer sinais de luz, colocar disfarces...

INSTRUMENTO MUSICAL. Um instrumento típico, como uma flauta ou bandolim. Muito usado por bardos.

KIT DE <OFÍCIO>. Existe um kit para cada tipo de Ofício. Por exemplo, martelo, pregos e serrote para Ofício (carpintaria), ou lente de aumento e balança para testes de Ofício (joalheria). Um personagem sem as ferramentas necessárias para seu próprio Ofício sofre penalidade de -5 nos testes.

KIT DE DISFARCES. Estojo contendo cosméticos, tinta para cabelo e alguns apêndices físicos simples (como narizes falsos). Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Enganação para fazer um disfarce.

KIT DE LADRÃO. Usado para abrir portas e desarmar armadilhas, este kit é composto de gazuas, arames e outras pequenas ferramentas guardadas em um estojo de couro. Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Ladinagem para abrir fechaduras e operar mecanismos.

KIT DE MEDICAMENTOS. Pequena caixa de madeira com ervas, unguentos, bandagens e outros materiais

úteis. Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Cura.

LAMPIÃO. Um cilindro com uma alça e duas portinholas. Uma chama alimentada por óleo é acesa dentro do cilindro, e uma das portinholas aberta deixa a luz sair. A luz do lampião atinge 9m. Uma carga de óleo dura 6 horas e custa 1 TP. Óleo de lampiões é diferente, mais estável que aquele usado em frascos de óleo.

MOCHILA. Esta bolsa reforçada de couro tem bolsos e tiras para ser carregada nas costas e prender equipamentos diversos.

ODRE. Bolsa de couro para guardar bebida (geralmente água ou vinho). Existe em vários tamanhos, mas o odre mais comum comporta 1 litro.

PÉ DE CABRA. Barra de ferro para forçar portas e baús fechados. Abrir uma porta ou baú usando um pé de cabra oferece +5 no teste de Força. Um pé de cabra também pode ser usado em combate como uma clava.

PEDERNEIRA. Uma pedra de faísca e uma placa rugosa de metal, para acender fogo. Produz faíscas quando a pedra bate no metal. Acender uma tocha ou lanterna com uma pederneira é uma ação completa.

PENA. Feita a partir da pena de aves, para escrever.

PERGAMINHO. Um pedaço de pele de cabra ou ovelha, preparado para escrita.

RAÇÃO DE VIAGEM. Própria para viagens, uma porção desta ração alimenta uma pessoa por um dia. É feita de alimentos conservados, como carne defumada, frutas secas, pão, queijo e biscoitos. Se mantida seca dura bastante, mas se for molhada se estraga em 24 horas.

SACO DE DORMIR. Composto por um colchão e uma coberta fina o bastante para ser enrolada e amarrada, é especialmente útil para aventureiros, que nunca sabem onde vão dormir... Dormir ao relento sem um saco de dormir diminui sua recuperação de PV e PM (veja a página 46).

SACO DE LONA. Feito de tecido resistente, pode ser fechado por uma corda trespassada na abertura. Comporta até 20 kg.

TINTA. Um frasco de 30 ml de tinta fresca de cor preta. Outras cores custam o dobro do preço.

TOCHA. Um bastão de madeira com algum combustível na ponta (geralmente trapos embebidos em parafina). Depois de acesa, queima por uma hora, iluminando até 6m. Pode ser usada como uma arma simples leve (dano 1d4 mais 1 por fogo, crítico x2).

VARA DE MADEIRA. Uma haste de madeira com 3m de comprimento, geralmente usada para atingir pontos distantes. Pode ter muitas utilidades — mas é frágil demais para servir como arma.

Alquimia

ÁCIDO. Frasco de vidro contendo um ácido alquí-mico altamente corrosivo. Se você acertar, o alvo sofre 2d4 pontos de dano de ácido. Se errar, ele sofre metade desse dano.

BÁLSAMO RESTAURADOR. Uma pasta verde e fedorenta, feita de ervas medicinais. Esfregar essa pasta em um ferimento é uma ação completa, e recupera 2d4 pontos de vida.

ESSÊNCIA DE MANA. Esta poção feita de ervas raras e compostos alquímicos recupera energia pessoal. Beber a essência de mana é uma ação padrão, e recupera 1d4 pontos de mana.

FOGO ALQUÍMICO. Frasco de cerâmica contendo uma substância grossa e pegajosa, que entra em combustão em contato com o ar. Se você acertar, o alvo sofre 1d6 pontos de dano e pega fogo (sofre 1d6 de dano por rodada; pode gastar uma ação padrão para apagar as chamas).

Vestimentas

TRAJE DA CORTE. Roupas de luxo, feitas sob medida e adequadas à nobreza e realeza. Inclui algumas joias.

TRAJE DE PLEBEU. Roupas típicas de aldeão, incluem uma camisa larga e calças soltas, ou saia e vestido. Não inclui calçados — os mais pobres andam descalços.

TRAJE DE VIAJANTE. Inclui botas resistentes, calças ou saias de couro, cinto, camisa de linho e capa com capuz. São as roupas padrão de aventureiros.

Alimentação & Hospedagem

Estalagens e tavernas costumam ser os lugares onde aventureiros descansam ou fazem preparativos para suas próximas missões. Estalagens são como hospedarias, onde se pode alugar quartos para dormir e fazer refeições. Tavernas são como bares, com refeições, bebidas e às vezes espetáculos — que costumam ser realizados por bardos —, além de bons lugares para conseguir informações que ajudem em aventuras.

ESTADIA. Todos os preços são por noite e incluem uma refeição básica.

- *Comum.* Um espaço no salão comunal. Se você der sorte, o taverneiro deixará a lareira acesa para que

você não passe frio. Pelo menos você não ficará sozinho — muitas pulgas e alguns ratos lhe farão companhia. A refeição consiste de pão, sopa e água. Recupera 1 PV e 1 PM por nível.

- *Confortável.* Um quarto pequeno, mas privativo, com uma cama com colchão de palha e um baú para guardar seus pertences. A refeição inclui pão, queijo, cozido de galinha com legumes e cerveja ou vinho (aguardo). Recupera 2 PV e 2 PM por nível.

- *Luxuosa.* Um quarto grande, com uma cama com colchão de algodão ou penas, cortinas nas janelas, uma bacia de água quente para você tomar banho e outros luxos. A refeição inclui carne, frutas, doces e uma taça de vinho de boa safra. Acomodações desta categoria estão disponíveis apenas nas melhores estalagens, e normalmente apenas em cidades grandes. Recupera 3 PV e 3 PM por nível.

Animais

Para o uso de animais em aventuras, consulte a regra de Aliados, no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**.

ARMADURA DE ANIMAL. Qualquer tipo de armadura também existe em versões para animais. Custam o dobro para um animal Médio, e o quádruplo para um animal Grande.

Montarias com armadura conseguem carregar seu cavaleiro, mas nenhum peso extra. Por isso, cavaleiros normalmente trazem uma segunda montaria, que leva equipamento e mantimentos.

CÃO DE GUARDA. Este cachorro grande e leal pode ser usado como companheiro de batalha, ou como montaria para uma criatura Pequena.

CAVALO. É a montaria mais comum no Reinado. Cavalos sem treinamento em combate se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante uma batalha. Cavalos de guerra dispensam esse teste.

ESTÁBULO. Inclui alimentação para o animal.

PÔNEI. A montaria mais comum entre raças Pequenas. Pôneis sem treinamento em combate se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante uma batalha. Pôneis de guerra dispensam esse teste.

SELA. Uma peça de couro e pelego, posicionada sobre o lombo da montaria para o cavaleiro sentar. Inclui arreios, freios e alforjes (sacos de couro para levar mantimentos de viagem).

TROBO. Estas enormes aves, também chamadas de pássaros-touros, são parecidas com avestruzes com chi-

fres, couro e cascos de búfalo. Não têm asas. Possuem poucas penas, que servem apenas como ornamentação. Muito dóceis, trobos são usados em áreas rurais como animais de carga e tração.

Veículos

BALÃO GOBLIN. Feito de imensas bolsas de couro e outros tecidos remendados, com uma gôndola parecida com um grande cesto, o balão goblin é um engenho tecnológico sem igual em Arton.

Um balão goblin tem tamanho Enorme, deslocamento 12m, CA 8 (+ modificador de Destreza do baloeiro) e 80 PV. Pilotá-lo exige um teste de Ofício (baloeiro) por dia, com CD 15 (céu tranquilo), 20 (ventania ou chuva) ou 25 (tempestade). Uma falha significa que o balão não consegue avançar ou avança na direção errada; uma falha por 5 ou mais significa que o balão cai.

Ao contrário do que possa parecer, quedas de balões raramente são fatais. Quando o balão começa a perder ar, flutua lentamente na direção do solo. Cada ocupante sofre 2d6 pontos de dan (Ref CD 15 reduz à metade).

Um balão só cai de forma perigosa após perder mais da metade de seus PV. Neste caso, os ocupantes sofrem dano normal pela altura da queda, de acordo com a altura.

Remendar um balão em pleno voo exige uma ação completa e um teste de Ofício (baloeiro) contra CD 15. Um teste bem-sucedido recupera 1d8 pontos de vida do balão.

CARROÇA. Veículo de quatro rodas, aberto, normalmente usado para transportar cargas pesadas. É puxada por dois cavalos ou um trobo. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

CARRUAGEM. Veículo de quatro rodas, capaz de transportar até quatro pessoas em uma cabine fechada, mais dois condutores do lado de fora. É puxada por dois cavalos ou um trobo. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

CANOA. Construída a partir de um único tronco de árvore, é a mais simples das embarcações.

CONDUÇÃO. Inclui viagens terrestres (em carroças), marítimas (em navios) ou aéreas (balões goblins). Viajar em balões goblins é arriscado: a cada 100km há 1 chance em 20 de queda.

VELEIRO. Com três mastros de velas quadrangulares, é o típico navio de viagem, muito popular entre mercadores.

Serviços

MENSAGEIRO. Inclui mensagens entregues a pé, por cavaleiros ou navios.

MAGIAS. Este é o preço para lançar uma magia em uma situação comum. Ou seja, você vai até o conjurador, e lançar a magia não oferece risco para ele. Se você pedir ao conjurador para acompanhá-lo numa aventura, por exemplo, a resposta padrão será “não, obrigado”.

Tabela 3-5: Itens & Serviços

ITEM	PREÇO	PESO	ITEM	PREÇO	PESO
Itens gerais			Animais		
Algemas	15 T\$	1kg	Armadura de animal		
Algibeira	1 T\$	250g	criatura Média	x2	x1
Barraca	10 T\$	10kg	criatura Grande	x4	x2
Corda (10m)	1 T\$	5kg	Cão de guarda	50 T\$	—
Espelho de metal	10 T\$	250g	Cavalo	75 T\$	—
Instrumento musical	50 T\$	1,5kg	Cavalo de guerra	400 T\$	—
Kit de artesanato	30 T\$	4kg	Estábulo (por dia)	0,1 T\$	—
Kit de disfarces	50 T\$	4kg	Pônei	5 T\$	—
Kit de ladrão	30 T\$	0,5kg	Pônei de guerra	30 T\$	—
Kit de medicamentos	50 T\$	0,5kg	Sela	20 T\$	—
Lampião	7 T\$	1kg	Trobo	10 T\$	—
Mochila	2 T\$	1kg			
Odre	1 T\$	2kg	Veículos		
Pé de cabra	2 T\$	2,5kg	Balão goblin	200 T\$	—
Pederneira	1 T\$	—	Carroça	30 T\$	—
Pena	0,1 T\$	—	Carruagem	100 T\$	—
Pergaminho (folha)	1 TC	—	Canoa	50 T\$	—
Ração de viagem (por dia)	5 TC	0,5kg	Condução		
Saco de dormir	1 TC	2,5kg	terrestre	3 T\$ por km	
Saco de lona	1 TC	250g	marítima	1 TP por km	
Tinta (frasco)	8 T\$	—	aérea	1 T\$ por km	
Tocha	1 TC	0,5kg	Veleiro	10.000 T\$	—
Vara de madeira (3m)	1 TC	4kg			
			Serviços		
Alquimia			Mensageiro	2 T\$ por km	
Ácido	10 T\$	0,5kg	Magia		
Bálsamo restaurador	25 T\$	0,5kg	1º círculo	10 T\$	
Essência de mana	50 T\$	0,1kg	2º círculo	150 T\$	
Fogo alquímico	10 T\$	0,5kg	3º círculo	450 T\$	
Alimentação e hospedagem			Vestimentas		
Estadia (por noite)			Traje da corte	50 T\$	2kg
comum	0,5 T\$	—	Traje de plebeu	0,1 T\$	1kg
confortável	2 T\$	—	Traje de viajante	1 T\$	2kg
luxuosa	5 T\$	—			

Itens Superiores

Personagens com a habilidade de classe Fabricar Item Superior podem construir armas, armaduras e kits de ferramentas *superiores* — ou seja, que possuem uma ou mais modificações. Cada modificação fornece um benefício especial para o item.

Itens superiores são construídos com as mesmas regras de itens normais (veja a perícia Ofício). Entretanto, o gasto em T\$ e a CD do teste de Ofício para fabricar um item superior são maiores, de acordo com a quantidade de modificações que você fizer.

Tabela 3-6: Custo de Modificações

NÚMERO DE MODIFICAÇÕES	GASTO EM TIBARES	CD DO TESTE DE OFÍCIO
1	+100 T\$	+5
2	+1.000 T\$	+5
3	+3.000 T\$	+10
4	+6.000 T\$	+10
5	+10.000 T\$	+15
6	+30.000 T\$	+20

Construir uma armadura completa, por exemplo, exige um gasto de 500 T\$ (um terço do preço do item) e um teste de Ofício contra CD 20. Já construir uma armadura completa com três modificações exige um gasto de 3.500 T\$ e um teste de Ofício contra CD 30.

É possível adicionar modificações a um item já construído. Você paga apenas a diferença de acordo com o novo número de modificações (por exemplo, para adicionar uma modificação a um item que já possui duas, você precisa pagar 2.000 T\$), mas deve fazer o teste de Ofício novamente, e se falhar por 5 ou mais, o item estará arruinado.

Benefícios de modificações não se acumulam. Uma arma cruel e atroz fornece +2 nas rolagens de dano, não +3. Da mesma forma, se você possui dois itens macabros, recebe +2 em testes de Intimidação, não +4.

Lista de Modificações

A seguir está uma lista de modificações conhecidas nas oficinas do Reinado de Arton.

AFIADA. Forjada com as melhores ligas, para manter o fio — ou ficar mais leve e precisa, no caso de uma arma sem fio —, a arma fornece um bônus de +1 nos testes de ataque.

AJUSTADA. Feito com extremo cuidado e peças medidas com precisão, o item tem a sua penalidade de armadura diminuída em -1.

Tabela 3-7: Lista de Modificações

MODIFICAÇÃO	EFEITO
<i>Modificações para armas</i>	
Afiada	+1 nos testes de ataque
Pungente	+2 nos testes de ataque
Cruel	+1 nas rolagens de dano
Atroz	+2 nas rolagens de dano
Equilibrada	+2 em testes de manobras
Precisa	+1 na margem de ameaça
Maciça	+1 no multiplicador de crítico
Mira telescópica	Aumenta alcance da arma
Injeção alquímica	Gera efeito de item alquímico
Harmonizada	Custo de habilidades especiais diminui em -1 PM
Material especial	Varia
<i>Modificações para armaduras e escudos</i>	
Ajustada	-1 na penalidade de armadura
Sob medida	-2 na penalidade de armadura
Reforçada	+1 na CA, -1 na penalidade de armadura
Selada	+1 nos testes de resistência
Delicada	Permite usar Destreza na CA
Polida	+2 na CA durante a primeira rodada
Espinhos na armadura	Causa dano com manobra agarrar
Espinhos no escudo	Aumenta dano do escudo
Material especial	Varia
<i>Outras modificações</i>	
Aprimorado	+2 em testes de perícia
Banhado a ouro	+2 em testes de Diplomacia
Cravejado de joias	+2 em testes de Enganação
Macabro	+2 em testes de Intimidar, -2 em testes de Diplomacia

APRIMORADO. Um item com esta modificação é construído de forma cuidadosa e com os melhores materiais. Fornece +2 em testes da perícia apropriada. Por exemplo, um kit de medicamentos aprimorado fornece +2 em testes de Cura, enquanto que uma sela aprimorada fornece +2 em testes de Cavalgar. Esta modificação não pode ser aplicada a armas (mas veja a modificação “afiada”, acima).

