

TORMENTA20

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.



Registro de Atualizações

Versão 2.1

- 1 **RAÇA LEFOU.** O lefou agora sofre penalidade em Carisma — não fazia sentido meio-demônios aberrantes sem penalidade social. Para compensar, recebem uma versão mais fraca da habilidade Versátil, dos humanos.
- 2 **ORIGENS.** Nova versão das origens, agora com benefícios mais consideráveis e mais interessantes, e mais origens.
- 3 **CLASSE BÁRBARO.** A habilidade Fúria agora especifica as ações que um bárbaro em fúria pode realizar.
- 4 **CLASSE DRUIDA.** A habilidade Empatia Selvagem agora é baseada em Adestramento, não Diplomacia.
- 5 **CLASSE LUTADOR.** A habilidade Convencido agora fornece um bônus de +5 em testes contra magias e efeitos de Encantamento, em vez de um bônus de +2 contra todas as magias. Com essa mudança, o efeito mecânico da habilidade fica mais coerente com o conceito dela.
- 6 **CLASSE NOBRE.** A habilidade Grito Tirânico agora aumenta o dado de dano, mas continua causando dano não letal (antes, não aumentava o dano, mas causava dano letal de trovão).
- 7 **PERÍCIAS.** Substituição da perícia Malandragem por Investigação. Investigação tem todos os usos de Malandragem, menos intriga (que foi para Enganação), mas incluindo procurar (que saiu de Percepção). A mudança se deve ao fato de que havia muita confusão entre Enganação e Malandragem, sendo duas perícias “escusas” baseadas em Carisma.
- 8 **MUDANÇAS MENORES.** Diversas correções e ajustes nas nomenclaturas e efeitos de habilidades.

Créditos

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

DESENVOLVIMENTO: Guilherme Dei Svaldi, Felipe Della Corte, Álvaro Freitas, Rafael Dei Svaldi.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS 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.

Versão 2.0

- 1 **TODAS AS CLASSES.** A habilidade Aprimoramento (que fornecia +1 num atributo à escolha do jogador) foi extinta. Em compensação, todas as classes agora recebem a habilidade Poder (que fornece um benefício à escolha do jogador) todos os níveis a partir do 2º, e um dos benefícios passíveis de escolha é +1 num atributo. Na prática, isso simplifica a evolução do personagem, ao mesmo tempo que dá ainda mais liberdade ao jogador. Jogadores que gostam de fichas repletas de habilidades e/ou talentos podem ganhá-los todos os níveis, enquanto que jogadores que preferem fichas simples podem ganhar apenas aumentos de atributos.
- 2 **CLASSE ARCANISTA.** Habilidade Preço da Magia substituída por Caminhos da Magia. Novos benefícios disponíveis em Poder Arcano.
- 3 **CLASSE BARDO.** O bardo agora lança apenas magias arcanas de três escolas à sua escolha, mas pode escolher um benefício para aprender magias divinas (dessas mesmas três escolas).
- 4 **CLASSE BUCANEIRO.** Habilidade Sortudo substituída por Audácia.
- 5 **CLASSE CAÇADOR.** Mudanças na lista de habilidades.
- 6 **CLASSE CAVALEIRO.** Mudanças na lista de habilidades.
- 7 **CLASSE DRUIDA.** O druida agora é um “meio-conjurador”, como o bardo, mas voltado para magias divinas, em vez de arcanas. Para compensar, começa automaticamente com companheiro animal, tem a possibilidade de receber mais companheiros e melhorar aqueles que já tem, e suas habilidades de forma selvagem são levemente mais poderosas. Essas mudanças visam diferenciar a jogabilidade do druida em relação à do clérigo. Para um conjurador divino padrão ligado à natureza, jogue com um clérigo de Allihanna, Megalokk ou Grande Oceano.
- 8 **CLASSE INVENTOR.** Pontos de mana alterados para 3/nível.
- 9 **CLASSE LADINO.** Não possui mais proficiência com espadas curtas, mas isso não é mais necessário — espada curta agora é uma arma simples. Habilidade Especialista alterada. Adicionada habilidade Mãos Rápidas.
- 10 **CLASSE NOBRE.** Pequenos ajustes nas habilidades Orgulho e Comandar (agora chamada Gritar Ordens).
- 11 **CLASSE PALADINO.** Mudanças na lista de habilidades.
- 12 **NOVO BÔNUS PARA PERÍCIAS TREINADAS.** Até a versão 1.1, o bônus que um personagem recebia por ser treinado em uma perícia era fixo em +2. Agora, o bônus varia conforme o nível: +2 para personagens do 1º ao 6º nível, +4 para personagens do 7º ao 14º nível e +6 para personagens a partir do 15º nível. Isso aumenta a diferenciação entre personagens treinados e não treinados e torna aventureiros de níveis altos mais capazes de realizar façanhas heroicas. A tabela com o novo cálculo aparece na página 11. A explicação completa da regra está no início do **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS & TALENTOS**.
- 13 **MUDANÇAS NA LISTA DE PERÍCIAS.** A perícia Conhecimento foi desmembrada em Conhecimento (para tópicos mundanos, como história, geografia, etc.), Guerra, Nobreza e Religião. Tópicos mágicos agora ficam dentro de Misticismo — seria muito confuso ter duas perícias para lidar com magia. Adicionadas as perícias Intuição, Jogatina e Navegação. A perícia Lidar com Animais mudou de nome para Adestramento, para manter o nome de todas as perícias com uma palavra.
- 14 **MUDANÇA EM OFÍCIO.** Os tipos de Ofício foram mais bem definidos, para deixar claro que tipos de itens você pode fabricar com seu Ofício.
- 15 **TALENTOS.** Apresentação da regra de talentos e de uma lista preliminar de talentos. Personagens não ganham talentos por padrão. Porém, certas habilidades de classe podem ser trocadas por talentos. Isso fornece um grau de liberdade muito grande, e permite que você personalize seu personagem de diversas maneiras.
- 16 **DEUSES.** Apresentação da regra de deuses e de uma lista com dez divindades selecionadas (não iremos apresentar todos os deuses no playtest para não gerar *spoilers* do cenário). Qualquer personagem pode ser um devoto. Recebe os Poderes Concedidos da divindade escolhida, mas em troca deve seguir as Obrigações & Restrições dela. Poderes Concedidos funcionam como habilidades de classe.
- 17 **MAGIAS.** Mudanças em algumas regras gerais de magia (por exemplo, conjuradores não ficam desprevenidos quando lançam magias, exceto magias que tenham como tempo de execução uma ação completa ou mais). Adicionadas magias arcanas e divinas de 2º e 3º círculo, permitindo personagens conjuradores de até 12º nível.
- 18 **CORREÇÃO DA REGRA DE ACERTOS CRÍTICOS.** A regra de acertos críticos apresentava uma contradição na versão 1.1, corrigida agora. Em *Tormenta20*, acertos críticos multiplicam apenas os dados de dano da arma, não bônus numéricos.
- 19 **APÊNDICE.** Adicionado Apêndice B, com a lista de condições do sistema e seus efeitos.