ATROZ. A arma é um amontoado de pontas, ganchos e protuberâncias. É difícil empunhá-la sem se machucar, mas em compensação ela fornece um bônus de +2 nas rolagens de dano. *Pré-requisito:* Cruel.

BANHADO A OURO. Uma modificação favorita de nobres pomposos ou aventureiros que acabaram de enriquecer. Um item banhado a ouro concede um bônus de +2 em testes de Diplomacia. Contudo, o mestre pode mudar este bônus para uma penalidade de -2, caso você esteja interagindo com pessoas que desprezam tal ostentação. Além disso, pode atrair a cobiça de ladrões.

CRAVEJADO DE JOIAS. É fácil ser persuadido por alguém opulento e orgulhoso o bastante para ostentar um item cravejado de joias. Concede um bônus de +2 em testes de Enganação. Assim como um item banhado a ouro, um item cravejado de joias pode atrair a cobiça de ladrões.

CRUEL. Rebarbas, espinhos e até mesmo lâminas adicionais podem compor uma arma cruel. Ela fornece um bônus de +1 nas rolagens de dano.

DELICADA. Apenas os materiais mais leves foram usados nesta armadura. As placas têm a espessura mínima necessária para oferecer a proteção que devem. Esta modificação só pode ser aplicada em armaduras pesadas, e permite que o personagem aplique um ponto de seu bônus de Destreza (caso tenha) na CA. Uma armadura não pode ser delicada e reforçada.

EQUILIBRADA. Uma arma equilibrada é forjada com o balanço perfeito, o que facilita movimentos complexos. Ela fornece um bônus de +2 em testes de manobras (desarmar, separar, etc.).

ESPINHOS NA ARMADURA. Uma armadura coberta de espinhos é uma visão impressionante — principalmente se os espinhos estiverem banhados com o sangue dos inimigos! Se o usuário agarrar ou for agarrado por uma criatura, causa uma quantidade de dano de perfuração nesta criatura igual ao seu bônus de Força. O dano é causado quando a manobra é feita e no início de cada turno do personagem, enquanto ela for mantida.

ESPINHOS NO ESCUDO. Espinhos no escudo aumentam o dano de um ataque com escudo em uma categoria de tamanho.

HARMONIZADA. A arma foi banhada em óleos alquímicos que deixaram-na sintonizada com a aura de seu usuário. Habilidades especiais de ataque utilizadas com a arma, como Ataque Especial, têm seu custo em PM reduzido em -1 (mínimo 1).

INJEÇÃO ALQUÍMICA. Um minúsculo frasco de cerâmica ou vidro é inserido ao longo da arma, junto com um mecanismo injetor ativado por impacto. Um ataque bem-sucedido causa seu dano normal e libera uma carga de um item alquímico (ácido, fogo alquímico) ou de água benta, que atinge o alvo automaticamente.

A modificação tem espaço para 2 cargas. Recarregá-la exige uma ação completa e o gasto do item alquímico que você quiser inserir. Carregar uma arma com 2 doses de ácido, por exemplo, custa 20 T\$.

MACABRO. Um item macabro é pintado com sangue seco, esculpido na forma de uma caveira ou decorado com pedaços de orelhas, dedos e olhos. Essa aparência assustadora fornece um bônus de +2 em testes de Intimidar, mas impõe uma penalidade de -2 em testes de Diplomacia.

MACIÇA. A arma é feita com material denso, fazendo com que seus golpes tenham impacto terrível. O multiplicador de crítico da arma aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser maciça e precisa.

MATERIAL ESPECIAL. A arma, armadura ou escudo é feito com um material especial. Veja a seção a seguir para a descrição dos materiais especiais disponíveis. Cada um fornece um benefício específico, mas possui um custo, que deve ser pago em adição ao custo da modificação em si. Isto é considerado uma modificação porque materiais especiais exigem um trabalho mais complexo do que materiais comuns.

MIRA TELESCÓPICA. O alcance da arma aumenta em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo) e permite que o usuário faça ataques furtivos em alcance médio. Esta modificação só pode ser aplicada em armas de disparo.

POLIDA. Uma armadura ou escudo com este aprimoramento foi feita com metais reluzentes. Além de ser muito bonita, a luz refletida ofusca inimigos. Em ambientes iluminados, fornece um bônus de +2 na classe de armadura, mas apenas na primeira rodada de combate — após isso, os inimigos se acostumam ao reflexo.

PRECISA. Cuidado especial foi tomado ao temperar o aço desta arma, para que seu fio se mantenha sempre como uma navalha. A margem de ameaça da arma aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser precisa e maciça.

PUNGENTE. Temperada diversas vezes para manter o fio perfeito — ou para adquirir o equilíbrio perfeito, no caso de uma arma sem fio —, a arma fornece um bônus de +2 nos testes de ataque. *Pré-requisito:* afiada.

REFORÇADA. Placas adicionais, uma camada extra de cota de malha ou acolchoamento, proteção dobrada nas juntas e áreas vulneráveis... Uma armadura ou escudo com este aprimoramento concede um bônus de +1 em CA, mas sua penalidade de armadura aumenta em 2. Uma armadura não pode ser reforçada e delicada.

SELADA. A armadura foi forjada de forma a proteger todo o corpo do usuário, sem deixar espaço para nem mesmo um alfinete! Este aprimoramento fornece um bônus de +1 nos testes de resistência, mas só pode ser aplicado em armaduras pesadas.

SOB MEDIDA. Embora muitas armaduras sejam feitas especificamente para um usuário, esta passou por um período extenso de ajustes e refinamento, adequando-se com perfeição ao seu corpo. Reduz a penalidade por armadura em -2, mas apenas para o usuário específico (para outros, comporta-se como um item comum).

Materiais Especiais

AÇO-RUBI. Este metal tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço verdadeiro. Armas de aço-rubi ignoram qualquer tipo de resistência a dano. Armaduras e escudos de aço-rubi fornecem uma chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos, de acordo com seu tipo: armaduras leves e escudos, 25%; armaduras pesadas, 50%.

ADAMANTE. Metal extremamente raro, o adamantite é encontrado apenas em meteoritos (e por isso também é chamado de “ferro-metóico”). O adamantite é escuro, fosco, e mais denso e resistente que o aço.

Armas de adamantite causam dano como se fossem uma categoria de tamanho maior (por exemplo, um machado de batalha de adamantite causa 2d6 pontos de dano).

Armaduras e escudos de adamantite fornecem resistência a dano, de acordo com seu tipo: armaduras leves e escudos, RD 2; armaduras pesadas, RD 5.

GELO ETERNO. As gélidas Montanhas Uivantes produzem um tipo de gelo muito duro, que nunca derrete. Expedições de aventureiros exploram essa região glacial perigosa, à caça do material fantástico.

Armas feitas de gelo eterno causam +2 pontos de dano por frio, enquanto armaduras e escudos fornecem resistência a frio: 5 para escudos e armaduras leves, 10 para armaduras pesadas.

MADEIRA TOLLON. O reino de Tollon produz um tipo especial de madeira negra, dura como o ferro das

melhores forjas, e com propriedades mágicas. Armas de madeira — arcos, bordões, clavas, lanças e tacapes — e escudos leves podem ser feitos com madeira Tollon.

Armas de madeira Tollon contam como armas mágicas para vencer redução de dano. Além disso, habilidades especiais de ataque utilizadas com a arma, como Marca da Presa, têm seu custo em PM reduzido em -1 (mínimo 1).

Escudos leves de madeira Tollon fornece +2 em testes de resistência contra magia. Não há escudos pesados ou armaduras de madeira Tollon, porque estes itens são feitos de metal.

MATÉRIA VERMELHA. Qualquer material de origem lefeu — desde suas garras e carapaças, até minérios e partes de estruturas encontradas em áreas de Tormenta — apresenta propriedades parecidas, sendo conhecido como “matéria vermelha”.

Uma arma de matéria vermelha é hostil ao toque de seres naturais. Por isso, causa 1d6 pontos de dano extra contra quaisquer criaturas, exceto lefeu. Infelizmente, sempre que o usuário executa um ataque corpo a corpo bem-sucedido, ele próprio recebe 1 ponto de dano pela arma (membros da raça lefeu não sofrem este efeito colateral).

Por sua aparência “borrada”, armaduras de matéria vermelha distorcem a percepção do atacante, impondo uma chance de erro automático para cada golpe: 10% para escudos e armaduras leves, 25% para armaduras pesadas. Lefeu e lefeu ignoram esta chance de erro.

Estes itens assustadores impõem ao usuário penalidade de -2 em perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação).

MITRAL. Metal muito raro, o mitral é prateado e brilhante, e tem metade do peso do aço.

Armas de mitral aumentam sua margem de ameaça em 1. Por exemplo, uma espada longa de mitral tem margem de ameaça 18-20.

Armaduras e escudos de mitral têm sua penalidade de armadura diminuída em -2. Armaduras pesadas de mitral permitem que seu usuário aplique até dois pontos de seu bônus de Destreza na CA.

Tabela 3-7: Lista de Modificações

ITEM	AÇO-RUBI	ADAMANTE	GELO ETERNO	MADEIRA TOLLON	MATÉRIA VERMELHA	MITRAL
Arma	+2.000 T\$	+1.500 T\$	+1.000 T\$	+500 T\$	+1.000 T\$	+1.000 T\$
Armadura leve	+1.000 T\$	+1.500 T\$	+500 T\$	—	+1.500 T\$	+1.000 T\$
Armadura pesada	+2.000 T\$	+7.000 T\$	+1.000 T\$	—	+7.000 T\$	+4.000 T\$
Escudo	+1.000 T\$	+1.500 T\$	+500 T\$	+1.000 T\$	+1.500 T\$	+1.000 T\$

Capítulo 4: Magia

Este capítulo traz as regras de magia, além da lista e descrição das magias de todos os círculos.

Tipos e Círculos de Magias

Embora a magia consiga produzir os mais diversos efeitos, ela provém de apenas duas fontes: *arcana* e *divina*.

MAGIA ARCANAS. A magia arcana manipula diretamente as energias sobrenaturais do mundo, permitindo ao conjurador violar as leis naturais e alterar a realidade. Este tipo de mágica é dominado através de treino, estudo ou aptidão natural. Seus efeitos costumam ser impressionantes, destruidores e fantásticos — como produzir relâmpagos, metamorfosear criaturas, transportar por longas distâncias e criar imagens ilusórias.

MAGIA DIVINA. A magia divina provém de uma causa ou entidade poderosa — normalmente um deus maior. Através de devoção e obediência a essa causa ou entidade, um conjurador recebe poder mágico em troca. A magia divina quase sempre envolve proteção e cura.

CÍRCULOS. Magias arcana e divina são divididas em círculos, do 1º ao 5º. Quanto mais alto o círculo da magia, mais poderosa ela é. Enquanto que magias de 1º círculo passam pouco dos limites mundanos de uma pessoa, magias de 5º círculo podem invocar chuvas de meteoros, parar o tempo e até mesmo realizar desejos!

Atributo-Chave

A magia é intensa em Arton, e pode ser dominada de várias formas. Ela pode ser arte, ciência ou religião. Por isso, está ligada a um dos três atributos mentais.

- *Inteligência.* É o atributo-chave dos magos. Eles seguem métodos e fórmulas antigas, herméticas, registradas em livros e pergaminhos. Para os magos, magia é ciência.

- *Sabedoria.* O atributo-chave dos clérigos e druidas. É a magia espiritual, baseada no contato com os deuses e percepção da natureza. Para eles, magia é religião.

- *Carisma.* Atributo-chave dos bardos. Eles invocam seu próprio poder interior, alimentando feitiços com autoconfiança e força de personalidade. Para eles, magia é arte.

O modificador do atributo-chave é extremamente importante para um conjurador. Ele afeta seus pontos de mana, o limite de PM que você pode gastar em cada magia e a CD dos testes de resistência para resistir às suas magias.

Aprendendo Magias

Sua classe diz que tipo de magia você pode lançar: magos e bardos lançam magias arcana; clérigos e druidas lançam magias divina. Sua classe também diz com quantas magias você começa e quantas ganha a cada nível.

Algumas habilidades permitem que você aprenda magias novas. Caso a habilidade não determine que magia você aprende, você pode aprender qualquer magia de um tipo e círculo que possa lançar.

Lançando Magias

CUSTO EM PM. Lançar uma magia exige gastar uma ação e pontos de mana. Enquanto o tipo de ação varia de magia para magia, o custo em PM depende de seu círculo:

- *1º Círculo.* 1 PM.
- *2º Círculo.* 3 PM.
- *3º Círculo.* 6 PM.
- *4º Círculo.* 10 PM.
- *5º Círculo.* 15 PM.

GESTOS E PALAVRAS. Lançar uma magia envolve gesticular com pelo menos uma mão e pronunciar palavras mágicas. Assim, um conjurador amordaçado ou que não possa usar pelo menos uma das mãos não pode lançar magias. Lançar uma magia é um ato chamativo, visível para aqueles ao redor.

CONCENTRAÇÃO. Lançar uma magia também exige calma e concentração. Por isso, um conjurador em situação difícil deve ser bem-sucedido em teste de Vontade. Se falhar no teste a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim.

- *Ser Ferido Durante a Execução da Magia:* CD Igual ao Dano Sofrido. Para magias que exigem uma ação padrão ou menos, o conjurador só pode ser ferido durante a execução quando é atacado como uma reação ou quando está sofrendo algum tipo de dano contínuo (por fogo ou ácido, por exemplo).

- *Movimento Vigoroso ou Condição Climática Ruim:* CD 15 + Custo em PM da Magia. Exemplos incluem estar montado a galope, preso em uma armadilha (mas ainda capaz de mover uma mão) ou em meio a uma tempestade.

- *Movimento Violento ou Condição Climática Terrível:* CD 20 + Custo em PM da Magia. Exemplos in-

cluem estar em uma carroça desgovernada, ser agarrado e sacudido por um gigante ou em meio a um terremoto.

A concentração exigida para lançar uma magia impede que o conjurador se defenda. Por isso, um personagem que lança uma magia fica desprevenido até o início de seu próximo turno.

ATAQUE MÁGICO. Algumas magias exigem que você faça um ataque mágico. Isto é um teste de Misticismo contra a CA de seu alvo. Um ataque mágico pode ser corpo a corpo ou à distância, e está sujeito aos modificadores por condições especiais desses tipos de ataques.

ARMADURAS. O uso de armaduras atrapalha os gestos delicados necessários para lançar magias arcanas. Lançar uma magia arcana usando armaduras de qualquer tipo exige um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia). O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta pontos de mana mesmo assim. Magias divinas não sofrem esta limitação.

Aprimoramentos

Algumas magias permitem gastar mais pontos de mana para aumentar seu efeito. Embora poderosos, aprimoramentos podem esgotar seus PM rapidamente.

LIMITE DE PM. O máximo que você pode gastar em cada magia é igual ao seu nível + bônus do atributo-chave. Por exemplo, um arcanista de 7º nível com Int 20 (+5) pode gastar até 12 PM (7+5) em cada magia.

APRIMORAMENTOS CUMULATIVOS. Para aprimoramentos que aumentam um valor (o texto começa com a palavra “aumenta”), você pode gastar aquela quantidade de PM várias vezes para acumular esse aumento. A magia *Bola de Fogo* causa 6d6 pontos de dano de fogo, e tem um aprimoramento que aumenta esse dano em +1d6 por +2 PM. O mesmo personagem de 7º nível descrito acima pode gastar até 11 PM ao lançar essa magia, causando 10d6 pontos de dano.

APRIMORAMENTOS QUE MUDAM MAGIAS. Alguns aprimoramentos alteram a descrição da magia (o texto começa com a palavra “muda”). Nesse caso, a magia continua igual em tudo, exceto a parte mudada pelo aprimoramento. A magia *Invisibilidade* pode receber um aprimoramento que muda “alvo: você” para “área: emanção com 3m de raio”. Todos os outros efeitos da magia ficam iguais. Mudanças nunca se acumulam.

APRIMORAMENTOS CONDICIONAIS. Certos aprimoramentos só são ativados em certa condição. Apesar disso, você ainda deve pagar o custo extra quando lança a magia; se a condição não for cumprida, o efeito do aprimoramento é perdido.

Acumulando Efeitos de Magias

Magias que fornecem bônus ou penalidades para características não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *força do touro* e *força dos justos* recebe apenas +4 na Força, não +8. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *escudo arcano* e *sexto sentido* recebe apenas +8 na CA (o maior entre os dois), não +12.

Escolas

Os estudiosos dividem a magia em “escolas”. Ao contrário do que muitos leigos pensam, as escolas não se referem à aparência ou função de cada magia, mas à forma como cada uma utiliza e manipula a energia arcana. Assim, essas classificações podem parecer arbitrárias e complexas aos não iniciados... Mas, para os especialistas, são a base de todo o seu estudo!

Em termos de regras, a escola da magia indica que efeito ela tem, e sua relação com outros efeitos. Por exemplo, resistência a fogo se aplica a magias de fogo; bônus em testes de resistência contra ilusões se aplica a magias de ilusão, e assim por diante.

ABJURAÇÃO. Magias de proteção, que anulam outras magias ou expulsam criaturas invocadas de volta a seus planos de existência nativos.

ADIVINHAÇÃO. Magias de detecção, ou que vasculham passado ou futuro.

ENCANTAMENTO. Magias que afetam a mente. Não afetam criaturas com Inteligência 0, como alguns construtos e mortos-vivos.

EVOCACÃO (ÁCIDO, ELETRICIDADE, ESSÊNCIA, FOGO, FRIO, LUZ, TROVÃO). Magias que manipulam ou geram energia pura. Ácido, fogo, frio e trovão são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente, terra, fogo, água e ar. Magias de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente em vez de chamas abertas.

Luz e eletricidade são manifestações de energia positiva. Enquanto luz ilumina e cura, eletricidade tem efeitos destrutivos. Já essência é energia mágica pura.

ILUSÃO. Estas magias fazem outros perceberem algo que não existe, ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões não afetam criaturas sem mente.

Algumas magias desta escola, como *Conjuração de Sombras*, criam ilusões semi-reais. A parte real dessas magias pode afetar até criaturas sem mente. Veja a descrição de cada magia para mais detalhes.

INVOCACÃO. Magias que transportam matéria. Esse transporte é realizado através do Plano Astral, um espaço que existe entre os mundos; por isso, qualquer efeito que bloqueia viagens astrais também impede invocações. Criaturas invocadas, quando destruídas, desaparecem e são devolvidas a seus mundos nativos.

NECROMANCIA. Magias que canalizam energia negativa, criando escuridão, drenando a força vital de criaturas vivas e criando mortos-vivos. Magias de necromancia causam dano de trevas.

TRANSMUTAÇÃO. Magias que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

Execução

Este é o tempo necessário para lançar a magia.

Para magias com execução de uma ação livre, apenas uma pode ser lançada por rodada. Isso inclui magias afetadas por habilidades ou talentos como Magia Acelerada.

No caso de magias que exigem uma ação completa (ou mais), você fica desprevenido enquanto estiver lançando a magia e até o início de seu próximo turno (veja “Lançando Magias”, acima).

Alcance

Indica a distância máxima a partir do conjurador que a magia alcança. Apesar disso, caso alguma parte da área ou efeito da magia esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

PESSOAL. A magia afeta somente o conjurador e/ou objetos que ele esteja carregando. Também pode ser uma magia de área que se inicia a partir do personagem, em geral sem afetá-lo.

TOQUE. O conjurador precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo, mas não gasta uma ação para isso (tocar o alvo faz parte da ação da magia). Acertar a si mesmo ou a um alvo voluntário não exige testes. Acertar um inimigo exige um ataque mágico corpo a corpo.

CURTO. A magia alcança alvos a uma distância curta, ou 9m (em um mapa ou tabuleiro, 6 quadrados).

MÉDIO. A magia alcança alvos a uma distância longa, ou 30m (20 quadrados).

LONGO. A magia alcança alvos a uma distância extrema, ou 90m (60 quadrados).

ILIMITADO. A magia alcança qualquer lugar no mesmo mundo. A maioria das magias com este alcance exigem que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem da magia.

Efeito

Algumas magias atingem um ou mais alvos. Outras afetam uma área (e todos dentro dela). E outras criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes.

ALVO. A magia tem um ou mais alvos, que podem ser criaturas ou objetos. O personagem lança a magia diretamente contra os alvos, como explicado em sua descrição. O conjurador deve ser capaz de perceber ou tocar o alvo.

Uma magia lançada sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, *Tranca Arcana* não produz nenhum efeito se lançada sobre algo que não seja uma porta, baú ou algo semelhante.

ÁREA. A magia afeta uma área. O personagem decide o ponto a partir do qual a magia tem início, mas não pode controlar quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos. Algumas vezes essas magias determinam áreas mais restritas, mas em geral se enquadram em uma das categorias a seguir.

- *Cilindro.* Um cilindro surge na intersecção de quatro quadrados, se estendendo horizontalmente na largura indicada e subindo até o fim da altura indicada, ou até ser interrompido por uma barreira capaz de bloqueá-lo.

- *Cone.* Um cone surge à frente do conjurador e avança na direção escolhida, ficando maior conforme se distancia. No final, um cone tem largura igual ao seu alcance.

- *Cubo.* Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.

- *Esfera.* Uma esfera surge na intersecção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.

- *Linha.* Uma linha surge à frente do conjurador e avança reta até o fim do alcance, ou até ser interrompida por uma barreira capaz de bloqueá-la. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.

- *Outros.* Algumas magias podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

EFEITO. Algumas magias criam ou invocam coisas. O conjurador decide onde essas coisas vão aparecer, e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode mover-se para fora da linha de efeito. Por exemplo, você não pode invocar um monstro dentro de uma sala cujo interior não possa ver. Mas, uma vez invocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

- **Raio.** A magia cria um raio, que o conjurador dispara fazendo um ataque mágico à distância. A duração da magia é para o efeito do raio, não para o raio em si.

LINHA DE EFEITO. É um caminho direto e sem obstruções até onde a magia pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

REDIRECIONANDO EFEITOS. Algumas magias permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após lançar a magia. Quando possível, redirecionar uma magia é uma ação padrão.

OBJETOS E TAMANHOS. Algumas magias se referem a objetos em termos de peso — basta consultar as tabelas do **CAPÍTULO 3**. Outras magias se referem a objetos em termos de categorias de tamanho. Nesse caso, o mestre deve decidir o tamanho de objetos usando o bom senso. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, uma carroça é um objeto Grande e um navio é um objeto Colossal.

Duração

A duração indica por quanto tempo a magia mantém seu efeito. Quando ela termina, a energia mágica se dissipa e a magia acaba.

INSTANTÂNEA. A energia de uma magia instantânea aparece e se dissipa no momento em que ela é lançada, mas suas consequências podem durar mais tempo. Uma magia de *Curar Ferimentos* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Magias instantâneas não podem ser dissipadas (mas podem ser anuladas).

CENA. A magia continua em efeito durante um encontro inteiro, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem uma medida fixa. Podem ser algumas rodadas (um combate), alguns minutos (uma conversa entre personagens), horas (atravessar um bosque) ou até dias (uma viagem sem incidentes).

CONCENTRAÇÃO. A magia dura enquanto o conjurador se concentra nela, possivelmente até uma duração máxima especificada. O conjurador deve gastar uma ação padrão por rodada em que deseja manter a magia. Se sofrer dano, deve fazer um teste de Vontade (CD igual ao dano sofrido); se falhar, sua concentração é quebrada e a magia acaba.

DURAÇÃO DEFINIDA. A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade.

PERMANENTE. A magia fica ativa indefinidamente. Uma magia permanente ainda pode ser dissipada.

Anulando Magias

Você pode anular uma magia conjurada por outra pessoa, fazendo uma *contramágica*.

Para isso, use a ação preparar (veja “Tipos de Ações” no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**) para agir no exato momento em que o adversário lança uma magia. Nesse instante, você deve lançar uma magia que possa anular a magia original.

Normalmente, uma magia só pode ser anulada por outra idêntica — se um inimigo lança *Bola de Fogo*, você deve lançar outra *Bola de Fogo* para anulá-la. Mas algumas magias específicas podem anular outras: *Acelerar* anula *Lentidão*, *Luz do Dia* anula *Escureidão* (e vice-versa). Em caso de dúvida, cabe ao mestre julgar se uma magia anula outra. Como regra geral, uma magia nunca pode anular outra de nível superior.

Dissipar Magia é um caso especial — ela pode ser usada para anular qualquer magia, mas você deve fazer um teste oposto de Misticismo contra quem lança a magia original. Se você vencer, seu *Dissipar Magia* funciona como contramágica.

Tanto a magia anulada quanto a magia usada como contramágica se dissipam automaticamente, sem efeito algum.

ALVOS, EFEITOS E ÁREAS. Caso a magia afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração da magia. Se a magia cria um efeito, este permanece pela duração da magia. O efeito poderá se mover ou permanecer imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se a magia afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração da magia. Criaturas se tornam alvos da magia quando entram em sua área de efeito, deixando de sê-lo quando saem.

DESCARREGAR. Algumas magias duram até que sejam ativadas ou descarregadas. A magia permanece “guardada” até que determinado evento aconteça, quando é então ativada, ou até que sua duração transcorra, quando então se dissipa sem qualquer efeito.

ENCERRANDO SUAS MAGIAS. Um conjurador pode dissipar uma magia sua quando quiser. Fazer isso é uma ação livre, mas o conjurador precisa estar dentro do alcance para poder dissipá-la.

MORTE E DURAÇÃO. A morte de um conjurador não tem efeito em suas magias — elas permanecem até que sua duração termine.

Resistência

A maioria das magias prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito (como *Paralisia*) ou parte dele (como *Bola de Fogo*). O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito são descritos no texto. Magias que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

CLASSE DE DIFICULDADE. A CD do teste de resistência contra uma magia é igual a 10 + metade do nível do conjurador + modificador do atributo-chave da magia.

ANULA. A magia não tem nenhum efeito sobre um alvo bem-sucedido em seu teste de resistência.

DESACREDITA. Se uma criatura interagir com a magia (examinando de perto ou tocando-a; apenas observá-la de longe não é suficiente) têm direito um teste para perceber que ela não é real. A magia continua funcionando mesmo que uma criatura tenha percebido que ela não é real; ela pode avisar seus companheiros como uma ação livre, permitindo que eles façam testes para desacreditar.

PARCIAL. O efeito da magia é menor em um alvo bem-sucedido no teste de resistência.

REDUZ À METADE. O efeito da magia é reduzido à metade em um alvo bem-sucedido no teste de resistência.

SUCESSO EM TESTES DE RESISTÊNCIA. Uma criatura bem-sucedida em seu teste contra uma magia sem efeitos óbvios sente um tipo de formigamento ou força hostil, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Do mesmo modo, o conjurador também sente que a magia falhou — não é possível fingir ter sido enfeitiçado por uma magia *Enfeitiçar*, pois o conjurador saberá. No entanto, o conjurador não sabe se um alvo foi bem-sucedido em um teste de resistência contra magias de área ou efeito.

OBJETOS E TESTES DE RESISTÊNCIA. A menos que a descrição da magia diga o contrário, todos os itens carregados e usados por um alvo (roupas, armas, equipamentos...) não sofrem dano por magias. Um item que não esteja sendo carregado ou usado por alguém não tem direito a um teste de resistência; ele falha automaticamente e sofre o efeito apropriado. Contra magias cuja descrição diz explicitamente que afetam ou causam dano a objetos, o objeto faz seu teste de resistência com o mesmo bônus de seu portador, ou falha automaticamente se não tiver portador. Itens mágicos sempre podem fazer testes de resistência usando seu próprio bônus.

Custos Especiais

A maior parte das magias requer apenas o gasto de pontos de mana. Mas alguns efeitos mais poderosos implicam custos.

COMPONENTE MATERIAL. Algumas magias exigem certas substâncias para serem lançadas. Esses ingredientes devem estar na mão do conjurador, e são consumidos pelas energias da magia (mesmo que ela falhe).

PENALIDADE DE PM. Algumas magias reduzem seus PM máximos enquanto estiverem ativos. Você não consegue recuperar esses PM até que a duração da magia acabe ou você decida encerrá-la (veja em “Duração”).

PERDA PERMANENTE DE PM. Certas magias poderosíssimas têm um custo ainda mais alto: você deve sacrificar permanentemente certa quantidade de PM para lançá-las.

Lista de Magias

A seguir estão listas de magias separadas por tipo (arcana e divina), círculo, escola e ordem alfabética.

Magias Arcanas

1º Círculo

- Abjur* **ALARME.** Avisa quando alguém invadir uma área protegida.
ARMADURA ARCANA. Você recebe bônus na CA.
RESISTÊNCIA A ENERGIA. Fornece resistência contra um tipo de energia à sua escolha.
TRANCA ARCANA. Tranca um item que possa ser aberto ou fechado.
- Adiv* **ATAQUE CERTeiro.** Você pode rolar dois dados no próximo teste de ataque.
COMPREENDER IDIOMAS. Você entende qualquer coisa escrita ou falada.
LOCALIZAR. Determina em que direção está um objeto ou criatura à sua escolha.
- Evoc* **ÁREA ESCORREGADIA.** Criaturas na área podem cair no chão.
DARDOS MÍSTICOS. Dispara setas de energia que acertam automaticamente.
LUZ. Objeto brilha como tocha.
MÃOS FLAMEJANTES. Cone causa dano de fogo.
NÉVOA. Névoa obscurece toda a visão.
SOPRO DAS UIVANTES. Causa da frio e empurra um alvo.
TOQUE CHOCANTE. Toque causa dano de eletricidade.
- Encan* **HIPNOTISMO.** Deixa alvos imóveis e melhora a atitude deles em relação a você.
SONO. Alvo cai em sono mágico.
TOQUE DA IDIOTICE. Alvo sofre penalidade de 1d6 na Inteligência, Sabedoria e Carisma.
- Ilusão* **DISFARCE ILUSÓRIO.** Você recebe +10 em testes de Enganação para disfarce.
IMAGEM ILUSÓRIA. Cria uma ilusão visual, como uma miragem.
SOM FANTASMA. Cria som ilusório.
LEQUE CROMÁTICO. Criaturas na área ficam inconscientes, atordoadas ou cegas, de acordo com seu nível.
- Invoc* **INVOCAR MONSTRO I.** Invoca um monstro Pequeno sob seu comando.
SERVO INVISÍVEL. Criatura invisível realiza tarefas para você.
TEIA. Prende criaturas na área.
- Necro* **AMEDRONTAR.** Criatura fica abalada ou apavorada.
RAIO DO ENFRAQUECIMENTO. Impõe penalidade em testes.
TOQUE MACABRO. Alvo sofre dano e penalidade.
VITALIDADE SOMBRIA. Você recebe PV temporários.
- Trans* **ARMA MÁGICA.** Arma recebe bônus nos ataques e danos.
QUEDA SUAVE. Alvo cai lentamente.
SALTO. Alvo recebe +30 nos testes de Atletismo para saltar.
TRUQUES. Gera diversos efeitos menores.