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 DAHLAN.** 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	6	Marujo	48	Talentos de Combate	67
Capítulo 1:		Mateiro	49	Talentos Gerais	68
Construção de Personagem	7	Membro de Guilda	49	Talentos da Tormenta	70
Atributos Básicos	7	Mercador	49	Deuses	71
Geração de Atributos	8	Minerador	49	Allihanna	71
Raças	9	Nômade	49	Azgher	71
Humano	9	Pivete	50	Keenn	72
Anão	9	Refugiado	50	Khalmyr	72
Dahllan	9	Seguidor	50	Lena	72
Elfo	9	Selvagem	50	Nimb	73
Goblin	9	Soldado	51	Szzaas	73
Lefou	10	Taverneiro	51	Tanna-Toh	74
Minotauro	10	Trabalhador	51	Tenebra	74
Qareen	10	Sua Própria Origem	52	Valkaria	74
Classes	11	Outras Características	53	Capítulo 3: Equipamento	76
Arcanista	13	Pontos de Vida • PV	53	Riqueza e Moedas	76
Bárbaro	15	Pontos de Mana • PM	53	Equipamento Inicial	76
Bardo	17	Recuperando PV e PM	53	Armas	77
Bucaneiro	19	Classe de Armadura • CA	53	Armaduras e Escudos	82
Caçador	21	Tamanho	53	Itens & Serviços	84
Cavaleiro	23	Deslocamento	53	Itens Superiores	88
Clérigo	25	Capítulo 2: Perícias & Talentos.....	54	Capítulo 4: Magia	91
Druida	27	Acrobacia	55	Magias Arcanas	99
Guerreiro	30	Adestramento	55	1° Círculo	99
Inventor	32	Atletismo	55	2° Círculo	104
Ladino	34	Atuação	56	3° Círculo	108
Lutador	36	Cavalgar	56	Magias Divinas	113
Nobre	38	Conhecimento	56	1° Círculo	113
Paladino	40	Cura	57	2° Círculo	116
Origens	43	Diplomacia	57	3° Círculo	120
Acólito	43	Enganação	57	Capítulo 5: Jogando.....	124
Amigo dos Animais	43	Fortitude	58	Testes	124
Amnésico	44	Furtividade	59	Combate	127
Aristocrata	44	Guerra	59	Características de Combate	127
Artesão	44	Iniciativa	59	A Rodada de Combate	128
Artista	44	Intimidação	59	Tipos de Ações	128
Assistente de Laboratório	44	Intuição	60	Ferimentos & Morte	131
Batedor	45	Investigação	60	Aliados	133
Capanga	45	Jogatina	60	Apêndice A: Adversários.....	135
Charlatão	45	Ladinagem	60	Plebeus	136
Circense	45	Luta	61	Apêndice B: Condições	137
Criminoso	46	Misticismo	61	Open Game License	138
Curandeiro	46	Navegação	61		
Eremita	46	Nobreza	62		
Escravo	46	Ofício	62		
Estudioso	47	Percepção	62		
Fazendeiro	47	Pontaria	63		
Forasteiro	47	Reflexos	63		
Gladiador	47	Religião	63		
Guarda	48	Sobrevivência	63		
Herdeiro	48	Vontade	64		
Herói Camponês	48	Talentos	65		

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, Guerra, Investigação, Misticismo, Nobreza 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, Intuição, Navegação, Percepção, Religião, Sobrevivência e Vontade.

Carisma

Carisma mede sua força de personalidade, magnetismo pessoal e capacidade de persuasão, além de uma mistura de charme, simpatia e beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Jogatina.

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.

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

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

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

Lefou

+2 EM TRÊS ATRIBUTOS QUALISQUER (EXCETO CARISMA), -2 EM CARISMA.

DEFORMIDADE. Todo lefou tem defeitos físicos que, embora desagradáveis, conferem certa vantagem. Você recebe dois talentos da Tormenta à sua escolha (veja o **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS & TALENTOS**).

HÍBRIDO. Sua natureza multifacetada fez com que você aprendesse conhecimentos variados. Você se torna treinado em uma perícia à sua escolha. Você pode trocar essa perícia por um talento à sua escolha.

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 (como um buraco ou penhasco) 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 (eletricidade) 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.

Usando Habilidades

A seguir estão as regras para uso de habilidades de classe. Elas 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 (mas 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 de personagem 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 aventuras. 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 sobe de nível, você 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

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	+7/+3
8º	28.000	+8/+4
9º	36.000	+8/+4
10º	45.000	+9/+5
11º	55.000	+9/+5
12º	66.000	+10/+6
13º	78.000	+10/+6
14º	91.000	+11/+7
15º	105.000	+13/+7
16º	120.000	+14/+8
17º	136.000	+14/+8
18º	153.000	+15/+9
19º	171.000	+15/+9
20º	190.000	+16/+10

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.

PONTOS DE VIDA. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, ganha os PV de um nível subsequente, não do primeiro. Por exemplo, um arcamista 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 PM 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.

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), Iniciativa (Des), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

CAMINHOS DA MAGIA. A magia é um poder incrível, capaz de realizar os maiores feitos. Esse poder tem origens distintas, e cada uma opera conforme suas próprias regras. Você deve escolher uma das opções a seguir.

- *Bruxo.* Você lança magias através de um objeto encantado, como uma varinha, cajado, chapéu ou amuleto. Se não estiver segurando seu foco em uma das mãos, precisa fazer um teste de Misticismo sempre que lançar uma magia, com CD 20 + o custo em PM da magia. Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim. O foco tem resistência a dano 10 e PV máximos iguais à metade dos seus, independentemente de seu material ou forma. Se for danificado, é restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM. Se for destruído (reduzido a 0 PV), você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode reconstruir um foco destruído ou perdido com uma semana de trabalho e 100 T\$. Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

- *Feiticeiro.* 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-chave para magias é Carisma.

- *Mago.* Você lança magias através do estudo e memorização de fórmulas arcanas. No início de cada dia, precisa estudar seu grimório por uma hora. Ao fim do estudo, escolha metade das magias que conhece (por exemplo, se conhece 7 magias, escolhe 3). Essas serão suas magias memorizadas 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 perca seu grimório, poderá memorizar apenas um número de magias igual ao seu bônus de Inteligência. Caso não consiga estudar, não poderá lançar magias. Um grimório tem as mesmas estatísticas de um foco (veja acima) e pode

Tabela 1-3: O Arcanista

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

ser reconstruído da mesma forma. Você começa com uma magia adicional (para um total de 4) e aprende uma magia adicional a cada nível ímpar (ou seja, em níveis ímpares você aprende um total de duas magias). Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

MAGIAS. Você pode lançar magias arcanas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias 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 uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é definido pelo seu Caminho (veja acima), e você soma seu bônus do atributo-chave no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER ARCANO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Arcano de Batalha.* Você soma o bônus de seu atributo-chave nas rolagens de dano para magias.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.

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

- *Contramágica Aprimorada.* Você é um mestre em dismantelar magias. Você pode fazer uma contra-mágica apenas gastando PM necessários para lançar uma magia do mesmo círculo da magia que quer anular. *Pré-requisito.* Dissipar Magia, 6º nível.

- *Foco em Escola.* Escolha uma escola de magia. Suas magias dessa escola têm CD +2 para resistir. Você pode escolher este benefício quantas vezes quiser. A cada vez, ele se aplica a uma escola diferente.

Familiar. Você possui um animal de estimação mágico. Vocês podem se comunicar telepaticamente em alcance médio e ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que um animal pode fazer. Ele funciona como um aliado iniciante, escolhido entre conselheiro, perseguidor ou vigilante (veja no Capítulo 5). Se o familiar morrer em uma situação dramática, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Nesse caso você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia e 100 T\$ em ingredientes. Animais típicos escolhidos como familiares incluem cobras, corujas, corvos, falcões, gatos, morcegos, ratos e sapos.

- *Mestre em Escola.* Escolha uma escola de magia com a qual possua Foco em Escola. O custo para lançar magias dessa escola diminui em 2 PM (mínimo 1 PM). *Pré-requisitos.* Foco em Escola, 8º nível de arcanista.

- *Poder Mágico.* Você recebe +1 ponto de mana por nível de personagem. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este benefício aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este benefício no 4º nível, recebe 4 PM. Quando subir para o 5º nível, recebe +1 PM, e assim por diante. Você pode escolher este

benefício uma segunda vez, para receber um total de +2 PM por nível.

- *Raio Arcano.* Escolha um tipo de energia, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão. Você pode gastar uma ação padrão para disparar um raio num alvo em alcance curto que causa 1d6 pontos de dano do tipo de energia escolhida. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD atributo-chave) para reduzir o dano à metade. Você pode gastar PM quando lança um raio arcano, aumentando o dano em +1d6 para cada PM gasto.

- *Raio Elemental.* se falhar no teste de Reflexos, o alvo de seu raio arcano sofre um efeito adicional, de acordo com o tipo de energia do raio. *Ácido:* -2 na CA por uma rodada. *Eletricidade:* ofuscado por uma rodada. *Fogo:* fica em chamas. *Frio:* lento por uma rodada. *Trevas:* não pode ser curado por uma rodada. *Trovão:* -2 em testes de ataque por uma rodada. *Pré-Requisito.* raio arcano.

- *Raio Longínquo.* Seu raio arcano passa a ter alcance longo. *Pré-Requisito.* raio arcano.

- *Raio Poderoso.* O dado de dano do seu raio arcano aumenta para d8. *Pré-Requisito.* raio arcano.

- *Raio Versátil.* Sempre que lança um raio arcano, você pode escolher um tipo diferente de energia. *Pré-Requisito.* raio arcano.

- *Teórico Arcano.* O custo de aprimoramentos de magia diminui em 1 PM (mínimo 1 PM).

ALTA ARCANA. No 20º nível, seu domínio das artes arcanas é total. O custo em PM de suas magias (incluindo aprimoramentos) 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 Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intimidação (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 só pode realizar as ações ataque, manobra de combate e investida, além de ações de movimento e livres. 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 nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.

- *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. *Pré-requisito.* Treinado em Intimidação.

- *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.

Tabela 1-4: O Bárbaro

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

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.

- *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 este benefício 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.

- *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), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Ladinagem (Des), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Reflexos (Des), Religião (Sab) 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.

VERSATILIDADE. Você pode gastar 1 PM para receber todos os benefícios de ser treinado em uma perícia à sua escolha por um teste.

MAGIAS. No 2º nível, escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias arcanas de 1º círculo que pertençam a essas escolas. A cada cinco níveis, 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 ímpar (3º, 5º, etc), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar. Você pode lançar magias vestindo armaduras leves sem precisar de testes de Misticismo.

Seu atributo-chave para lançar magias é Carisma, e você soma seu bônus de Carisma no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER ARTÍSTICO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.

- *Aumentar Repertório.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você saber usar, mas podem ser

Tabela 1-5: O Bardo

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

arcanas ou divinas. Você pode escolher este benefício quantas vezes quiser.

- *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 execução de uma ação padrão, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre. *Pré-Requisito.* Esgrima Mágica.

- *Esgrima Mágica.* Sua arte mescla esgrima e magia, transformando golpes em dança. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, você pode substituir testes de Luta por testes de Atuação, mas apenas se estiver empunhando armas leves ou de uma mão.

- *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 concentra (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 Elemental.* Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo pode gastar 1 PM para causar 1d6 de dano adicional de eletricidade, fogo, frio ou trovão, à sua escolha. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6. *Pré-requisito.* Golpe Mágico.

- *Golpe Mágico.* Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo, recebe 2 PM temporários. A cada cena, você pode ganhar um máximo de PM temporários igual ao seu nível. PM temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito.* Esgrima Mágica.

- *Inspiração Marcial.* Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido em rolagens de dano (além de testes de perícia).

- *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 execução 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), Jogatina (Car), Luta (For), Navegação (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais.

Habilidades de Classe

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

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

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 nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- **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 este benefício se estiver usando uma arma leve ou ágil. *Pré-requisito.* Esgrimista.

- **Aprimoramento.** Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.

- **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	Audácia, autoconfiança
2º	Evasão, poder da esperteza
3º	Esquiva +1, poder da esperteza
4º	Poder da esperteza
5º	Panache, poder da esperteza
6º	Poder da esperteza
7º	Esquiva +2, poder da esperteza
8º	Poder da esperteza
9º	Poder da esperteza
10º	Evasão aprimorada, poder da esperteza
11º	Esquiva +3, poder da esperteza
12º	Poder da esperteza
13º	Poder da esperteza
14º	Poder da esperteza
15º	Esquiva +4, poder da esperteza
16º	Poder da esperteza
17º	Poder da esperteza
18º	Poder da esperteza
19º	Esquiva +5, poder da esperteza
20º	Poder da esperteza, sorte de Nimb

- **Esgrimista.** Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você soma seu bônus de Inteligência nos testes de ataque e rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito.* Int 13.

- **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 todas as 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.* 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.

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. Você pode gastar 5 PM para rolar novamente um teste recém realizado. 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 Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), 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. Além disso, pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

PODER DA CAÇADA. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.
- *Armadilha: Arataca.* A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração e fica presa. Uma criatura presa pode escapar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD Sab).
- *Armadilha: Espinhos.* A vítima sofre 6d6 pontos de dano de perfuração. Um teste de Reflexos (CD Sab) reduz o dano à metade.
- *Armadilha: Laço.* A vítima deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se for bem-sucedida, fica caída. Se falhar, fica agarrada. Uma criatura agarrada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).
- *Armadilha: Rede.* Todas as criaturas na área devem fazer um teste de Reflexos (CD Sab) para não ficarem enredadas. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 25). Além disso, a área ocupada pela rede é considerada terreno difícil.

Tabela 1-7: O Caçador

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

- *Arqueiro.* Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma seu bônus de Sabedoria nos testes de ataque e rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito.* Sab 13.

- *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 de Recompensas, se escolheu duas raças de criaturas humanoides). Você pode escolher este benefício diversas vezes. 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).

- *Ervas Curativas.* Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para aplicar ervas que curam e desintoxicam em você ou num aliado adjacente. Esta habilidade cura 2d6 + mod. Sab. pontos de vida e remove quaisquer venenos e condições causadas por venenos. Para cada PM extra que você gastar, cura +1d6 PV.

- *Espreitar.* Quando usa a habilidade Marca da Presa, você recebe um bônus de +1 em testes de perícia contra a criatura marcada. Esse bônus aumenta em +1 para cada PM adicional gasto na habilidade, e também dobra com a habilidade Caçador.

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

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

EXPLORADOR. No 3º nível, escolha um tipo de terreno entre aquático, ártico, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo ou urbano. A partir do 11º nível, você também pode escolher 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 ou aumente o bônus em um tipo de terreno já escolhido em +2.

Armadilhas

Alguns benefícios do caçador são Armadilhas. Esses benefícios compartilham as seguintes regras.

- Preparar uma armadilha gasta uma ação completa e 3 PM. Você precisa

- Uma armadilha afeta uma área de 3m de lado adjacente a você, e é acionada pela primeira criatura que entrar na área.

- Uma criatura que veja você preparando a armadilha saberá que ela está lá. Uma criatura que não veja você preparando a armadilha pode encontrá-la se gastar uma ação padrão procurando e for bem-sucedido em um teste de Percepção (CD Sab).

Você não precisa de nenhum item para criar a armadilha, pois usa materiais naturais, como galhos, cipós e espinhos. Porém, precisa estar em um ambiente propício, como uma floresta, beco repleto de entulhos, etc.

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 Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Luta (For), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

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.

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 7º 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 15º nível, você pode gastar 5 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados em alcance curto.

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.

PODER DA HONRA. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.

Tabela 1-8: O Cavaleiro

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Baluarde
2º	Duelo, poder da honra
3º	Poder da honra
4º	Poder da honra
5º	Poder da honra, caminho do cavaleiro
6º	Poder da honra
7º	Baluarde (aliados adjacentes), poder da honra
8º	Poder da honra
9º	Poder da honra, resoluto
10º	Poder da honra
11º	Poder da honra
12º	Poder da honra
13º	Poder da honra
14º	Poder da honra
15º	Baluarde (aliados em alcance curto), poder da honra
16º	Poder da honra
17º	Poder da honra
18º	Poder da honra
19º	Poder da honra
20º	Bravura final, poder da honra

- *Estandarte.* 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.
Pré-requisito: Título.

- *Etiqueta.* Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Conhecimento (nobreza) ou Diplomacia.

- *Investida Destruidora.* 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.

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

- *Postura de Combate: 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.

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

- *Postura de Combate: 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.

- *Postura de Combate: 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 é reduzido para 3m.

- *Postura de Combate: Torre Inabalável.* Você assume uma postura defensiva que o torna imune a qualquer tentativa de tirá-lo do lugar, de forma munda-na 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.

- *Título.* Você adquire um título menor de nobreza e autoridade sobre o povo. Converse com o mestre para definir os detalhes de seu título. 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. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde seu título carregue alguma influência (à critério do mestre). *Pré-requisito:* 10º nível de personagem.

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

Posturas de Combate

Alguns benefícios do cavaleiro são Posturas de Combate. Esses benefícios compartilham as seguintes regras.

- 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.

- *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 Ades-tamento e Cavalgar. 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.

RESOLUTO. A partir do 9º 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.

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), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab), Religião (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

DEVOTO. Você se torna devoto de um deus maior. Você deve obedecer as Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele. Veja o **CAPÍTULO 2** para a lista de divindades.

Como alternativa, você pode cultuar o Panteão como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas sua única Obrigação & Restrição é não usar armas cortantes ou perfurantes (porque essas derramam sangue, algo que clérigos do Panteão consideram proibido).

O nome desta habilidade varia de acordo com a divindade escolhida (Devoto de Valkaria, Devoto de Khalmir... ou Devoto dos Deuses, se escolher cultuar o Panteão como um todo).

MAGIAS. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias 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 uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria, e você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DIVINO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.

- *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

Tabela 1-9: O Clérigo

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

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) que afeta todas as criaturas em alcance curto. 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) 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 este benefício 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).

- *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 Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab), Religião (Sab), Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Escudos.

Habilidades de Classe

COMPANHEIRO ANIMAL. Você possui um companheiro animal. Veja o quadro a seguir.

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 usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores (veja Diplomacia, na página XX) de animais.