Magias Divinas

1º Círculo

- Abjur* **ESCUDO DA FÉ.** Alvo recebe +2 na CA.
PROTEÇÃO DIVINA. Alvo recebe +2 em testes de resistência contra criaturas hostis.
RIGIDEZ. Você recebe +2 na CA.
SANTUÁRIO. Inimigos devem fazer teste de Vontade para lhe atacar.
SUPORTE AMBIENTAL. Ignora efeitos de calor e frio, e pode respirar na água.
- Adiv* **AVISO.** Envia um alerta telepático para uma criatura.
DETECTAR AMEAÇAS. Detecta a presença, quantidade e poder de criaturas na área.
ORIENTAÇÃO. Alvo recebe +1 nos testes de uma perícia.
VISÃO DA MORTE. Você percebe condição das criaturas que enxergar.
VOZ DIVINA. Você pode se comunicar com um tipo de criatura.
- Encan* **AUXÍLIO DIVINO.** Você recebe +1 nos ataques e danos.
BÊNÇÃO. Aliados recebem +1 nos ataques e danos.
COMANDAR. Força o alvo a obedecer uma ordem.
ENCANTO ANIMAL. Alvo se torna prestativo em relação a você.
TRANQUILIDADE. Acalma criaturas na área.
- Evoc* **CONSAGRAR.** Abençoa a área, aumentando efeitos de cura.
CURAR FERIMENTOS. Recupera 1d8+1 pontos de vida.
DESPEDAÇAR. Som alto e agudo causa 1d8 pontos de dano e atordoamento.
FERIDA DA TERRA. Cilindro com 3m de diâmetro causa 3d4 pontos de dano.
FOGO DAS FADAS. Cria esfera de luz que pode envolver criaturas.
- Invoc* **ARMA ESPIRITUAL.** Cria arma de energia que ataca seus inimigos.
CRIAR ELEMENTOS. Cria uma quantidade Mínima de água, ar, fogo ou terra.
- Necro* **INFLIGIR FERIMENTOS.** Toque causa 1d8+1 pontos de dano.
PENUMBRA. Cria uma área de escuridão não mágica.
PERDIÇÃO. Inimigos sofrem -1 nos ataques e danos.
PROFANAR. Consurca a área, aumentando efeitos de trevas e fornecendo bônus para mortos-vivos.
- Trans* **ABENÇOAR ALIMENTOS.** Purifica refeição, que cura 1d4 PV e 1 PM.
ARMAMENTO DA NATUREZA. Arma causa dano como se fosse maior.
CAMINHOS DA NATUREZA. Alvo ganha deslocamento +3m e ignora terreno difícil.
CONSERTAR. Recupera 1d8 PV num objeto ou construto.
CONTROLAR PLANTAS. A vegetação da área enreda criaturas.

Magias Arcanas — 1º Círculo

Alarme

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** emanção de 9m de raio centrada em um ponto no espaço; **Duração:** 1 dia.

Alarme emite um aviso telepático ou sonoro (decidido quando a magia é lançada) sempre que uma criatura invadir ou tocar a área protegida. Um aviso telepático alerta apenas o conjurador, inclusive acordando-o se ele estiver dormindo, mas apenas se ele estiver a até 1km da área. Um aviso sonoro alerta todas as criaturas em alcance longo.

Uma criatura que diga a senha (decidida quando a magia é lançada) não dispara o alarme.

Amedrontar

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide; **Duração:** 1d4 rodadas; **Resistência:** Vontade parcial.

O alvo fica apavorado. Caso seja bem-sucedido no teste de resistência, em vez disso fica abalado.

+1 PM: aumenta a duração em +1 rodada.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

Área Escorregadia

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo ou Área:** 1 objeto ou quadrado de 3m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Esta magia recobre a superfície afetada com uma substância gordurosa e escorregadia. Criaturas na área devem ser bem-sucedidas em seu teste de Reflexos para não cair. Nas rodadas seguintes, devem fazer testes de Acrobacia (CD 10) para se deslocar. Uma falha significa que a criatura não consegue se mover; uma falha por 5 ou mais significa que ela cai.

Área Escorregadia também pode tornar um item escorregadio. Uma criatura segurando um objeto afetado deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos para não deixar o item cair cada vez que usá-lo.

+2 PM: muda a CD dos testes de Acrobacia para 15.

+2 PM: muda a área para quadrado com 9m de lado.

Arma Mágica

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** cena.

A arma afetada fornece um bônus de +1 nos testes de ataque e rolagens de dano.

Esta magia afeta armas naturais e ataques desarmados.

+2 PM: muda o bônus para +2.

+5 PM: muda o bônus para +3.

Armadura Arcana

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia envolve o alvo com um campo de força invisível, mas tangível, fornecendo +4 na classe de armadura. Esse bônus é cumulativo com outras magias (por exemplo, um arcanista com *Armadura Arcana* e *Escudo Arcano* recebe +8 na CA), mas não com bônus fornecido por armaduras.

+2 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

+3 PM: muda a duração para 1 dia.

Ataque Certo

Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você adquire uma compreensão do futuro próximo. Em seu próximo teste de ataque, pode rolar dois dados e usar o melhor resultado. Esse ataque não é afetado pela chance de falha de alvos camuflados.

O ataque deve ser feito até o fim do seu próximo turno.

+1 PM: muda a execução para ação de movimento.

+2 PM: muda a duração para 1 rodada. Você recebe os benefícios da magia em todos os ataques que fizer no turno.

Compreender Idiomas

Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Você entende qualquer coisa falada ou escrita, mas precisa tocar a criatura com quem esteja falando ou a inscrição que quer entender.

+1 PM: não precisa tocar a criatura ou inscrição.

+4 PM: em vez do efeito normal, pode falar e escrever em qualquer idioma.

Dardos Místicos

Evocação (Essência)

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvos:** até 2 criaturas; **Duração:** instantânea.

Favorita entre magos iniciantes, *dardos místicos* faz você disparar duas setas ou esferas de energia. Cada seta causa 1d4+1 pontos de

dano. Você pode dispará-las contra criaturas diferentes ou uma mesma criatura (causando um total de 2d4+2 pontos de dano).

As setas sempre atingem o alvo, sem a necessidade de ataque, e mesmo sob cobertura ou camuflagem. No entanto, você não pode escolher atingir uma parte específica (mãos, cabeça, olhos...) da criatura. Esta magia não afeta objetos inanimados.

Caso você possua um bônus no dano de magias, como pela habilidade Arcanista de Batalha Aprimorado, o bônus é aplicado em apenas *uma* seta (pois é um bônus para a magia, não para cada alvo).

+2 PM: aumenta o número de setas ou lanças (veja abaixo) em 1.

+2 PM: muda as setas para lanças de energia, que causam 1d8+1 pontos de dano cada.

Disfarce Ilusório

Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacredita.

Você pode mudar sua aparência, incluindo a de seu equipamento. Pode alterar sua altura, peso, tom de pele, etc.

Esta magia fornece +10 em testes de Enganação para disfarces. Ela não oferece novas habilidades (você pode ficar parecido com outra raça, mas não ganhará nenhuma de suas habilidades raciais), nem muda seu equipamento (uma espada longa disfarçada como um bordão continua funcionando e causando dano como uma espada).

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

+3 PM: se o alvo for diferente de você, aumenta a quantidade de alvos em +1. Cada criatura pode ter uma aparência diferente, escolhida por você.

+5 PM: a ilusão inclui odores, sons e sensações térmicas e táteis. Muda o bônus em testes de Enganação para +20.

Hipnotismo

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** até 10 criaturas de até 4º nível; **Duração:** 1d4 rodadas; **Resistência:** Vontade anula.

Criaturas afetadas por esta magia ficam fascinadas. Esta magia só afeta criaturas que possam ver e ouvir você. Além disso, se você usar esta magia em combate, os alvos recebem +5 em seus testes de resistência. Caso uma ação hostil seja realizada contra qualquer criatura afetada, a magia é anulada.

+2 PM: muda a duração para cena.

Imagem Ilusória Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** ilusão visual que se estende a até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** concentração +1 rodada; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia cria uma miragem, uma ilusão visual imaginada por você: pessoas, animais, monstros, mobília, paredes, fogo... Um conjurador inteligente pode usar ilusões para enganar inimigos de muitas maneiras.

A ilusão não cria sons, cheiros, texturas ou temperaturas, apenas imagens (mas veja os aprimoramentos). Você pode mover a imagem como quiser, dentro dos limites de tamanho do efeito. Criaturas e objetos atravessam uma ilusão sem causar ou sofrer dano. *Imagem Ilusória* nunca causa dano (mas pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou inimigo).

+1 PM: aumenta o efeito da ilusão em +1 cubo de 1,5m.

+2 PM: inclui sons simples, equivalentes ao tom de voz normal, para cada cubo de 1,5m no efeito. Música e conversas específicas não são sons simples.

+2 PM: também inclui odores e sensações térmicas que podem ser percebidos a uma distância igual ao dobro do tamanho máximo do efeito. Por exemplo, uma miragem de uma fogueira com 4 cubos de 1,5m poderia emanar calor e um cheiro de queimado a até 12m.

+2 PM: também inclui sensações táteis; objetos ainda atravessam a ilusão, mas criaturas não conseguem atravessá-la sem um teste de Vontade bem-sucedido. A ilusão continua sem causar ou sofrer dano.

+5 PM: também inclui sons complexos equivalentes ao volume de cinco pessoas falando para cada cubo de 1,5m no efeito.

+5 PM: muda a duração para cena. Se estiver dentro do alcance, você pode usar uma ação padrão para mover a ilusão.

Invocar Monstro

Invocação

Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** concentração +1 rodada. **Resistência:** nenhum.

Esta magia invoca um monstro que ataca seus inimigos. A criatura surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance e pode agir no começo do seu próximo turno. Você pode dar ordens a ela como uma ação livre.

Você pode escolher a aparência da criatura: uma serpente, diábrete, arbusto ambulante... No entanto, não é uma criatura viva, e sim um construto feito de energia. Veja o quadro a seguir para as estatísticas do monstro.

A criatura invocada permanece até ser destruída ou a magia se esvaír. Em ambos os casos, ela desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás.

+1 PM: a criatura ganha deslocamento de escalada ou natação à sua escolha (igual ao seu deslocamento terrestre).

+2 PM: a criatura ganha percepção às cegas.

+2 PM: aumenta os PV da criatura em +1/nível.

+2 PM: aumenta a CA da criatura em +2.

+2 PM: aumenta o dano corpo a corpo da criatura em uma categoria de tamanho. Você pode aplicar este aprimoramento no máximo duas vezes.

+2 PM: usa a ficha do monstro II. Você deve ser capaz de lançar magias de 2º círculo para este aprimoramento.

+5 PM: a criatura ganha resistência 10 contra dois tipos de dano (por exemplo, corte e frio).

+5 PM: a criatura ganha deslocamento de voo (dobro do seu deslocamento terrestre).

+5 PM: usa a ficha do monstro III. Você deve ser capaz de lançar magias de 3º círculo para este aprimoramento.

+9 PM: usa a ficha do monstro IV. Você deve ser capaz de lançar magias de 4º círculo para este aprimoramento.

+14 PM: usa a ficha do monstro V. Você deve ser capaz de lançar magias de 5º círculo para este aprimoramento.

Leque Cromático Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** 4,5m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Vontade anula.

Um cone de luzes brilhantes surge a partir das suas mãos, deixando as criaturas na área pasmas por 1d4 rodadas.

Esta magia afeta apenas criaturas de até 4º nível, e não afeta criaturas cegas.

+2 PM: criaturas afetadas ficam atordoadas em vez de pasmas.

+2 PM: aumenta o nível máximo das criaturas afetadas em +1.

Localização Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** círculo com raio de alcance longo; **Duração:** cena.

Esta magia pode encontrar um objeto à sua escolha. Você pode pensar em termos gerais (“algo de metal”) ou específicos (uma espada longa). A magia indica a direção e distância do item mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Você pode se deslocar para continuar procurando. Procurar algo muito específico (“a espada longa encantada do Barão Rulyn”) exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto; caso a imagem não seja muito próxima da verdade, a magia se esvai, mas você gasta os PM mesmo assim.

Esta magia pode ser bloqueada por uma fina camada de chumbo.

+2 PM: muda o efeito para encontrar uma criatura. Também pode escolher entre termos gerais (“um elfo”) ou específicos (“Gwen, a elfa”).

+5 PM: aumenta a área em um fator de 10 (90m muda para 900m, 900m para 9km, e assim por diante).

Monstro Invocado

MONSTRO I. Construto 2; Pequeno, 9m; PV 20; CA 15; corpo a corpo +5 (1d4+2 esmagamento); For 14, Des 17, Con —, Int —, Sab 11, Car 10. *Perícias:* Fortitude +3, Luta +5, Reflexos +4, Vontade +1.

MONSTRO II. Construto 5; Médio, 12m; PV 45; CA 16; corpo a corpo +8 (1d6+4 esmagamento); For 18, Des 16, Con —, Int —, Sab 11, Car 10. *Perícias:* Fortitude +4, Luta +8, Reflexos +5, Vontade +2.

MONSTRO III. Construto 9; Grande, 12m; PV 75; CA 18; corpo a corpo +13 (1d8+7 esmagamento); For 24, Des 14, Con —, Int —, Sab 11, Car 10. *Perícias:* Fortitude +6, Luta +13, Reflexos +6, Vontade +4.

MONSTRO IV. Construto 14; Enorme, 15m; PV 110; CA 20; corpo a corpo +20 (2d6+11 esmagamento); For 32, Des 12, Con —, Int —, Sab 11, Car 10. *Perícias:* Fortitude +9, Luta +20, Reflexos +8, Vontade +7.

MONSTRO V. Construto 20; Colossal, 15m; PV 180; CA 22; corpo a corpo +27 (3d6+15 esmagamento); For 41, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 10. *Perícias:* Fortitude +12, Luta +27, Reflexos +10, Vontade +10.

Luz

Evocação (Luz)

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** nenhum.

Esta magia faz um objeto brilhar como uma tocha, iluminando de forma equivalente, mas sem calor.

+1 PM: muda o alcance para curto, o alvo para 1 criatura, a duração para 1d4 rodadas e resistência para Fortitude anula. Se falhar, o alvo fica cego pela duração. Você lança a *Luz* nos olhos do alvo!

+2 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (pó de rubi no valor de 50 T\$).

Mãos Flamejantes

Evocação (Fogo)

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 6m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um jato de chamas irrompe das pontas de seus dedos, causando 2d6 pontos de dano às criaturas na área.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: muda a resistência para Reflexos parcial. Criaturas bem-sucedidas reduzem o dano à metade; criaturas que falhem pegam fogo (veja o **CAPÍTULO 6**).

Névoa

Evocação (Trovão)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** cena.

Uma névoa cinzenta e espessa eleva-se de um ponto a sua escolha, obscurecendo toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem, e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas, e um vendaval a dispersa em 1 rodada. Esta magia não funciona sob a água.