MAGIAS. No 2º nível, escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo que pertençam a essas escolas. A cada cinco níveis, 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 ímpar (3º, 5º, etc), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria, e você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DA NATUREZA. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.

Tabela 1-10: O Druida

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Companheiro animal, devoto, empatia selvagem
2º	Magias (1º círculo), poder da natureza
3º	Caminho dos ermos, poder da natureza
4º	Poder da natureza
5º	Poder da natureza
6º	Poder da natureza
7º	Magias (2º círculo), poder da natureza
8º	Poder da natureza
9º	Poder da natureza
10º	Poder da natureza
11º	Poder da natureza
12º	Magias (3º círculo), poder da natureza
13º	Poder da natureza
14º	Poder da natureza
15º	Poder da natureza
16º	Poder da natureza
17º	Magias (4º círculo), poder da natureza
18º	Poder da natureza
19º	Poder da natureza
20º	Força da natureza, poder da natureza

- *Companheiro Animal Adicional.* Você recebe um companheiro animal adicional de um tipo diferente dos que já tenha. Você pode escolher este benefício diversas vezes. O número máximo de companheiros que você pode ter é igual ao seu modificador de Carisma. *Pré-requisito.* Carisma 15, 4º nível de druida.

- *Companheiro Animal Aprimorado.* Escolha um companheiro animal. Esse animal recebe um segundo tipo diferente, ganhando os bônus equivalentes. Por exemplo, se você tiver um companheiro Guardião, pode adicionar o tipo Feroz à ele, tornando-o um Guardião Feroz que concede CA +2 e +1d8 de dano corpo a corpo. *Pré-requisitos:* 6º nível de druida.

- *Companheiro Animal Lendário.* Escolha um de seus companheiros animais. Ele se torna uma criatura lendária, e passa a dobrar seus bônus concedidos. No caso de companheiros que concedem dados de bônus, o número de dados aumenta em 1. *Pré-requisitos.* Companheiro Animal, 18º nível de druida.

- *Companheiro Animal Mágico.* Você recebe um companheiro animal especial, capaz de usar habilidades mágicas. Escolha entre os tipos de aliado Curandeiro ou Destruidor (veja Aliados, no Capítulo 5).

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

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 PJ completo; não tem um turno na iniciativa, nem realiza ações. Em vez disso ele o ajuda, fornecendo um bônus conforme seu tipo de aliado. 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 uma semana — que poderá ser de um tipo diferente do original.

Até o 5º nível de druida, seus companheiros são do nível Iniciante. Eles mudam para Veterano no 6º nível e para Mestre no 12º nível.

AJUDANTE. Uma raposa, corvo, macaco, serpente, gato ou outro animal ágil ou esperto. *Iniciante:* você recebe +2 em duas perícias. *Veterano:* muda para +2 em três perícias. *Mestre:* muda para +4 em três perícias. Não pode fornecer bônus em testes de ataque ou resistência.

CAÇADOR. Um falcão, águia ou outro animal treinado para avançar nos alvos de seus ataques à distância. *Iniciante:* você recebe +1d6 em rolagens de dano à distância. *Veterano:* muda para +1d8. *Mestre:* muda para +1d12.

FEROZ. Um lobo, javali, crocodilo ou outro animal capaz de lutar ao seu lado. *Iniciante:* você recebe +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo. *Veterano:* muda para +1d12. *Mestre:* muda para +3d6.

GUARDIÃO. Um alce, coruja, urso, tartaruga gigante, cão ou outro animal pesado ou atento. *Iniciante:* você recebe CA +2. *Veterano:* muda para CA +3. *Mestre:* muda para CA +4 e +2 em testes de resistência.

PERSEGUIDOR. Um caçador, animal farejador, especialista em localizar alvos. *Iniciante:* recebe a habilidade faro (+2 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença de criaturas em alcance curto). *Veterano:* recebe +2 em testes de Sobrevivência e pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades. *Mestre:* recebe percepção às cegas.

PREDADOR. Um onça, lince ou outro animal treinado para abater presas. *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.

MONTARIA. Um animal de montaria 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” no Capítulo 5 para mais detalhes sobre lutar com um aliado montaria.

pode escolher este benefício diversas vezes. A cada vez, aprende uma forma selvagem diferente.

- *Magia Natural.* Você pode lançar magias em forma selvagem. *Pré-Requisito.* Forma Selvagem.
- *Segredos da Natureza.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você saber usar, mas podem ser arcanas ou divinas. Você pode escolher esta habilidade quantas vezes quiser.

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, quando usa esta habilidade você adquire os bônus e características de uma forma que conheça. 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.

A partir do 6º nível, você pode usar a versão Aprimorada das formas que conhece, mas com custo de 6 PM. A partir do 12º nível, pode usar a forma Superior, pagando 10 PM.

FORMA FERROZ. Você recebe Força +4, CA +2 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, CA +4 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, CA +6 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, redução de dano 2 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, redução de dano 5 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, redução de dano 10 e 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 os bônus da forma Aprimorada e deslocamento de voo 12m.

FORMA VELOZ. Você recebe Destreza +4, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 12m, deslocamento de escalada 9m ou deslocamento de natação 9m.

- *Aprimorada.* Você recebe Destreza +8, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 18m, deslocamento de natação 12m ou deslocamento de escalada 12m.
- *Superior.* Você recebe Destreza +16, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento de natação 18m, deslocamento de escalada 18m ou 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 Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFIÊNCIAS. 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 nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.
- *Arqueiro.* Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma seu bônus de Sabedoria nos testes de ataque e rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito.* Sab 13.
- *Ataque Reflexo.* Se um alvo em alcance de seus ataque corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover para fora do alcance, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse alvo como uma reação.
- *Bater e Correr.* Quando faz uma investida, você pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento. Se gastar 2 PM, pode fazer uma investida sobre terreno difícil e sem sofrer a penalidade de CA.
- *Destruidor.* Se estiver usando uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 em rolagens de dano.
- *Esgrimista.* Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você soma seu bônus de Inteligência nos testes de ataque e rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito.* Int 13.
- *Especialização em Arma.* Escolha uma arma.

Tabela 1-11: O Guerreiro

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

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.

- *Golpe Demolidor.* Seus golpes podem demolir objetos. Quando usa a manobra separar ou ataca um objeto, você pode gastar 1 PM para ignorar a RD dele, ou 3 PM para, além disso, causar dano dobrado.
- *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.
- *Romper Defesas.* Seu ataque especial pode atravessar as defesas do alvo. Quando faz um Ataque Especial, você pode pagar 2 PM adicionais para ignorar qualquer RD do alvo.
- *Sentinela.* Se estiver usando um escudo, você aplica o bônus na CA recebido pelo escudo em testes de Fortitude e Reflexos.
- *Tempestade de Aço.* Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque.

- *Tornado de Dor.* Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para fazer uma série de golpes giratórios. Faça um ataque e compare-o contra a CA de cada inimigo adjacente. Então, faça uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto e aplique-a em cada inimigo atingido. *Pré-requisito.* 6º nível de guerreiro.

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. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Escolha 6 entre Adestramento (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Luta (For), 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 nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *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.
- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.
- *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.
- *Couraceiro.* Você aprende a usar armaduras pesadas e escudos. Além disso, quando usa uma armadura feita por você mesmo, aplica seu bônus de Inteligência à CA, 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	Engenhosidade, prata da casa
2º	Mercador, poder da descoberta
3º	Fabricar item superior (1 modificação), poder da descoberta
4º	Poder da descoberta
5º	Fabricar item superior (2 modificações), poder da descoberta
6º	Olho do artífice, poder da descoberta
7º	Fabricar item superior (3 modificações), poder da descoberta
8º	Poder da descoberta
9º	Fabricar item mágico (menor), poder da descoberta
10º	Olho do dragão, poder da descoberta
11º	Fabricar item superior (4 modificações), poder da descoberta
12º	Poder da descoberta
13º	Fabricar item mágico (médio), poder da descoberta
14º	Poder da descoberta
15º	Fabricar item superior (5 modificações), poder da descoberta
16º	Poder da descoberta
17º	Fabricar item mágico (maior), poder da descoberta
18º	Poder da descoberta
19º	Fabricar item superior (6 modificações), poder da descoberta
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 cria 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, 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), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Ladinagem (Des), Luta (For), Navegação (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

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). Ao fazer um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PM para dobrar seu bônus de treinamento. 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 nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.
- *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	Ataque furtivo +1d6, especialista
2º	Evasão, poder artiloso
3º	Ataque furtivo +2d6, poder artiloso
4º	Esquiva sobrenatural, poder artiloso
5º	Ataque furtivo +3d6, poder artiloso
6º	Poder artiloso
7º	Ataque furtivo +4d6, poder artiloso
8º	Olhos nas costas, poder artiloso
9º	Ataque furtivo +5d6, poder artiloso
10º	Evasão aprimorada, poder artiloso
11º	Ataque furtivo +6d6, poder artiloso
12º	Poder artiloso
13º	Ataque furtivo +7d6, poder artiloso
14º	Poder artiloso
15º	Ataque furtivo +8d6, poder artiloso
16º	Poder artiloso
17º	Ataque furtivo +9d6, poder artiloso
18º	Poder artiloso
19º	Ataque furtivo +10d6, poder artiloso
20º	A pessoa certa para o trabalho, poder artiloso

- *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.
- *Mãos Rápidas.* Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de Ladinagem para abrir fechaduras, ocultar item, prestidigitação ou sabotar como uma ação livre.
- *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 este benefício várias vezes. Cada vez que é escolhido, 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.