+1 PM: muda a escola trovão para ácido. a magia passa a funcionar sob a água, criando uma nuvem de tinta.

+2 PM: até 10 criaturas escolhidas por você enxergam através do efeito.

+2 PM: a nuvem tem um cheiro horrível. Qualquer criatura dentro dela, ou qualquer criatura com faro em alcance curto da nuvem, deve fazer um teste de Fortitude no início de seus turnos. Se falhar, fica enjoada por 1 rodada.

+5 PM: a nuvem é espessa, quase sólida. Qualquer criatura dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 1,5m (independente de seu deslocamento normal) e sofre penalidade de -2 em testes de ataque e rolagens de dano.

Queda Suave

Transmutação

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvos:** 1 criatura ou objeto em queda livre com até 200kg; **Duração:** até chegar ao solo ou cena, o que vier primeiro.

Os alvos caem lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — e os alvos pousam ao final sem sofrer dano.

Você pode lançar *Queda Suave* com um único gesto, rápido o bastante para se salvar ou salvar um amigo de quedas inesperadas. Em termos de regras, lançar esta magia é uma reação — ou seja, você pode lançá-la mesmo que não seja seu turno.

Lançada sobre um projétil que esteja caindo — como uma rocha largada do alto de um penhasco —, a magia faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão da queda.

Queda Suave só funciona em criaturas e objetos em queda livre; a magia não vai frear um golpe de espada, ou o mergulho rasante de um atacante voador.

+2 PM: muda o alvo para até 10 criaturas ou objetos.

Raio do Enfraquecimento

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** raio; **Duração:** cena.

Você dispara um raio de luz púrpura. Faça um ataque mágico à distância. Se acertar, o alvo sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e dano.

+5 PM: aumenta a penalidade em -2.

Resistência a Energia

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Ao lançar a magia, escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão. O alvo recebe resistência 10 contra essa energia — ou seja, ignora os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque com esse tipo de energia. Uma criatura com *Resistência a Fogo* que receba 16 pontos de dano de uma *Bola de Fogo*, por exemplo, perde apenas 6 pontos de vida.

Uma criatura com resistência a fogo não é afetada por calor extremo. Da mesma forma, uma criatura com resistência a frio não é afetada por frio extremo.

Resistência a Energia protege apenas contra dano. O alvo ainda pode sofrer outros efeitos, como ser afogado em ácido, ou preso por uma *Muralha de Gelo*.

+5 PM: muda a duração para 1 dia.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas escolhidas.

+9 PM: muda o efeito para oferecer resistência a todos os tipos de energia.

Salto

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo é capaz de pular como um grilo (ou sapo, pulga...), recebendo +30 em testes de Atletismo para saltar.

+2 PM: muda a execução para ação de movimento, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura e duração para instantânea. Você salta muito alto e pousa adjacente ao alvo. Se fizer um ataque corpo-a-corpo contra o alvo nesta rodada, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e sua arma causa dano dobrado.

Servo Invisível

Invocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** servo invisível; **Duração:** 1 dia.

Esta magia conjura uma pequena criatura invisível, capaz de realizar tarefas simples para você, como apanhar lenha ou varrer o chão.

O servo não é uma criatura viva verdadeira; não pode lutar, nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — ele falhará automaticamente no teste e será destruído.

+1 PM: o servo pode ajudá-lo em tarefas mais complexas, como fazer uma pesquisa ou preparar uma poção. Ele fornece +1 num teste de perícia à sua escolha, como se estivesse prestando ajuda (veja o **CAPÍTULO 5**).

Som Fantasma

Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** sons ilusórios; **Duração:** concentração +1 rodada; **Resistência:** Vontade desacredita.

A magia cria um som simples ou complexo (conversa, gritos, música, passos, galopes, rugidos ou qualquer outra coisa) com volume máximo equivalente ao que cinco pessoas podem produzir.

A cada rodada, você pode alterar o tipo de som, volume ou fazê-lo se aproximar ou se afastar dentro do alcance.

+1 PM: muda a duração para cena. O som escolhido se repete a cada rodada a menos que você use uma ação padrão para se concentrar e mudá-lo.

+2 PM: aumenta o volume máximo para o equivalente a de uma multidão. Dessa forma, pode-se atrapalhar a concentração de alguém lançando uma maiga, como uma condição ruim.

Sono

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

O alvo desta magia cai em um sono mágico. Uma criatura adormecida fica indefesa. Qualquer ferimento vai acordá-la, mas barulho normal não. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

Esta magia afeta apenas criaturas de até 4º nível, e não afeta criaturas que não dormem.

+2 PM: aumenta o nível máximo das criaturas afetadas em +1.

+2 PM: muda o alvo para área com 3m de raio. Todas as criaturas na área dentro do limite de nível são afetadas.

+2 PM: muda o alcance para longo.

Sopro das Uivantes

Evocação (Frio)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura Média ou menor; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude anula.

Você assopra uma onda gelida, causando 1d6 pontos de dano de frio e empurrando o alvo 3m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, o alvo também sofre 1d6 pontos de dano de esmagamento para cada 3m que foi deslocado.

+1 PM: aumenta o dano de frio em +1d6.

+2 PM: aumenta a distância do empurrão em +3m.

+2 PM: aumenta o tamanho máximo do alvo em uma categoria.

Teia

Invocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** teias em um cubo com 6m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Teia cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas. Qualquer criatura na área deve fazer um teste de Reflexos; se falhar, ficará enredada e não poderá se mover. A vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Força (CD 20) ou Acrobacia (CD 25).

Um quadrado ocupado por teia é terreno difícil. Uma criatura que entre em um quadrado ocupado por teia deve fazer um teste de Reflexos ou ficará enredada e não poderá se mover.

A *teia* é inflamável. Qualquer fogo vai queimar um quadrado por rodada, causando 2d6 pontos de dano em qualquer criatura enredada (além do dano causado pelo fogo em si).

Toque Chocante

Evocação (Eletricidade)

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Raios elétricos envolvem sua mão. Faça um ataque mágico corpo a corpo. Se acertar, o alvo sofre 2d8 pontos de dano. Se o alvo usa armadura de metal (ou carrega muito metal, de acordo com o mestre), você recebe +5 no teste de ataque.

+1 PM: como parte da execução da magia, pode fazer um ataque corpo a corpo normal (teste de Luta) com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e da magia somados.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

Tranca Arcana

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 porta ou objeto similar; **Duração:** permanente.

Esta magia tranca uma porta ou outro item que possa ser aberto ou fechado, aumentando em +10 a CD de testes de Força ou Ladinagem para abri-lo.

Você pode abrir livremente sua própria tranca sem problemas. A magia *Arrombar* não anula a *Tranca Arcana*, mas a neutraliza por 10 minutos.

Componente material: uma chave de bronze (no valor de 25 T\$).

Toque da Idiotice

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** cena.

Faça um ataque mágico corpo a corpo. Se acertar, o alvo sofre 1d6 pontos de dano em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

+1 PM: você lança a magia sem gesticular ou pronunciar palavras mágicas. Uma criatura atingida tem direito a um teste de Vontade. Caso falhe, não percebe que foi vítima de uma magia (mas percebe que foi tocada).

+5 PM: muda o dano para 2d6.

Toque Macabro

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua mão brilha com energia azulada capaz de drenar a força vital de seres vivos. Pela duração da magia você pode fazer ataques mágicos corpo a corpo que causam 1d6 pontos de dano, e impõem uma penalidade de -2 nos testes de ataque da criatura atingida.

+1 PM: pode fazer ataques corpo a corpo normais (teste de Luta) com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e da magia somados.

Truques

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo/Área/Efeito:** veja texto; **Duração:** cena.

Esta magia serve para realizar pequenos “truques mágicos” inofensivos, que conjuradores novatos usam para treinar ou entreter uma audiência. Os efeitos são mínimos e limitados, tais como:

- Mover lentamente um objeto de até 500 gramas. Uma vez por turno, como uma ação livre, você pode mover o objeto até 4,5m em qualquer direção, até alcance curto a partir de você. Este uso da magia tem duração de concentração.

- Abrir ou fechar uma porta, baú, garrafa, bolsa, etc. em alcance curto. *Truques* não afeta objetos trancados.

- Colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), dentro de um espaço de 30cm por rodada.

- Aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 500 gramas de material inanimado (incluindo comida).

Truques não pode causar dano, e nem atraparlar a concentração de um conjurador. Pode criar pequenos objetos, mas eles parecem mal feitos e artificiais, incapazes de enganar alguém. Materiais criados por *Truques* são frágeis e não podem ser usados como instrumentos, ferramentas, armas ou componentes de magia.

+1 PM: muda a execução para ação de movimento.

+1 PM: você lança a magia sem gesticular ou pronunciar palavras mágicas. Isso permite que você faça um teste de Furtividade (oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo) para lançar a magia sem ser percebido — embora isso não esconda os efeitos da magia em si.

Vitalidade Sombria

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você recebe 2d8 pontos de vida temporários. PV temporários são os primeiros a serem perdidos, e desaparecem quando a duração da magia termina.

+2 PM: aumenta os PV temporários recebidos em +1d8.

Magias Divinas — 1º Círculo

Abençoar Alimentos

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** alimento para 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você purifica e abençoa um fruto fresco, refeição ou dose de bebida. Isso torna comida ou bebida suja, estragada, contaminada ou envenenada própria para consumo. Além disso, ao ser completamente consumido, o alimento cura 1d4 PV e 1 PM.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: muda a duração para permanente, o efeito para criar um frasco de água benta e adiciona componente material (pó de prata no valor de 25 T\$).

Arma Espiritual

Invocação

Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** arma de energia; **Duração:** cena.

Você invoca uma versão de energia da arma preferida de sua divindade, que surge fluindo a seu lado. No início de seus turnos, a arma acerta um alvo em alcance longo à sua escolha, causando 2d8 pontos de dano do tipo apropriado à arma. Se invocar um machado, por exemplo, causa dano de corte.

+1 PM: a arma protege você o resto do tempo, oferecendo +1 na classe de armadura.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

+2 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

+5 PM: muda o tipo do dano para sagrado ou profano, de acordo com sua divindade.

Armamento da Natureza

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma (veja texto); **Duração:** cena.

Você fortalece uma arma mundana primitiva (sem custo em T\$, como um ataque desarmado, clava, bordão, funda ou tacape). A arma causa dano como se fosse uma categoria de tamanho maior, e pode causar dano físico de qualquer tipo à sua escolha (corte, perfuração ou esmagamento).

+1 PM: a arma também fornece um bônus de +1 nos testes de ataque.

+2 PM: muda a execução para ação de movimento.

+5 PM: a arma causa dano como se fosse duas categorias de tamanho maior.

Auxílio Divino

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você invoca a força de sua divindade. O alvo recebe +1 nos testes de ataque e rolagens de dano.

+1 PM: o alvo aplica o bônus em todos os testes de perícia.

+2 PM: muda o bônus para +2.

+5 PM: muda o bônus para +3.

Aviso

Adivinhação

Execução: ação de movimento; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você envia um alerta telepático para uma criatura que você conheça dentro do alcance, mesmo que não tenha linha de efeito. Escolha uma das opções a seguir.

Atenção: o alvo recebe um aviso para ficar mais atento, recebendo +4 em seu próximo teste de Percepção.

Mensagem: o alvo recebe uma mensagem sua de até 25 palavras. Vocês devem ter um idioma em comum para o alvo poder entendê-lo.

Localização: o alvo sabe sua direção e localização naquele momento. Se você mudar de posição, ele não saberá.

Perigo: o alvo sabe que algum perigo se aproxima, recebendo +4 em seu próximo teste de Iniciativa.

+1 PM: se escolher mensagem, o alvo pode enviar uma resposta de até 25 palavras para você até o fim de seu próximo turno.

+2 PM: se escolher localização, muda a duração para cena. O alvo sabe sua direção e localização mesmo que você mude de posição.

+4 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Bênção

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** criaturas à sua escolha; **Duração:** cena.

Os alvos recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Bênção* anula *Perdição*.

+1 PM: os alvos também reduzem uma condição de apavorado para abalado, ou removem abalado.

+2 PM: muda o alvo para 1 cadáver e a duração para 1 semana. O cadáver não se decompõe pela duração da magia.

+5 PM: aumenta os bônus em +1.

Caminhos da Natureza

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você facilita o deslocamento do alvo. Escolha um terreno entre aquático, ártico, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo. No terreno escolhido, o alvo tem deslocamento +3m e ignora penalidades por terreno difícil.

+1 PM: além do efeito normal, no terreno escolhido a CD para rastrear o alvo aumenta em +10.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+4 PM: aumenta o bônus de deslocamento em +3m.

+9 PM: muda o efeito para funcionar em qualquer terreno.

Comandar

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** Vontade anula.

Você dá uma ordem irresistível, usando o idioma do alvo. Em caso de falha, o alvo deve obedecer em seu próprio turno da melhor maneira possível. Os comandos possíveis são:

Caia: o alvo se joga no chão — ou cai de onde estiver, caso esteja em lugar alto — e não se levanta até o próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode fazer outras ações (exceto se levantar).

Fuja: o alvo gasta seu turno se afastando de você (usando suas ações de movimento).

Largue: o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando, e não pode pegá-los novamente até o início do próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

Pare: o alvo fica pasmo (não pode fazer ações).

Venha: o alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando suas ações de movimento).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a quantidade de alvos em +1.

Consagrar

Abjuração

Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** cena.

Esta magia enche a área com energia positiva. Magias e efeitos de cura, além de canalizar energia positiva, são aumentados em um dado do mesmo tipo. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a qualquer divindade que não a sua. *Consagrar* anula *Profanar*.

+2 PM: além do efeito normal, mortos-vivos na área sofrem uma penalidade de -2 em todos os testes de perícia.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+9 PM: muda a duração para permanente, ao custo de 1 PM permanente. *Pré-requisito:* lançar magias de 4º círculo.

Consertar Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto ou construto; **Duração:** instantânea.

Você repara danos em um objeto ou construto, curando 1d8 PV. Esta magia não afeta itens mágicos ou alvos desintegrados ou queimados até se tornarem cinzas. *Consertar* anula *Despedaçar*.

+2 PM: muda o alcance para curto.

+2 PM: aumenta a cura em +1d8.

+2 PM: passa a afetar itens mágicos.

+14 PM: passa a afetar alvos desintegrados ou queimados até cinzas. *Pré-requisito:* lançar magias de 5º círculo.

Controlar Plantas

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** quadrado com 12m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia só pode ser lançada em uma área com vegetação. As plantas se enroscam em todas as criaturas na área. Estas devem fazer um teste de Reflexos; se falharem, ficam enredadas e não podem se mover. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD igual à da magia). A área é considerada terreno difícil. No início dos turnos do conjurador, a vegetação tenta enredar novamente todas as criaturas na área.

+2 PM: muda o alcance para extremo, a área para alvo de todas as plantas e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, a magia aumenta a produtividade em 50% na próxima colheita. Em áreas rurais, clérigos e druidas lançam esta magia como parte das festividades do plantio.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, a área para alvo você e a resistência para nenhuma. Em vez do efeito normal, você consegue se comunicar com plantas, que já começam com atitude amistosa ao lidar com você. Em geral, plantas têm uma percepção limitada de seus arredores, e normalmente fornecem respostas simplórias.

Criar Elementos

Invocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Efeito:** elemento escolhido; **Duração:** instantânea.

Você cria uma pequena porção de um elemento, à sua escolha. Os elementos criados são reais, não mágicos. Elementos físicos

devem surgir em uma superfície horizontal. Pode-se criar objetos simples (sem partes móveis) de gelo, terra ou pedra com um teste de um Ofício apropriado.