A PESSOA CERTA PARA O TRABALHO. No 20º nível, você se torna um verdadeiro mestre da ladinagem. 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.

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), Ades-
tramento (Car), Atletismo (For), Enganação (Car),
Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car),
Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria
(Des) e Reflexos (Des).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

BRIGA. Seus ataques desarmados causam 1d6 pon-
tos 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 nível se-
guinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo
à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias
vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois
níveis seguidos.

- *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. Você recebe +5 em testes de

Tabela 1-14: O Lutador

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

resistência contra magias e efeitos de Encantamento.

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

- *Golpe Baixo.* Quando faz um ataque desar-
mado, 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 atordoado 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 habilida-

de 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 Adestramento (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Luta (For), Nobreza (Int), 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. Isso pode torná-los arrogantes, mas faz com que consigam realizar tarefas acima de seus limites. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM à sua escolha (limitado pelo seu bônus de Carisma). Para PM que gastar, recebe +2 no teste.

PODER DA NOBREZA. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.

- *Favor.* Você pode usar sua influência para pedir favores a pessoas poderosas. Pedir favores 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, seus dados de dano aumentam para d8 e você atinge todos os inimigos em alcance curto. *Pré-Requisito.* Palavras Afiadas.

Tabela 1-15: O Nobre

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

- *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.

- *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, se rende (caso você tenha usado Diplomacia) ou fica apavorada (caso tenha usado Intimidação), em vez de cair inconsciente.

- **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 a onde e quando você faz um teste, assim como a sua relação com sua família, patrono ou negócios. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro.

GRITAR ORDENS. No 3º nível, você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM à sua escolha (limitado pelo seu bônus de Carisma). Todos os seus aliados em alcance médio recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que você gastou. O bônus dura uma rodada.

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 Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Nobreza (Int), Percepção (Sab), Religião (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, código do herói, golpe divino (+1d8)
2º	Cura pelas mãos (1d8+1 PV), poder do heroísmo
3º	Aura sagrada, poder do heroísmo
4º	Poder do heroísmo
5º	Bênção da justiça, golpe divino (+2d8), poder do heroísmo
6º	Cura pelas mãos (2d8+2 PV), poder do heroísmo
7º	Poder do heroísmo
8º	Poder do heroísmo
9º	Golpe divino (+3d8), poder do heroísmo
10º	Cura pelas mãos (3d8+3 PV), poder do heroísmo
11º	Poder do heroísmo
12º	Poder do heroísmo
13º	Golpe divino (+4d8), poder do heroísmo
14º	Cura pelas mãos (4d8+4 PV), poder do heroísmo
15º	Poder do heroísmo
16º	Poder do heroísmo
17º	Golpe divino (+5d8), poder do heroísmo
18º	Cura pelas mãos (5d8+5 PV), poder do heroísmo
19º	Poder do heroísmo
20º	Campeão do bem, poder do heroísmo

PODER DO HEROÍSMO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um benefício da lista a seguir.

- *Aprimoramento.* Você recebe +1 em um atributo à sua escolha. Você pode escolher este benefício várias vezes, mas não pode aumentar o mesmo atributo dois níveis seguidos.
- *Aura Antimagia.* Enquanto sua aura sagrada estiver ativa, você e os aliados dentro da aura podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado. *Pré-requisito.* 14º nível.
- *Aura Ardente.* Enquanto sua aura sagrada estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, espíritos e mortos-vivos à sua escolha dentro dela sofrem dano igual a 5 + seu bônus de Carisma. *Pré-requisito.* 10º nível.
- *Aura de Cura.* Enquanto sua aura sagrada estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, você e os aliados dentro dela recuperam um número de PV igual a 5 + seu bônus de Carisma. *Pré-requisito.* 6º nível.
- *Aura de Invencibilidade.* Enquanto sua aura sagrada estiver ativa, você e os aliados dentro dela ignoram o primeiro dano sofrido na cena. *Pré-requisito.* 18º nível.
- *Aura Poderosa.* O alcance da sua aura sagrada aumenta para médio. *Pré-requisito.* 6º nível.

- *Julgamento Divino: 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.

- *Julgamento Divino: 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.

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

- *Julgamento Divino: Justiça.* Gastando 2 PM, você pode marcar um inimigo em alcance curto. A próxima vez que esse inimigo 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.

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

- *Julgamento Divino: 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 inimigo, recupera 5 pontos de vida.

Julgamentos Divinos

Alguns benefícios do paladino são Julgamentos Divinos. Esses benefícios compartilham as seguintes regras.

- 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.

- *Julgamento Divino: 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 +1 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. Quando profere esse julgamento, você pode aumentar esses bônus: 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.

- *Julgamento Divino: 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.

AURA SAGRADA. No 3º nível, você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com alcance curto a partir 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 Adestramento). 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.

you. A aura emits 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.

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 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 dahllan 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.

Cada origem oferece uma lista com diversos benefícios, entre perícias, habilidades, talentos e itens. **Você deve escolher dois benefícios.**

- **PERÍCIA.** Longos anos carregando pedras nas costas tornaram **Lenda de Arton** atlético. Atuar como batedor para os caçadores da aldeia aguçou os sentidos de **Lenda de Arton**. Fugir da milícia pelas ruas perigosas de Valkaria fez de **Lenda de Arton** uma pessoa enganadora. Você se torna treinado na perícia em questão, representando aprendizado adquirido em sua vida pregressa.

- **HABILIDADE.** Esta é uma habilidade exclusiva para a origem (cada uma com um nome diferente, como Membro da Igreja para o acólito). Sempre traz algum pequeno benefício de jogo, mas também oferece chances de enriquecer o histórico e interpretação.

- **TALENTO.** A vida de intriga palaciana na aristocracia de Ahlen levou **Lenda de Arton** a cultivar uma aparência inofensiva. Anunciar suas ofertas aos gritos no mercado garantiu a **Lenda de Arton** sua poderosa voz de comando. Longos anos servindo no exército de Deheon ensinaram **Lenda de Arton** a manejar sua espada. Você pode escolher qualquer talento na lista, representando técnicas adquiridas no passado (mas ainda deve satisfazer quaisquer pré-requisitos). Talentos são descritos na pág. XX e são uma opção para personalizar ainda mais seu personagem. Se você prefere fichas mais simples, escolha outros benefícios.

- **ITENS.** Cada origem oferece um ou mais itens, guardados de sua vida anterior. Você pode vender qualquer item recebido, mas lembre-se que, conforme as regras vistas em “Equipamento” (pág. XX), personagens jogadores vendem itens pela metade do preço normal.

Acólito

Neste mundo agraciado com tantos deuses e igrejas, muitos ingressam cedo em alguma ordem religiosa — o que, dependendo de quem é seu deus padroeiro, 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.

- **PERÍCIA.** Cura.
- **PERÍCIA.** Vontade.
- **PERÍCIA.** Religião.
- **TALENTO.** Curandeiro.
- **MEMBRO DA IGREJA.** Você consegue refeições, refúgio e informação em qualquer templo de sua divindade, para você e seus aliados.
- **ITENS.** Símbolo sagrado de sua divindade, traje de sacerdote, kit de medicamentos.

Amigo dos Animais

Você pode ter sido cavalição no estábulo de um castelo, criador de gado em uma fazenda, ajudante de caçadores, ginete de Namalkah, ou mesmo tratador em um zoológico ou circo — em Arton, ainda existem espetáculos circenses com animais em jaulas, que talvez você tenha desejado libertar. Ou então nada disso: desde criança você tem facilidade em lidar com animais, sempre conversou com eles, sentiu ser capaz de compreendê-los. Em certos lugares ou tribos, alguma montaria especial ou filhote de monstro exótico seria destinado a você.

- **PERÍCIA.** Adestramento.
- **PERÍCIA.** Cavalgar.
- **TALENTO.** Companheiro Animal.
- **AMIGO ESPECIAL.** Animais comuns são amistosos em relação a você. Mesmo que não seja um devoto de Allihanna, pássaros e outros pequenos animais sempre se aproximam sem receio. Além disso, caso possua um companheiro animal ou montaria, ele pertence a uma espécie exótica e impressionante, sempre atraindo atenção.
- **ITENS.** Um cão de guarda, cavalo, pônei ou trobo.

Amnésico

Você perdeu a maior parte da memória. Sabe apenas o próprio nome, ou nem isso. Talvez tenha 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.

- **PERÍCIA.** Uma qualquer, escolhida secretamente pelo mestre.
- **TALENTO.** Um qualquer, escolhido secretamente pelo mestre.
- **LEMBRANÇAS GRADUAIS.** Durante suas aventuras, em determinados momentos a critério do mestre, você pode fazer um teste de Sabedoria (CD 15) para reconhecer pessoas, criaturas ou lugares familiares, que tenha encontrado antes de perder a memória.
- **ITENS.** Um ou mais itens variados (não excedendo T\$ 1.000), que representam alguma ligação misteriosa com sua vida antiga.

Aristocrata

Você nasceu na nobreza. Recebeu educação sofisticada, teve acesso aos melhores professores e mestres — seja em assuntos acadêmicos, política mercantil, torneios de cavalaria ou mesmo conjuração arcana, dependendo das tradições em sua linhagem e desejos de seus pais. 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 pertences valiosos e contatos úteis?

- **PERÍCIA.** Diplomacia.
- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PERÍCIA.** Nobreza.
- **TALENTO.** Comandar.
- **SANGUE AZUL.** Você tem alguma influência política, suficiente para ser tratado com mais leniência pela guarda, conseguir uma audiência com o nobre local, etc.
- **ITENS.** Traje da corte, uma joia de família no valor de 1.000 T\$.

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.

- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **TALENTO.** Sortudo.
- **FRUTOS DO TRABALHO.** Quando bem-sucedido em testes de Ofício para Sustento, você recebe o dobro do dinheiro.
- **ITENS.** Kit de Ofício aprimorado (+2 em testes de Ofício).

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”, o artista produz entretenimento, produz alimento para o coração e 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 dançarino formado em alguma escola de artes prestigiada.

- **PERÍCIA.** Atuação.
- **TALENTO.** Atraente.
- **TALENTO.** Sortudo.
- **TALENTO.** Torcida.
- **ESTRELATO.** Quando você faz um teste de Atuação para impressionar uma plateia, recebe um bônus de +5 (em vez do padrão +2).
- **ITENS.** Instrumento musical ou kit de disfarces aprimorado (+2 em Atuação).

Assistente de Laboratório

Durante boa parte de sua juventude, você atuou como ajudante para um alquimista, inventor ou mago. Costumava tomar notas, limpar o laboratório, arrumar as ferramentas, vasculhar mercados em busca de ingredientes exóticos, recapturar a aberração antinatural que fugiu da jaula... enfim, não o trabalho mais fácil, limpo ou seguro do mundo. Exposição prolongada a

substâncias estranhas e experimentos perigosos talvez tenham prejudicado sua saúde. (Ou despertaram suas habilidades de classe, por que não?)

- **PERÍCIA.** Ofício (alquimia).
- **PERÍCIA.** Misticismo.
- **TALENTO.** Venefício.
- **TALENTO.** Um talento da Tormenta. (Oh, aqueles experimentos!)
- **ESSE CHEIRO...** Você é automaticamente bem-sucedido em testes de Ofício (alquimia) para identificar produtos alquímicos.
- **ITENS.** Um kit de Ofício (alquimia).

Batedor

Seja conduzindo caravanas comerciais através dos reinos, rastreando inimigos nos campos de batalha, ou guiando exploradores nas vastidões selvagens, você aprendeu a achar caminhos e dirigir outros com segurança. Batedores podem surgir nas tribos mais primitivas, acompanhando grupos de caça, como profissionais sofisticados nas grandes cidades e forças militares ou ainda na perigosa atividade de caça-recompensas. Pouco importando a carreira que adotou mais tarde, como aventureiro, seu antigo treino acaba se revelando necessário em numerosas ocasiões.

- **PERÍCIA.** Percepção.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **TALENTO.** Companheiro Animal.
- **TALENTO.** Sentidos Aguçados.
- **À PROVA DE TUDO.** Você não sofre penalidade em testes de Sobrevivência por clima ruim.
- **ITENS.** Uma tenda, um traje de viajante, uma arma simples.

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-encarado, 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.

- **PERÍCIA.** Luta.

- **PERÍCIA.** Intimidação.
- **TALENTO.** Um talento de combate.
- **CONFISSÃO.** Você pode substituir testes de Investigação por testes de Intimidação.
- **ITENS.** Bandana, tatuagem ou roupa de sua gangue (como um item aprimorado, +2 em Intimidação), uma arma simples.

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.

- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PERÍCIA.** Jogatina.
- **TALENTO.** Aparência Inofensiva.
- **TALENTO.** Sortudo.
- **ALPINISTA SOCIAL.** Você pode substituir testes de Diplomacia por testes de Enganação.
- **ITENS.** Kit de disfarces aprimorado (+2 em Enganação).

Circense

Você adquiriu algum treinamento como acrobata, equilibrista, malabarista, mágico de palco ou outra forma de arte circense que envolve certa destreza. Talvez tenha aprendido sozinho, durante as brincadeiras de infância. Talvez tenha sido ensinado por um ente querido, tornando essa arte uma forte ligação com seu passado. Ou ainda, é possível que tenha sido forçado a aprender um ou outro truque impressionante para sobreviver nas ruas. De qualquer forma, são aptidões que podem acabar sendo úteis em suas aventuras.

- **PERÍCIA.** Acrobacia.
- **PERÍCIA.** Atuação.
- **PERÍCIA.** Reflexos.
- **TALENTO.** Acrobático.
- **TALENTO.** Companheiro Animal.
- **TRUQUE DE MÁGICA.** Escolha três truques (magias de custo 0 PM). Você pode realizar esses efeitos como truques de ilusionismo.

- **ITENS.** Traje circense aprimorado (+2 em Atuação), três bolas coloridas para malabarismo, um baralho.

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, ou até aceitava contratos para matar. 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!

- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PERÍCIA.** Furtividade.
- **PERÍCIA.** Ladinagem.
- **TALENTO.** Venefício.
- **PUNGUISTA.** Você pode fazer um teste de Ladinagem para Sustento, como a perícia Ofício.
- **ITENS.** Kit de ladrão ou kit de disfarces aprimorado (+2 em Ladinagem ou Enganação), uma arma simples.

Curandeiro

Que bom seria se a cura milagrosa dos clérigos estivesse ao alcance de todos! Talvez você tenha sido ajudante do curandeiro da vila, testemunhando quando ele tratava doenças e lesões sem conjurar qualquer magia. Talvez tenha sido forçado a aprender sozinho, para manter-se vivo em suas viagens e caçadas. Ou apenas rejeitou os inconstantes deuses, estudando medicina sofisticada no Colégio Real dos Médicos em Salistick. De qualquer modo, você é treinado em curar com remédios e tratamentos naturais — algo sempre útil em grupos de aventureiros, mesmo quando há um clérigo por perto.

- **PERÍCIA.** Cura.
- **TALENTO.** Curandeiro.
- **TALENTO.** Venefício.
- **MÉDICO DE CAMPO.** Sempre que você faz um teste de Cura para primeiros-socorros, o paciente também recupera 1d6 PV.
- **ITENS.** Kit de medicamentos aprimorado (+2 em Cura).

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.

- **PERÍCIA.** Intuição.
- **PERÍCIA.** Religião.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **TALENTO.** Lobo Solitário.
- **BUSCA INTERIOR.** Quando você e seus companheiros estão diante de um mistério, incapazes de prosseguir, você pode gastar 1 PM para meditar sozinho durante algum tempo e receber uma dica do mestre.
- **ITENS.** Uma tenda, um kit de medicamentos.