Água: enche um recipiente de tamanho Minúsculo (como um odre) com água potável. Se não tiver um recipiente, cria um cubo de gelo de tamanho Minúsculo.

Ar: cria um vento fraco em uma área de 1,5m de diâmetro. Isso purifica a área de qualquer gás ou fumaça por uma rodada.

Fogo: cria uma chama na palma de sua mão, que funciona como uma tocha.

Terra: cria um cubo ou esfera de tamanho Minúsculo feito de terra, argila ou pedra.

+1 PM: aumenta a quantidade do elemento em um passo (uma categoria de tamanho para água ou terra, +1 quadrado de 1,5m para ar e +1 ponto de dano para fogo).

+2 PM: muda o alcance para curto. Se escolher fogo, muda a resistência para Reflexos parcial. Nesse caso você pode criar a chama em um objeto ou criatura no alcance, causando 1d6 pontos de dano de fogo; alvos que falhem pegam fogo.

Curar Ferimentos

Evocação (Luz)

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você canaliza energia positiva que recupera 1d8+1 pontos de vida da criatura tocada. Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano a eles. *Curar Ferimentos* anula *Infligir Ferimentos*.

+2 PM: aumenta a cura em +1d8+1.

+5 PM: muda o alcance para curto.

Despedaçar

Evocação (Trovão)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia emite um som alto e agudo. O alvo sofre 1d8 pontos de dano e fica atordoado por uma rodada. Se bem-sucedido no teste de resistência, não fica atordoado. Construtos sofrem dano dobrado por essa magia.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto mundano de até 20kg e a resistência para Reflexos anula. Se falhar no teste de resistência, o objeto é destruído.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

+2 PM: muda o alvo para todos os objetos mundanos de material frágil e até 0,5kg dentro do alcance e a resistência para nenhuma. Objetos de vidro, cerâmica, cristal e similares são automaticamente estilhaçados.

+2 PM: aumenta o peso máximo dos objetos alvos em +2,5kg.

Detectar Ameaças

Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 9m de raio; **Duração:** cena.

Você detecta possíveis ameaças. Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, monstro, morto-vivo ou espírito. Gastando uma ação completa, você percebe a presença e quantidade de criaturas do tipo escolhido na área; gastando uma segunda ação completa, percebe a localização e poder de cada criatura.

O poder da criatura depende do seu nível. Criaturas de 1º a 6º nível geram uma aura tênue, criaturas de 7º a 12º nível geram uma aura moderada e criaturas de 13º ao 20º nível geram uma aura poderosa. Criaturas acima do 20º nível geram uma aura avassaladora. Caso a criatura esteja atrás de uma barreira física (30cm de madeira ou pedra, ou uma folha fina de ferro ou chumbo), você não consegue detectá-la.

+1 PM: adiciona humanoides nas escolhas de tipo, mas só consegue detectar humanoides que tenham atitude inamistosa ou pior em relação a você.

+3 PM: em vez de um tipo de criatura, você detecta armadilhas, venenos e doenças.

+5 PM: você consegue detectar alvos mesmo que estejam atrás de uma barreira física.

Encanto Animal

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia muda a atitude do alvo para prestativa. Isso é o suficiente para fazer o alvo parar de atacá-lo, mesmo durante um combate. Além disso, se você for capaz de se comunicar com o animal, pode usar Diplomacia para pedir favores. O animal não fica sob seu controle, mas entende suas instruções da maneira mais favorável possível.

Um alvo em combate ou situação de ameaça recebe +5 no teste de Vontade. Se você ou seus aliados tentarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia se dissipa e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre). Se tratar bem o alvo, a atitude pode permanecer mesmo depois da magia acabar.

+1 PM: muda o alcance para curto.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+5 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito com Int 1, 2 ou nula.

Escudo da Fé Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia cria um campo de força mágico em volta do alvo, fornecendo +2 na CA.

+1 PM: o alvo também recebe camuflagem contra ataques à distância.

+2 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

+3 PM: muda a duração para 1 dia.

Ferida da Terra

Evocação (Ácido)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cilindro com 3m de diâmetro e 6m de altura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

O solo explode em ácido. Criaturas na área sofrem 3d4 pontos de dano. Se falhar no teste de resistência, sofre a metade desse dano no início de seu próximo turno.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

+5 PM: se uma criatura falhar em seu teste de resistência, também ficará caída.

Fogo das Fadas

Evocação (Luz)

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** uma esfera flutuante de luz; **Duração:** cena.

Você cria um globo de luz de cor à sua escolha que ilumina como uma tocha, mas sem emitir calor. Ao lançar a magia, você escolhe onde a esfera fica posicionada; depois disso movimentá-la dentro do alcance exige concentração (uma ação padrão). Se uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, sua silhueta passa a ser vista claramente, e ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade. *Fogo das Fadas* anula *Penumbra*.

+1 PM: aumenta o número de esferas em +1.

+2 PM: enquanto uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela fica ofuscada.

+5 PM: enquanto uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela também fica cega (Reflexos anula).

Infligir Ferimentos

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você canaliza energia negativa. Faça um ataque mágico; se acertar, causa 1d8+1 pontos de dano de trevas à criatura tocada. Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia pode curá-los. *Infligir Ferimentos* anula *Curar Ferimentos*.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+5 PM: muda o alcance para curto.

Orientação Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você oferece ajuda em uma tarefa. O alvo recebe +1 nos testes de uma perícia à sua escolha.

+2 PM: passa a oferecer o bônus em todos os testes de perícia.

+5 PM: aumenta o bônus em +1.

Penumbra Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** cubo com 3m de lado; **Duração:** concentração +1 rodada.

Você suplica à sua divindade por um lugar à sombra. Criaturas dentro da área recebem camuflagem por escuridão. Essa escuridão não é considerada mágica e pode ser iluminada normalmente. *Penumbra* anula *Luz* e *Fogo das Fadas*.

+2 PM: muda a duração para cena.

+2 PM: muda o efeito para camuflagem total por escuridão. Essa escuridão só pode ser iluminada por magia.

Perdição Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** criaturas à sua escolha; **Duração:** cena; **Resistência:** nenhuma.

Os alvos recebem -1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Perdição* anula *Bênção*.

+2 PM: muda a resistência para Vontade anula. Se falharem, os alvos ficam abalados, ou apavorados se já estiverem abalados.

+5 PM: aumenta as penalidades em -1.

Profanar Necromancia

Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** cena.

Esta magia enche a área com energia negativa. Magias e efeitos de dano de trevas, além de canalizar energia negativa, são aumentados em um dado do mesmo tipo. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a qualquer divindade que não a sua. *Profanar* anula *Consagrar*.

+2 PM: além do efeito normal, mortos-vivos na área recebem um bônus de +2 em testes de ataque, perícia e resistência.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+9 PM: muda a duração para permanente, ao custo de 1 PM permanente. *Pré-requisito:* lançar magias de 4º círculo.

Proteção Divina

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma barreira mágica que fornece ao alvo +2 em testes de resistência contra criaturas com atitude hostil em relação a ele.

+1 PM: criaturas afetadas também ficam imunes a efeitos de possessão e dominação.

+2 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para área de círculo de 3m de raio. A magia também afeta todas as criaturas à sua escolha dentro da área.

+5 PM: aumenta o bônus em +1.

Rigidez Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua pele ganha a rigidez da madeira, cerâmica ou pedra. Você recebe +2 na classe de armadura. Esse bônus é cumulativo com outras magias (por exemplo, um clérigo com *Rigidez* e *Escudo da Fé* recebe +4 na CA), mas não com bônus fornecido por armaduras.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

+5 PM: muda a duração para 1 dia e adiciona componente material (pó de diamante no valor de 250 T\$). O alvo também recebe resistência a dano igual ao bônus na CA desta magia.

Santuário Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Qualquer inimigo que tente fazer uma ação hostil contra o alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue atacar e não pode tentar novamente até o fim da cena. Santuário não protege o alvo de efeitos de área. Além disso, o próprio alvo também não pode fazer ações hostis, ou a magia é dissipada — mas pode usar outras habilidades e magias de cura e suporte (como *Curar Ferimentos*, *Bênção* e assim por diante).

+1 PM: escolha um tipo de criatura entre animal, morto-vivo ou construto. Enquanto o Santuário durar, você não pode ser percebido por criaturas do tipo escolhido, não importando o sentido usado.

+9 PM: o alvo também é protegido contra efeitos de área. Se alguém tentar atacar uma área que inclua o alvo protegido, deve fazer o teste de Vontade; se falhar, não pode atacar aquela área a menos que o alvo protegido tenha saído dela.

Suporte Ambiental

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia garante sua sobrevivência em ambientes hostis. Você ignora os efeitos negativos de calor e frio, além de poder respirar na água (se respirar ar, ou vice versa).

+1 PM: o alvo também não sufoca em fumaça densa.

+1 PM: o alvo sofre apenas dano mínimo por quedas.

+5 PM: muda a duração para 1 dia.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas à sua escolha.

Tranquilidade

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você emana ondas de serenidade. Criaturas que falhem no teste de resistência tem sua atitude mudada para neutra e não podem atacar ou realizar qualquer tipo de ação agressiva. Criaturas bem-sucedidas sofrem penalidade de -1 em testes de ataque. Qualquer ação hostil contra um alvo faz a magia

ser dissipada, e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre). *Tranquilidade* anula *Fúria*.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a penalidade em -1.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Visão da Morte

Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você sabe automaticamente se uma criatura que consiga perceber está morta, moribunda (com 0 ou menos PV), fraca (com menos da metade de seus PV) ou saudável (com mais da metade de seus PV). Você também sabe se ela é um ser vivo, morto-vivo ou construto.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas à sua escolha. Pela duração da magia, você sabe o estado das criaturas escolhidas, não importando para onde elas se movam. Além disso, sabe a direção em que cada criatura está e qualquer magia não instantânea ou condição que a esteja afetando.

Voz Divina

Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Escolha entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo. Você pode conversar com criaturas do tipo escolhido, fazendo perguntas e entendendo suas respostas, respeitando os limites de sua Inteligência. A atitude dessas criaturas não é alterada, mas você pode usar a perícia Diplomacia para tentar mudar sua atitude.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura morta. Em vez do normal, você concede um pouco de vida a um cadáver, suficiente para que ele responda suas perguntas. O conhecimento do corpo é limitado ao que ele tinha enquanto vivo, e suas respostas são curtas e enigmáticas. Um corpo só pode ser alvo desta magia uma vez. Ela também não funciona em um corpo cuja cabeça tenha sido destruída.

+5 PM: você pode conversar com criaturas de qualquer tipo.

Capítulo 5: Jogando

Ao longo de suas aventuras, personagens enfrentam diversos desafios. A seguir estão as regras usadas para enfrentar tais desafios.

Testes

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um teste. Um teste é uma rolagem de 1d20 + um modificador.

Um teste pode ser *de atributo* ou *de perícia*; e *simples* (contra uma classe de dificuldade) ou *oposto* (contra um teste realizado por outro personagem).

Teste de Atributo

Você usa testes de atributo para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, role 1d20 e some o modificador do atributo apropriado.

$$\text{TESTE DE ATRIBUTO} = 1\text{D}20 + \text{MODIFICADOR DO ATRIBUTO}$$

Aqui estão alguns exemplos de testes de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- Empurrar um bloco de pedra (Força).
- Amarrar cordas (Destreza).
- Segurar o fôlego (Constituição).
- Escapar de um labirinto (Inteligência).
- Reconhecer alguém que já viu antes (Sabedoria).
- Ser percebido em uma multidão (Carisma).

Teste de Perícia

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, em vez de somar um modificador de atributo, você soma seu bônus na perícia apropriada.

$$\text{TESTE DE PERÍCIA} = 1\text{D}20 + \text{BÔNUS DE PERÍCIA}$$

Veja o CAPÍTULO 2 para a explicação de como calcular seus bônus de perícias.

Testes Simples

Testes simples são usados quando um personagem está competindo contra o ambiente. Eles são realizados contra uma classe de dificuldade determinada pelo mestre, de acordo com a tarefa sendo realizada. Consulte a tabela a seguir para exemplos.

Tabela 5-1: Classes de Dificuldade

TAREFA	CD	EXEMPLO
Muito fácil	0	Notar alguém completamente visível (Percepção)
Fácil	5	Subir uma encosta íngreme (Atletismo)
Mediana	10	Ouvir um guarda se aproximando (Percepção)
Difícil	15	Estancar um sangramento (Cura)
Desafiador	20	Nadar contra uma correnteza (Atletismo)
Formidável	25	Sabotar uma armadilha de engenharia avançada (Ladinagem)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho antigo em um idioma morto (Conhecimento)
Quase Impossível	40	Rastrear um druida à noite, em terreno duro, após 5 dias (Sobrevivência)

O CAPÍTULO 2 traz mais exemplos de classes de dificuldade, nas descrições de cada perícia.

Testes Opostos

Testes opostos são usados quando dois ou mais personagens estão competindo entre si. Cada personagem envolvido faz seu teste. Aquele com maior valor é o vencedor. No caso de empates em testes opostos, o personagem com o maior bônus de perícia vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

Outras Regras

Sucessos e Falhas Automáticos

Ao fazer um teste, um 1 natural (quando o resultado do d20 é 1) *sempre* é uma falha, e um 20 natural (quando o resultado do d20 é 20) *sempre* é um sucesso, não importando seu bônus ou a CD do teste.

Misturando Testes Simples e Opostos

É possível ter um teste simples e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando para ver quem atravessa um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma CD. Aqueles que forem bem-sucedidos atravessam o lago. Dentre esses, aquele com o maior resultado chega primeiro.

Novas Tentativas

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha, e continuar tentando por toda a eternidade. Contudo, alguns testes acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha.

Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar um teste mais fácil ou mais difícil. Para representar isso, o mestre pode alterar o teste de duas maneiras.

- Conceder ao personagem um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho. Por exemplo, procurar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Percepção.
- Impor ao personagem uma penalidade de -2 para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho, como procurar por um frasco específico em um laboratório bagunçado com um teste de Percepção.

Ferramentas

Algumas perícias requerem instrumentos próprios, como um kit de ferramentas. Se ele for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre uma penalidade de -5 no teste.

Prestar Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normal, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste contra CD 10. Um teste de ajuda bem-sucedido concede ao líder um bônus de +1, com +1 adicional para cada 5 pontos que o teste de ajuda exceder a CD (+2 para um resultado de 15, +3 para um resultado de 20 e assim por diante).

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa desafiadora — com alta dificuldade ou feita em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são muito úteis para acelerar o jogo e não interromper o fluxo da história com rolagens desnecessárias.

ESCOLHER 1. Quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD menos 1, você não precisa fazer o teste — é automaticamente bem-sucedido. A tarefa é um esforço trivial para alguém com suas habilidades. Caso o teste tenha variados níveis de sucesso, você obtém o mínimo possível (como se tivesse rolado 1 no dado). Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um nível maior de sucesso, se quiser.

ESCOLHER 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para muitas tarefas.

ESCOLHER 20. Quando não há pressão e a tarefa não oferece nenhuma consequência ou penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até ser bem-sucedido. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo com o mestre).

Testes Estendidos

A maioria das tarefas podem ser resolvidas com um único teste. Se um personagem quer escalar um muro ou estancar um sangramento, o sucesso ou falha é aparente depois de um único teste. Entretanto, para situações complicadas e que consomem tempo — como escalar uma montanha ou curar uma doença grave —, ou quando o mestre quer criar clima de tensão e suspense, esta regra pode ser usada.

Em um teste estendido, os personagens devem acumular uma quantidade de testes bem-sucedidos antes de três falhas, o que indica uma falha total. A complexidade da tarefa é refletida na CD dos testes e na quantidade de sucessos exigidos.