Escravo

Ainda que escravidão seja ilegal no Reinado, em Arton a liberdade não é para todos. Do impiedoso Império de Tauron aos cruéis mestres subterrâneos de Trollkyrka, várias culturas praticam a escravidão. Você já nasceu escravo, ou fez parte de um povo derrotado na guerra, ou apenas foi capturado em alguma rua escura para depois despertar na jaula, em algum mercado clandestino? Encontrou uma chance de escapar, tornando-se agora um escravo foragido? Recebeu a liberdade como recompensa por realizar um grande favor a seu dono? Foi resgatado por aventureiros, que agora tornaram-se sua nova família?

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Furtividade.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **PERÍCIA.** Vontade.
- **DESEJO DE LIBERDADE.** Ninguém voltará a torná-lo um escravo! Você recebe +2 em testes contra qualquer magia ou efeito que o esteja aprisionando, como *Imobilizar*.
- **ITENS.** Uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça), um par de grilhões.

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 Puristas 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.

- **PERÍCIA.** Conhecimento.
- **PERÍCIA.** Guerra.
- **PERÍCIA.** Misticismo.
- **TALENTO.** Aparência Inofensiva.
- **PALPITE FUNDAMENTADO.** Você pode pagar 1 PM para substituir um teste de qualquer perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria por um teste de Conhecimento.
- **ITENS.** Um livro aprimorado (+2 em Conhecimento, Guerra ou Misticismo), outros três livros comuns 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?

- **PERÍCIA.** Adestramento.
- **PERÍCIA.** Ofício (fazendeiro).
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **TALENTO.** Companheiro Animal.
- **ÁGUA NO FEIJÃO.** Você gasta apenas metade da matéria-prima para testes de Ofício (cozinheiro).
- **ITENS.** Uma ferramenta agrícola (mesmas estatísticas de uma lança), comida suficiente para fazer 10 rações de viagem, um animal não combativo (como uma galinha, porco ou ovelha).

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 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?

- **PERÍCIA.** Cavalgar.
- **PERÍCIA.** Navegação.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **TALENTO.** Lobo Solitário.
- **CULTURA EXÓTICA.** Por sua diferente visão de mundo, você encontra soluções inesperadas. Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de perícia somente treinada, mesmo sem ser treinado na perícia.
- **ITENS.** Um diário de viagens, um traje de viajante estrangeiro, um instrumento musical exótico.

Gladiador

Em vários pontos do Reinado, especialmente grandes cidades, combates de arena são um entretenimento popular — a ponto de atrair muitos jovens praticantes. 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.

- **PERÍCIA.** Atuação.
- **PERÍCIA.** Luta.
- **TALENTO.** Atraente.
- **TALENTO.** Torcida.
- **TALENTO.** Um talento de combate (exceto Venefício).
- **PÃO E CIRCO.** Por seu treino em combates de exibição, você sabe “bater sem machucar”. Pode escolher causar dano não letal sem sofrer a penalidade de -5.
- **ITENS.** Uma arma marcial ou exótica, um item sem valor recebido de um admirador.

Guarda

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.

- **PERÍCIA.** Investigação.
- **PERÍCIA.** Luta.
- **PERÍCIA.** Percepção.
- **TALENTO.** Investigador.
- **TALENTO.** Um talento de combate (exceto Venefício).
- **DETETIVE.** Você pode substituir testes de Percepção ou Intuição por testes de Investigação.
- **ITENS.** Uma arma marcial ou armadura leve, uma insígnia da milícia, um apito.

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 importante 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?

- **PERÍCIA.** Misticismo.
- **PERÍCIA.** Nobreza.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **SUCESSOR.** Não importando suas opiniões ou atitudes, você é famoso (ou infame) por sua descendência. Você pode obter favores como refeições, hospedagem ou informação, mas também pode ter problemas para evitar atenção indesejada, a critério do mestre.
- **ITENS.** Escolha um item, mundano ou mágico, no valor de até 1.000 T\$. Você recebeu esse item de

alguém importante (mentor, amigo, família...). Você pode escolher esta habilidade duas vezes, para um item de até 2.000 T\$.

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 partiu para uma vida de aventuras, mas ninguém deixou de orar por seu sucesso. Talvez você até tenha sido presenteado com alguma arma ou item há tempos guardado no povoado.

- **PERÍCIA.** Adestramento.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **TALENTO.** Companheiro Animal.
- **TALENTO.** Torcida.
- **TALENTO.** Surto Heroico.
- **AMIGO DOS PLEBEUS.** Você pode conseguir refeições e hospedagem, para você e seus companheiros, em famílias ou comunidades plebeias — desde que não os coloque em risco.
- **ITENS.** Um kit de Ofício ou uma arma simples, traje de plebeu.

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!

- **PERÍCIA.** Atletismo.
- **PERÍCIA.** Jogatina.
- **PERÍCIA.** Navegação.
- **PERÍCIA.** Ofício (marinheiro).
- **PASSAGEM DE NAVIO.** Você pode conseguir transporte marítimo para você e seus companheiros, sem custos, desde que todos paguem com trabalho (pelo menos um teste de perícia bem-sucedido durante a viagem).

- **ITENS.** Corda.

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.

- **PERÍCIA.** Furtividade.
- **PERÍCIA.** Percepção.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **TALENTO.** Lobo Solitário.
- **TALENTO.** Sentidos Aguçados.
- **VENDEDOR DE CARCAÇAS.** Você pode fazer um teste de Sobrevivência para Sustento, como a perícia Ofício.
- **ITENS.** Uma tenda, um kit de artesão (para armadilhas), um arco curto, 20 flechas.

Membro de Guilda

Você foi, ou ainda é, membro atuante em uma grande guilda — uma associação de mercadores, artesãos, magos, criminosos ou mesmo aventureiros. A guilda forneceu o treinamento e equipamento necessários para suas atividades, esperando que você seja útil em troca. Você se manteve fiel a seus patronos, cumprindo missões e colhendo os benefícios de pertencer a uma vasta organização? Ou deixou essa vida para trás, sendo agora desprezado ou até caçado por seus antigos mestres?

- **PERÍCIA.** Diplomacia.
- **PERÍCIA.** Enganação.
- **PERÍCIA.** Misticismo.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **TALENTO.** Sortudo.
- **REDE DE CONTATOS.** Graças à influência de sua guilda, você pode substituir testes de Investigação por testes de Diplomacia.
- **ITENS.** Kit de ladrão ou kit de Ofício aprimorado (+2 em Ladinagem ou Ofício).

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 algum equipamento e dinheiro suficientes para começar carreira como aventureiro.

- **PERÍCIA.** Diplomacia.
- **PERÍCIA.** Enganação.
- **TALENTO.** Aparência Inofensiva.
- **TALENTO.** Sortudo.
- **NEGOCIAÇÃO.** Você pode vender itens por 2/3 do seu preço, em vez de metade do preço.
- **ITENS.** Uma carroça, um trobo, até 100 T\$ em outros itens.

Minerador

Ser aventureiro é a profissão mais perigosa de todas; ser mineiro, talvez a segunda mais perigosa. Você mergulhou nas profundezas da terra atrás de metais necessários à civilização, ou riquezas em gemas preciosas. Enquanto humanos e outras raças consideram essa vida um pesadelo, quase todos os anões acreditam ser a mais feliz das carreiras. A escuridão e sufocamento dos subterrâneos talvez tenha sido assustadora, mas trouxe a você bens materiais valiosos, bem como informação profunda (sem trocadilhos) sobre túneis e masmorras.

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Percepção.
- **TALENTO.** Sentidos Aguçados.
- **TALENTO.** Sortudo.
- **ESCAVADOR.** Você pode fazer testes de Conhecimento sem treinamento para assuntos relacionados a masmorras e subterrâneos.
- **ITENS.** Uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça), gemas preciosas no valor de 300 T\$.

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 ou algum povo primitivo que nunca praticou

agricultura. Ou talvez suas razões para viajar sejam bastante 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.

- **PERÍCIA.** Cavalgar.
- **PERÍCIA.** Navegação.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **TALENTO.** Companheiro Animal.
- **TALENTO.** Lobo Solitário.
- **MOCHILEIRO.** Graças às suas andanças, seu deslocamento não é reduzido por transportar carga pesada.
- **ITENS.** Uma bússola aprimorada (+2 em Sobrevivência), um cajado, um animal de carga (cavalo ou trobo).

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 na vida, aprendeu cedo a sobreviver em grandes 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.

- **PERÍCIA.** Furtividade.
- **PERÍCIA.** Ladinagem.
- **PERÍCIA.** Reflexos.
- **TALENTO.** Acrobático.
- **TALENTO.** Aparência Inofensiva.
- **QUEBRA-GALHO.** Você pode conseguir qualquer item mundano (não obra-prima ou mágico) por metade do custo normal.
- **ITENS.** Traje de plebeu, kit de ladrão, um animal urbano (como um cão, gato, rato ou pombo).