Por exemplo, os personagens estão investigando uma guilda de ladrões. Para isso precisam fazer perguntas na cidade durante algum tempo — pela dificuldade da tarefa, rolar um único teste parece estranho.

O mestre pede um teste estendido de Malandragem. Acumular seis sucessos indica que o grupo

Tabela 5-2: Exemplos de Testes Estendidos

SUCESSOS EXIGIDOS	COMPLEXIDADE	EXEMPLOS
3	Baixa	Escalar um paredão (Atletismo)
6	Média	Treinar um cavalo (Lidar com Animais)
9	Alta	Atravessar o Pântano dos Juncos (Sobrevivência)
12	Incrível	Compreender um ritual antigo (Misticismo)

encontrou pistas. Acumular três falhas antes de seis sucessos, entretanto, indica que os heróis foram descuidados e alertam os membros da guilda, além de não conseguir descobrir o que queriam.

Tanto testes de atributo quanto testes de perícia podem ser tratados como testes estendidos.

Penalidades em Testes Estendidos

O mestre pode aplicar uma penalidade para cada falha em um teste de perícia estendido — isto é, além do fato de cada falha deixar o personagem mais perto de uma falha total.

Por exemplo, digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação intrincada com um aristocrata, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de -2 nos testes seguintes — isso significa que o aristocrata está ficando cada vez mais ofendido.

Da mesma forma, um personagem escalando uma montanha com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando machucados durante a subida.

Além disso, o mestre pode usar classes de dificuldade cumulativas. Em vez de uma CD fixa, a CD começa num valor determinado mas aumenta em $+2$ a cada teste, representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido de Furtividade para se infiltrar até os aposentos reais do castelo, faz sentido que a CD aumente, pois quanto mais perto do quarto do rei, maior a segurança.

Interrupções e Novas Tentativas

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem problemas. Entretanto, o mestre pode determinar que uma interrupção conte como uma falha, ou até mesmo como uma falha completa no teste estendido.

Normalmente pode-se fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que

Testes Estendidos Abertos

Como alternativa, o mestre pode permitir que os *jogadores* decidam quais perícias vão usar em um teste estendido. O jogador escolhe a perícia, então explica como vai utilizá-la para resolver o desafio.

Por exemplo, em um julgamento, um personagem poderia usar Intimidação (“vou assustar os jurados para que intercedam em meu favor”); Malandragem (“vou tentar corromper o magistrado”); Vontade (“vou analisar a situação para determinar qual o melhor argumento”), etc.

Permitir que os jogadores descrevam quais perícias vão usar envolvê-los mais com a cena. Se usar essa variante, cada teste avulso dentro do teste estendido precisa ser feito com uma perícia diferente.

com testes normais, alguns testes estendidos têm consequências que devem ser levadas em conta. Por exemplo, uma armadilha que exige um teste estendido de Ladinagem pode disparar em caso de falha.

Testes Estendidos Usando Várias Características

Alguns testes estendidos podem envolver mais de uma perícia. Por exemplo, um julgamento pode exigir um número de sucessos em Conhecimento (nobreza), para conhecer a lei, mais um número de sucessos em Diplomacia, para convencer o magistrado. Infiltrar-se em um acampamento purista pode envolver Atletismo, para escalar o muro, e Furtividade, para não ser visto pelas sentinelas.

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem prestar ajuda normalmente em testes estendidos. Os personagens ajudando fazem seu teste de ajuda cada vez que o personagem desempenhando a tarefa fizer um novo teste como parte do teste estendido.

O mestre pode permitir que personagens prestem ajuda com outras perícias que estejam relacionadas à tarefa. Por exemplo, alguém fazendo um teste estendido de Sobrevivência para seguir uma trilha pode ser ajudado por um colega que procura pistas, realizando testes de Percepção. Isso pode envolver mais jogadores na cena.

Combate

Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, às vezes os personagens não terão escolha a não ser sacar suas armas, preparar suas magias e partir para a batalha.

Esta seção traz todas as regras de combate.

Características de Combate

A seguir está a explicação de todas as características utilizadas em um combate.

Teste de Ataque

Testes de ataque são um tipo específico de testes de perícia, feitos para acertar um alvo com um ataque. Normalmente, são testes de Luta, para ataques corpo a corpo, e Pontaria, para ataques à distância.

A classe de dificuldade de um teste de ataque é a classe de armadura de seu alvo. Se o resultado do teste é igual ou maior que a classe de armadura do alvo, você acerta e causa dano (veja “Dano”, a seguir).

Um teste de ataque pode sofrer modificadores por habilidades usadas, pela arma e por outras condições (veja a seguir).

Dano

Quando você acerta um ataque, causa dano. Esse dano reduz os pontos de vida do inimigo (veja adiante em “Pontos de Vida”).

Você rola dados para descobrir quanto dano causou. O tipo de dado depende da arma ou ataque utilizado — por exemplo, 1d4 para uma adaga ou 1d8 para uma espada longa. O dano de cada arma é descrito no **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**. Para ataques corpo a corpo ou com armas de arremesso, você soma seu modificador de Força na rolagem de dano.

DANO COM ARMA CORPO A CORPO OU DE ARREMESSO = DANO DA ARMA + MODIFICADOR DE FORÇA DO ATACANTE

DANO COM ARMA DE DISPARO = DANO DA ARMA

Então um personagem com Força 16 e usando uma espada longa causa 1d8+3 pontos de dano (1d8 da espada longa, +3 pelo modificador de Força).

Aqui também pode haver outros modificadores, por habilidades, pela arma e por outras condições.

Acertos Críticos

Um acerto crítico acontece quando um ataque é excepcionalmente certo, atingindo partes mais vulneráveis ou pontos vitais do oponente.

A tabela de armas do **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** possui uma coluna “Crítico”. Cada arma tem uma margem de ameaça (que pode ser 18, 19 ou 20) e um multiplicador (que pode ser x2, x3 ou x4).

Quando nenhuma margem aparece, será 20. Quando nenhum multiplicador aparece, será x2.

Ao fazer seu teste de ataque, quando você rola um valor igual ou maior à margem de ameaça da arma e o ataque acerta, é um acerto crítico. Um crítico multiplica o dano do ataque por 2, 3 ou 4, conforme o multiplicador da arma. Todos os bônus de dano (modificador de Força, a habilidade Especialização em Arma...) são multiplicados. Dados extras (como a habilidade Ataque Furtivo), entretanto, nunca são.

Certas criaturas são imunes a acertos críticos. Algumas habilidades também protegem contra críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

Iniciativa

Em cada rodada, todo personagem tem sua vez, sua chance de agir. Este é seu turno. A iniciativa determina a ordem de turnos dentro da rodada.

TESTE DE INICIATIVA. No início de um combate, cada jogador faz um teste de Iniciativa para seu personagem. O mestre faz um teste para os inimigos (caso haja inimigos com bônus de Iniciativa diferentes, o mestre usa o menor valor). Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro.

No caso de empates, o personagem com o maior bônus de perícia age primeiro. Se o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa apenas entre si, para decidir quem age primeiro.

O mestre pode anotar em um papel os nomes dos personagens e inimigos na ordem da Iniciativa, para ser capaz de dizer rapidamente de quem é a vez de agir.

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

ENTRANDO NA BATALHA. Se um personagem entra na batalha depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar, na rodada seguinte.

SURPRESA. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreso. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpresos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreso. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

PERCEBENDO OS INIMIGOS. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral ele diz aos jogadores para fazer testes de Percepção contra uma classe de dificuldade, ou resistidos contra o teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos).

Um personagem que nunca fica surpreso pode rolar a Iniciativa e agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo, ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.

A Rodada de Combate

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. Durante a rodada, cada jogador (incluindo o mestre) tem o seu *turno*, a sua vez de realizar ações.

Pense em “rodada” como se fosse uma medida de tempo, como “mês”: o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro jogador (aquele que teve Iniciativa mais alta), e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

A cada rodada, no seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento (ou o contrário).

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso.

Você também pode abrir mão das duas ações (padrão e de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode executar:

- **UMA AÇÃO PADRÃO E UMA AÇÃO DE MOVIMENTO (EM QUALQUER ORDEM);**
- **OU DUAS AÇÕES DE MOVIMENTO;**
- **OU UMA AÇÃO COMPLETA.**

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

AÇÃO PADRÃO. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou lançar uma magia são as ações padrão mais comuns.

AÇÃO DE MOVIMENTO. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, abrir uma porta e subir numa montaria também são ações de movimento.

AÇÃO COMPLETA. Este tipo de ação exige todo o seu tempo e esforço durante uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações livres e reações.

AÇÃO LIVRE. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço. Largar um objeto no chão, ou gritar uma ordem simples, são exemplos de ações livres — mas o mestre sempre pode decidir que uma ação é complicada demais para ser livre. Por exemplo, dizer uma frase curta é uma ação livre, mas recitar todo o Livro dos Seis Anéis levaria uma cena inteira!

REAÇÃO. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Assim como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença entre as duas é que uma ação livre é uma escolha consciente, voluntária, executada apenas na iniciativa do personagem; mas uma reação é um reflexo ou resposta automática, que pode ocorrer mesmo quando não é seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um kappa escondido no lago, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

ATAQUE CORPO A CORPO. Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de seu alcance natural (1,5m para criaturas Pequenas e Médias; ou um inimigo adjacente, no mapa). Personagens maiores, ou usando certas armas, podem atacar mais longe.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até uma categoria de alcance acima, sofrendo uma penalidade de -5).

Atirando em Combate Corpo-a-Corpo. Quando faz um ataque à distância contra um alvo envolvido em combate corpo-a-corpo, você sofre penalidade de -5 na rolagem de ataque. Um personagem está em combate corpo-a-corpo se estiver a 1,5m (ou adjacente, no tabuleiro) de qualquer inimigo.

ATAQUES ADICIONAIS. Em alguns casos especiais, você pode usar uma ação padrão para fazer mais de um ataque. Sempre que uma regra oferece ataques adicionais, todos esses ataques são feitos com a mesma ação padrão — você não pode, por exemplo, fazer um ataque, um movimento e depois outro ataque.

MANOBRA DE COMBATE. Uma manobra é um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Faça um teste de manobra (um ataque corpo-a-corpo) oposto com a criatura. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outro teste deve ser feito. Você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode tentar:

- *Agarrar.* Uma criatura agarrada sofre -2 nos testes de ataque, fica desprevenida e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra a criatura. Se vencer, causa dano igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

Você só pode agarrar com um ataque desarmado. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar determina aleatoriamente qual alvo acerta (50% de chance para cada).

- *Atropelar.* Esta manobra serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. O alvo pode escolher resistir ou dar-lhe espaço. Se o alvo decide sair do caminho, nenhum teste é necessário. Se o alvo resiste, faça o teste de manobra oposto; se você vencer, consegue derrubar o alvo e também avançar. Se o alvo vence, continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentado durante uma investida.

- *Derrubar.* Você derruba o alvo. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, você derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção à sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele tem direito a um teste de Reflexos (CD 20) para se agarrar numa beirada.

- *Desarmar.* Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, ou sobre uma ponte, etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção à sua escolha.

- *Empurrar.* Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo, e pode avançar até o limite de seu deslocamento.

- *Separar.* Você atinge um item que a criatura esteja segurando, com a intenção de quebrá-lo. Veja adiante em “Quebrando Objetos”.

Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância. Se você sofrer uma manobra de combate deve sempre fazer seu teste usando seu valor de Luta, mesmo que esteja empunhando uma arma de ataque à distância.

FINTAR. Para confundir um inimigo, faça um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos. Em caso de sucesso, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim da próxima rodada.

LANÇAR UMA MAGIA. A maioria das magias exigem uma ação padrão para serem executadas.

PREPARAR. Esta ação permite que você fique pronto para realizar uma ação (padrão ou de movimento) mais tarde, depois da sua iniciativa, mas antes da sua iniciativa na próxima rodada. Para isso, diga a ação que você vai tentar, e em quais circunstâncias. Então, a qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, não tem mais direito a realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, seu resultado de Iniciativa torna-se a contagem na qual você fez a ação preparada.

USAR UMA HABILIDADE OU ITEM MÁGICO. Algumas habilidades e itens mágicos, como poções, exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item.

LEVANTAR-SE. Levantar do chão exige uma ação de movimento.

MOVIMENTAR-SE. Você pode percorrer uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio). Outros tipos de movimento, como nadar, escalar ou cavalgar, também usam esta ação.

MANIPULAR ITEM. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

SACAR OU GUARDAR ARMA. Sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento. Se tiver gastado uma ação de movimento para movimentar-se naquela rodada, você pode fazer um teste de Iniciativa (CD 20). Se for bem-sucedido, pode sacar ou guardar uma arma como uma ação livre. Entretanto, se falhar por 5 ou mais, deixa a arma cair no chão. Se você tiver o talento Saque Rápido, pode sacar ou guardar uma arma por rodada como uma ação livre.

Ações Completas

Uma ação completa consome todo o seu tempo e esforço durante a rodada inteira, impedindo você de executar ações padrão ou de movimento.

CORRIDA. Você pode correr mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

GOLPE DE MISERICÓRDIA. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (resultado 1 em 1d4) para PJs e PdMs importantes, e de 75% (resultado 1 a 3 em 1d4) para PdMs secundários.

LANÇAR UMA MAGIA. Algumas magias exigem uma ação completa para serem lançadas. Ao lançar magias com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

INVESTIDA. Você pode avançar até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, fazer um ataque corpo a corpo. Você recebe +2 no teste de ataque, devido ao impulso, mas sofre penalidade de -2 na classe de armadura até o início de seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Em uma investida, você pode usar a manobra atropelar como uma ação livre.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir certas ações muito complexas.

ATRASAR. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa, ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

- *Limites para atrasar.* Você pode atrasar sua Iniciativa até -10 menos seu bônus total de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar até -13. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

- *Vários atrasos.* Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Destreza, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior bônus de Iniciativa tem o direito de agir depois.

FALAR. Em geral, falar é uma ação livre. Lançar magias, ou usar habilidades de classe que dependem da voz, não são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

JOGAR-SE NO CHÃO. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao jogar-se no chão.

LARGAR UM ITEM. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Ferimentos & Morte

Sempre que você sofre dano — golpeado pelo tacape de um ogro, atingido por uma *bola de fogo* ou caindo em uma armadilha —, perde pontos de vida. Você anota seus pontos de vida na ficha de personagem, ou em qualquer rascunho. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida.

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não impede você de agir. Isso muda quando seus pontos de vida chegam a 0 ou menos.

Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e começa a sangrar. No início de seu turno, faça um teste de Constituição (CD 15). Se for bem-sucedido, você estabiliza e não precisa mais fazer esse teste. Se falhar, você perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou morrer. Um personagem sangrando pode ser estabilizado com um teste de Cura (CD 15) ou com qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV.

Um personagem com 0 ou menos PV que restaure seus pontos de vida para 1 ou mais, seja através de uma habilidade ou magia, seja através de simples descanso, recobra a consciência e pode agir normalmente.

Quando seus pontos de vida chegam a um número negativo igual à metade de seus PV totais, você morre. Então, um personagem com 30 PV ainda estará vivo com -14 PV, mas morre quando chega a -15 PV.

Dano Não Letal

Quase todo o dano causado em condições normais (armas, armadilhas, magias...) é letal.

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você cai inconsciente, mas não conta para determinar quando você morre.

Normalmente, armas causam dano letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre uma penalidade de -5 no teste de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar um ataque desarmado ou uma arma que causa dano não letal para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de -5 no teste de ataque.

Movimentação

DESLOCAMENTO. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9m, mas algumas habilidades de raça e classe podem mudá-lo.

TABULEIRO. Para auxiliar a visualização dos personagens e monstros em combate, você pode usar um mapa ou tabuleiro quadriculado, e peças ou miniaturas para cada criatura. Um quadrado no tabuleiro tem 2,5cm de lado (mas pode ter qualquer outra medida) e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento.

ATRAVESSAR UM ESPAÇO OCUPADO. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado, em um tabuleiro) ocupado por um aliado. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso, ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

CARGA. Se você estiver carregando uma carga pesada (veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**), seu deslocamento diminui em 3m.

DIAGONAIS. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados). O mesmo vale para movimento diagonal em três dimensões (voando, ou nadando).

OUTROS TIPOS DE MOVIMENTO. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

SUBIR OU MERGULHAR. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida, e metade na descida. Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

TERRENO DIFÍCIL. Lugares acidentados, como um pântano lamacento, neve profunda, florestas cheias de raízes ou ruínas com destroços, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m. Atravessar um lugar muito apertado também conta como terreno difícil.

Situações Especiais

CAMUFLAGEM. Você recebe camuflagem quando algum efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens... — onde você está, ou no espaço entre você e o inimigo. Ataques contra você têm 20% de chance de falha, não importa se a jogada de ataque acerta ou não.

Você recebe camuflagem total quando seus inimigos não podem vê-lo — por exemplo, em uma câmara completamente escura. A chance de falha em camuflagem total é 50%.

Personagens com visão na penumbra ignoram camuflagem por escuridão. Personagens com visão no escuro ignoram camuflagem total por escuridão.

COBERTURA. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma muralha de castelo, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Cobertura fornece +5 na classe de armadura.

No tabuleiro, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se essa linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura. O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

Você recebe cobertura total quando seus inimigos não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja atacado.

FLANQUEAR. Quando você luta corpo-a-corpo com um oponente e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância.

Quebrando Objetos

Tentar quebrar ou destruir um objeto inanimado — desde uma porta trancada até uma espada empunhada pelo oponente — é diferente de atacar uma criatura.

A CA de um objeto imóvel é definida pela sua categoria de tamanho, conforme a tabela a seguir. Se o objeto estiver em movimento, adicione +5 à CA. Para um objeto sendo carregado por outra criatura, veja a manobra separar em “Ações Padrão”.

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos normalmente têm resistência a dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 ou menos PV é destruído.

Tabela 5-3: Situações Especiais

O ATACANTE ESTÁ...	MODIFICADOR NO ATAQUE
Caído	-5
Cego	50% de chance de falha
Em posição mais alta	+2
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo-a-corpo)
Invisível	+5 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	-2
O ALVO ESTÁ...	MODIFICADOR NA CA
Caído	-5 contra ataques corpo-a-corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	-10
Desprevenido	-5
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

Tabela 5-4: Estatísticas de Objetos

EXEMPLO	TAMANHO	CA	RD	PV
Objetos Gerais				
Pergaminho	Minúsculo	15	0	1
Corda	Minúsculo	15	0	2
Corrente	Minúsculo	15	10	2
Cadeira	Pequeno	12	5	5
Barril	Médio	10	5	10
Porta de madeira	Grande	8	5	20
Porta de pedra	Grande	8	8	50
Porta de ferro	Grande	8	10	50
Carroça	Enorme	5	5	50
Casebre	Enorme	5	5	100
Celeiro	Colossal	0	5	200
Armas, Armaduras e Escudos*				
Arma leve de madeira (machadinha)		5	2	
Arma de uma mão de madeira (clava)		5	5	
Arma de duas mãos de madeira (bordão)		5	10	
Arma leve de metal (adaga)		10	2	
Arma de uma mão de metal (espada longa)		10	5	
Arma de duas mãos de metal (montante)		10	10	
Escudo leve		5	10	
Escudo pesado		10	20	
Armadura leve		5	20	
Armadura pesada		10	40	

*Pontos de vida de itens para criaturas Médias. Divida por 2 para cada categoria de tamanho inferior ou multiplique por 2 para cada categoria de tamanho superior.

Aliados

Aliados são um tipo especial de personagem do mestre, que se aventuram com o grupo. Algumas habilidades de classe oferecem aliados como benefício. De acordo com o mestre, aliados podem ser recebidos como uma recompensa por interpretação. Nesse caso, ficam com o grupo apenas por uma cena ou aventura.

Como Usar Aliados

Em termos de jogo, aliados não atuam como PdMs completos. Eles não têm um turno na iniciativa, não podem ser atacados, nem realizam ações. Em vez disso, cada aliado ajuda um personagem, fornecendo um bônus. Esse bônus depende do tipo e poder do aliado (iniciante, veterano ou mestre). Essa classificação é abstrata, não indicando classe do PdM, e fica a cargo do mestre.

Um PdM guerreiro, por exemplo, pode ser um fortão, atirador, guardião... — conforme seu conceito. Quanto ao nível de poder, isso depende do nível do personagem jogador (mas pode mudar, conforme o equipamento ou outras características do PdM).

ATÉ 5º NÍVEL. Iniciante.

6º A 11º NÍVEL. Veterano.

ACIMA DE 12º NÍVEL. Mestre.

Há dois motivos para usar aliados dessa forma. O primeiro é acelerar o jogo — se cada aliado tiver suas próprias ações, tudo ficará lento. O segundo motivo é manter o foco nos personagens. Ao agir independentemente, um aliado pode acabar rolando o ataque decisivo que mata o vilão, frustrando os jogadores. Assim, com aliados que apenas oferecem bônus, quem efetivamente age é sempre o jogador.

Cada aliado pode ajudar apenas um personagem por vez. Se o jogador quiser, pode passar o apoio de seu próprio aliado para outro personagem. Isso não consome nenhuma ação — mas, durante a rodada da troca, o aliado não fornece bônus para ninguém. Um aliado montaria deve ser desmontado e montado normalmente, com as ações normais (veja a perícia Cavalgar).

Em situações dramáticas, o mestre pode decidir que algo ruim acontece com o aliado. Por exemplo, quando o grupo é capturado por orcs, a montaria pode acabar a serviço dos humanoides, ou mesmo devorada! Nesses casos, o mestre pode considerar justo que o personagem encontre um novo aliado — especialmente em habilidades de classe, que costumam explicar como (e se) o aliado pode ser recuperado.

Tipos de Aliados

Estes são exemplos de aliados e seus respectivos bônus por nível de poder, mas o mestre é livre para criar outros. O mestre também pode misturar bônus: por exemplo, um cavaleiro da Luz mestre pode fornecer +2 em testes de ataque e +2 em CA (os benefícios de um combatente veterano e guardião iniciante)!

Atirador

Um arqueiro, besteiro ou outro combatente à distância. *Iniciante:* você recebe +1d6 em rolagens de dano à distância. *Veterano:* muda para +1d8. *Mestre:* muda para +1d12.

Assassino

Um ladino ou outro tipo furtivo que mata pessoas. *Iniciante:* você recebe a habilidade de classe ataque furtivo +1d6. Se já possui a habilidade, o bônus é cumulativo. *Veterano:* fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. *Mestre:* muda para +2d6 e fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada.

Além de +2 em testes de ataque corpo-a-corpo, o bônus por flanquear permite que o personagem sempre use seu ataque furtivo em ataques corpo-a-corpo.

Combatente

Um bucaneiro, guerreiro, paladino ou animal de caça. *Iniciante:* +1 em testes de ataque. *Veterano:* +2 em testes de ataque. *Mestre:* +3 em testes de ataque e pode gastar 5 PM para fazer um ataque extra por turno.

Conselheiro

Um bardo, nobre ou sábio que ajuda com palavras firmes ou encorajadoras. *Iniciante:* você recebe +2 em duas perícias. *Veterano:* muda para +2 em três perícias. *Mestre:* muda para +4 em três perícias. As perícias são definidas pelo aliado. Um conselheiro *não* pode fornecer bônus em Luta ou Pontaria.

Curandeiro

Um clérigo, druida, herbalista ou outro PdM com capacidades curativas. *Iniciante:* uma vez por turno, como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para recuperar 1d8+1 PV. *Veterano:* como acima, mas você também pode gastar 3 PM para recuperar 2d8+3 PV ou remover uma condição prejudicial (como abalado ou fatigado). *Mestre:* como acima, mas você também pode gastar 6 PM para recuperar 3d8+5 PV.

Destruidor

Um arcanista ou inventor com itens alquímicos.

Iniciante: uma vez por turno, como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou trovão, definida pelo aliado) em qualquer alvo em alcance curto. *Veterano:* como acima, mas você também pode gastar 3 PM para causar 3d6 pontos de dano. *Mestre:* como acima, mas você também pode gastar 6 PM para causar 4d6 pontos de dano. Como alternativa, pode causar o mesmo dano em uma área de 6m de raio em alcance longo.

Fortão

Um bárbaro, lutador ou outro tipo que bate primeiro e pensa depois. *Iniciante:* você recebe +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo. *Veterano:* muda para +1d12. *Mestre:* muda para +3d6.

Guardião

Um cavaleiro, miliciano, guarda-costas, animal de guarda ou outro PdM cuja função primária é proteger. *Iniciante:* você recebe CA+2. *Veterano:* muda para CA+4. *Mestre:* muda para CA +6 e +2 em testes de resistência.

Montaria

Um animal de montaria ou engenho mágico/tecnológico que possa transportá-lo. *Iniciante:* deslocamento +3m e uma ação de movimento extra por turno (apenas para deslocar-se). *Veterano:* muda para +6m. *Mestre:* muda para +12m ou recebe deslocamento de voo 18m. Veja o quadro “Combate Montado” para mais detalhes sobre lutar com um aliado montaria.

Perseguidor

Um caçador, animal farejador ou outro especialista em localizar alvos. *Iniciante:* +4 em testes de Percepção e Sobrevivência para rastrear. *Veterano:* recebe os benefícios do talento Rastrear. *Mestre:* recebe percepção às cegas 6m.

Combate Montado

Quando você luta com um aliado montaria, precisa seguir algumas regras especiais.

Se você não é treinado em Cavalgar, precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Cavalgar (CD 10) por turno para guiar a montaria. Se for bem-sucedido, recebe os benefícios dela. Se falhar, não consegue se deslocar este turno. Se falhar por 5 ou mais, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se você é treinado em Cavalgar, recebe os bônus do aliado montaria automaticamente, sem precisar gastar a ação ou fazer o teste.

Se você sofrer um acerto crítico, deve ser bem-sucedido num teste de Cavalgar (CD 25). Se falhar, cai da montaria e sofre mais 1d6 pontos de dano.

O balanço da montaria em movimento torna mais difícil atacar à distância (–2 em testes de ataque) e lançar magias: se falhar em um teste de Vontade (CD 15 + PM gasto), a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim.

Montar ou desmontar é uma ação de movimento.

Apêndice: Adversários

A seguir estão seis fichas de NPCs e criaturas que o mestre pode usar em suas aventuras.

Bandido

ND 1/3

Humano, Plebeu 2
Iniciativa +5, Percepção +0
Pontos de Vida: 8.
Classe de Armadura: 14.
Resistências: Fort +2, Ref +3, Von +0.
Ataques Corpo-a-Corpo: clava +5 (1d6+2).
Ataques à Distância: adaga +3 (1d4+2, 19-20).
Atributos: For 15, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 9.
Perícias: Luta +5, Furtividade +5, Intimidação +2.
Equipamento: adaga, armadura de couro, clava.

Guarda da Cidade

ND 1/2

Humano, Plebeu 2
Iniciativa +3, Percepção +3
Pontos de Vida: 10.
Classe de Armadura: 14.
Resistências: Fort +3, Ref +1 Von +1.
Ataques Corpo-a-Corpo: maça +5 (1d8+2).
Atributos: For 15, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 9.
Perícias: Atletismo +5, Luta +5.
Equipamento: apito, couro batido, escudo leve, maça.

Sargento da Guarda

ND 1

Humano, Plebeu 4
Iniciativa +4, Percepção +4
Pontos de Vida: 20.
Classe de Armadura: 16.
Resistências: Fort +4, Ref +2 Von +2.
Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +7 (1d8+3, 19-20).
Atributos: For 16, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 9.
Perícias: Atletismo +7, Luta +7.
Equipamento: apito, brunea, escudo leve, espada longa.

Ogro

ND 2

Humanoide 4, Grande
Iniciativa +1, Percepção +1, visão na penumbra
Pontos de Vida: 28.
Classe de Armadura: 16.
Resistências: Fort +7, Ref +1, Von +1.
Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +10 (2d8+6).
Atributos: For 23, Des 9, Con 16, Int 6, Sab 9, Car 4.
Perícias: Atletismo +10, Intimidação +1.
Equipamento: gibão de peles, tacape.

Orc

ND 1/2

Humanoide 2, Médio
Iniciativa +3, Percepção +0, visão no escuro
Pontos de Vida: 10.
Classe de Armadura: 14.
Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +0.
Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +7 (1d8+5, x3).
Atributos: For 18, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.
Perícias: Intimidação +4.
Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (–1 em ataques) sob luz solar.
Equipamento: couro batido, escudo leve, machado de batalha.

Rato Gigante

ND 1/3

Animal 1, Pequeno
Iniciativa +5, Percepção +3, faro, visão na penumbra
Pontos de Vida: 5.
Classe de Armadura: 13.
Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +1.
Deslocamento: 12m, escalar 6m.
Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +2 (1d4 mais doença).
Atributos: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4.
Doença: ser mordido por um rato gigante exige um teste de Fortitude (CD 13). Em caso de falha, a vítima contrai febre do esgoto.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact

text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Império de Jade, Copyright, 2018 Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Álvaro Freitas e Guilherme Dei Svaldi.

Todo o texto de regras deste arquivo é considerado conteúdo Open Game, exceto pelos termos referentes ao cenário de *Tormenta*, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos.

JOGADOR

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

TORMENTA 20

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR

	PONTOS DE VIDA

Máximos
Atuais

	PONTOS DE MANA

Máximos
Atuais

ATAQUES	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance

CLASSE DE ARMADURA	Mod. de Destreza	Bônus de Armadura	Bônus de Escudo	Outros
_____	= 10	+	+	+

ARMADURA & ESCUDO	Bônus na CA	Penalidade
_____	_____	_____
_____	_____	_____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

PERÍCIAS	TOTAL	1/2 do Nível	Mod. de Atributo	Treino	Outros
ACROBACIA [‡]		=	+ DES	+	+
ATLETISMO		=	+ FOR	+	+
ATUAÇÃO		=	+ CAR	+	+
CAVALGAR		=	+ DES	+	+
CONHECIMENTO*		=	+ INT	+	+
CONHECIMENTO*		=	+ INT	+	+
CURA		=	+ SAB	+	+
DIPLOMACIA		=	+ CAR	+	+
ENGANAÇÃO		=	+ CAR	+	+
FORTITUDE		=	+ CON	+	+
FURTIVIDADE [‡]		=	+ DES	+	+
INICIATIVA		=	+ DES	+	+
INTIMIDAÇÃO		=	+ CAR	+	+
LADINAGEM ^{‡‡}		=	+ DES	+	+
LIDAR COM ANIMAIS		=	+ CAR	+	+
LUTA		=	+ FOR	+	+
MALANDRAGEM		=	+ CAR	+	+
MISTICISMO*		=	+ INT	+	+
OFÍCIO		=	+ INT	+	+
OFÍCIO		=	+ INT	+	+
PERCEPÇÃO		=	+ SAB	+	+
PONTARIA		=	+ DES	+	+
REFLEXOS		=	+ DES	+	+
VONTADE		=	+ SAB	+	+
SOBREVIVÊNCIA		=	+ SAB	+	+

[‡]Penalidade de armadura. ^{*}Somente treinado.

[illegible][illegible]