Refugiado

Neste mundo assolado por tantas guerras e tragédias, você acabou sobrevivendo a alguma delas. Sendo elfo, estava presente durante a sofrida queda de Lenórienn. Escapou à destruição de Tamu-ra. Teve sorte em sair do caminho de Mestre Arsenal, conseguiu escon-

der-se das forças Puristas ou testemunhou a chegada da Flecha de Fogo e viveu para contar a história. Trauma e privações talvez tenham tornado você amargo, sombrio, embrutecido... mas também um sobrevivente tenaz, acostumado a uma vida perigosa.

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Reflexos.
- **PERÍCIA.** Vontade.
- **TALENTO.** Lobo Solitário.
- **TALENTO.** Sortudo.
- **ESTOICO.** Sua recuperação de pontos de vida com descanso aumenta em uma categoria: PV igual a seu nível em condições desconfortáveis, o dobro de seu nível em condições normais, e assim por diante. Veja em “Recuperação Variada”.
- **ITENS.** Um item pessoal de origem estrangeira no valor de até 300 T\$.

Seguidor

Você não nasceu herói, mas viveu algum tempo na companhia de um. Pode ter sido escudeiro de um cavaleiro de Khalmyr, garoto de recados para um ladino, criado para um nobre... enfim, um ajudante para um aventureiro de verdade. Durante esse tempo adquiriu aprendizado valioso, testemunhou eventos incríveis, mas você não seria um seguidor para sempre. Como ocorreu a separação? Você apenas disse adeus e trilhou seu próprio caminho? Seu mestre desapareceu de forma misteriosa, ou foi assassinado diante de seus olhos? Você ficou com parte de seus itens, como presente ou lembrança?

- **PERÍCIA.** Adestramento.
- **PERÍCIA.** Ofício (qualquer).
- **TALENTO.** Aparência Inofensiva.
- **TALENTO.** Surto Heroico.
- **ANTIGO MESTRE.** Você ainda mantém contato com o herói que costumava servir, ou com seu grupo de aventureiros. A critério do mestre, em uma emergência, você pode conseguir alguma ajuda. (Ou uma então uma bela bronca, por esperar que heróis poderosos resolvam o *seu* problema!)
- **ITENS.** Um item recebido de seu mestre no valor de até 1.000 T\$.

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?

- **PERÍCIA.** Percepção.
- **PERÍCIA.** Reflexos.
- **PERÍCIA.** Sobrevivência.
- **TALENTO.** Lobo Solitário.
- **TALENTO.** Sentidos Aguçados.

• **VIDA RÚSTICA.** Você come coisas que fariam um avestruz vomitar, e também consegue descansar nos lugares mais desconfortáveis (mesmo dormindo ao relento, sua recuperação de PV e PM nunca é inferior a seu próprio nível).

• **ITENS.** Uma arma simples, trajes de plebeu, um pequeno animal de estimação como um pássaro ou esquilo.

Soldado

Deheon. Bielefeld. Yuden. Em Arton existem 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, arqueiro, cozinheiro... —, você recebeu algum treinamento em combate e equipamento decente. Mas, 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?

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Guerra.
- **PERÍCIA.** Luta.
- **PERÍCIA.** Pontaria.
- **TALENTO.** Comandar.

• **TALENTO.** Um talento de combate (exceto Venefício).

• **INFLUÊNCIA MILITAR.** Você fez grandes amigos nas forças armadas, ou chegou a conquistar uma patente elevada. Onde houver forças militares, você pode conseguir refeições, refúgio e informações para você e seus aliados.

• **ITENS.** Uma arma marcial, um uniforme militar ou armadura leve, uma insígnia de seu exército.

Taverneiro

Não é incomum que heróis aposentados se tornem donos de tavernas ou estalagens, mas o contrário também pode ocorrer. Você foi dono, ou filho do dono, ou empregado em algum lugar muito frequentado por aventureiros — esses tipos sempre cheios de ouro e bravatas, atizando sua ambição. Claro, eles nem sempre mencionam os horrores, amputações e mortes! Ainda assim, parece bem melhor que a vida atrás do balcão, limpando canecas sujas. Você ouviu todas as grandes histórias, trocou socos em algumas brigas, e até ganhou uma lembrança ou outra de algum herói bêbado.

- **PERÍCIA.** Diplomacia.
- **PERÍCIA.** Jogatina.
- **PERÍCIA.** Ofício (culinária).
- **TALENTO.** Aparência Inofensiva.
- **GOROROA.** Com um teste bem-sucedido de Ofício (culinária) e 1 PM, você consegue preparar uma refeição sem custo, com “ingredientes” que achou por aí (melhor não perguntar...).

• **ITENS.** Uma panela, pau de macarrão ou martelo de carne (mesmas estatísticas de uma clava), um avental, uma caneca e um pano sujo.

Trabalhador

Nenhum glamour aqui, apenas trabalho braçal pesado. De origem humilde, sem grandes chances na vida, você trabalhou duro desde muito jovem. Transportou pedras na construção de templos e castelos, carregou sacas de grãos em fazendas, empilhou cargas em portos, puxou arado feito um animal de tração. Talvez sua vida tenha sido um pouco melhor, como servo em um palácio. Ou muito pior, arrastando ou queimando corpos em campos de batalha. Não é surpresa que a carreira como aventureiro, mesmo perigosa, tenha parecido muito mais atraente.

- **PERÍCIA.** Fortitude.
- **PERÍCIA.** Jogatina.
- **PERÍCIA.** Navegação.
- **TALENTO.** Atlético.
- **ESFORÇADO.** Você não teme trabalho duro, nem prazos apertados. Você sempre pode escolher 10 em testes de perícia estendidos.

• **ITENS.** Uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça ou lança, à sua escolha).

Sua Própria Origem

Uma origem é algo que você pode mudar, pode negociar com o mestre, para ajustar melhor à história que você imaginou. Digamos que seu personagem **Lenda de Arton** teria sido um teólogo, especializado no estudo de tradições religiosas. A origem Estudioso oferece as perícias Conhecimento, Guerra e Misticismo, mas nenhuma delas inclui esse campo. Neste caso, apenas, você poderia trocar por Religião.

Outro exemplo: o Herói Camponês **Lenda de Arton** protegeu sua aldeia contra o ataque de alguns hobgoblins que, ao fugir, deixaram cair uma arma exótica. Antes de partir da aldeia, **Lenda de Arton** treinou com essa arma. Assim, você poderia trocar seus itens (traje de plebeu e kit de Ofício) pela própria arma, e pegar o talento Proficiência para saber usá-la.

Até mesmo uma nova habilidade pode ser inventada, usando as outras como referência e inspiração.

Você não precisa ficar preso apenas a benefícios mecânicos, como “ganhar +2 em alguma coisa”. Pense em coisas que ajudem seu grupo, ou tragam mais sabor à interpretação, ou ainda algo relacionado à própria campanha — ser parente de algum NPC importante, por exemplo.

Ainda, você pode inventar uma origem totalmente nova, diferente e fantástica! **Lenda de Arton** talvez tenha sido um suraggel cozinheiro na Mansão de Nimb, capaz de preparar os mais estranhos pratos. Talvez **Lenda de Arton** seja um guerreiro esqueleto conjurado pelo próprio necromante Vladislav, enquanto **Lenda de Arton** é um golem clérigo construído pela Igreja de Tanna-Toh, ou ainda **Lenda de Arton** seria uma dahllan crescida nos jardins da Academia Arcana. Lembre-se: em Arton, nenhum herói é estranho demais.

Só não vale apelar! *“Ah, eu era seguidor de um mago de 18º nível, então ele morreu engasgado com um pretzel e eu fiquei com as coisas mágicas dele, tudo bem?”*

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 mapa de batalha, cada quadrado 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 & Talentos

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

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. Perícias recebidas por Int *não* precisam ser da lista da classe.

Você pode ganhar novas perícias treinadas aumentando seu valor de Inteligência ou comprando o talento Treino em Perícia.

Bônus de Perícia

Seu *bônus de perícia* é uma medida da sua competência com cada perícia. Ele é igual à metade do seu nível (arredondado para baixo) + seu modificador no atributo-chave da perícia em questão.

Nas perícias treinadas, você possui um bônus adicional de +2. A partir do 7º nível, o bônus adicional aumenta para +4. A partir do 15º nível, aumenta para +6.

Por exemplo, um personagem de 3º nível com Força 18 (+4) terá um bônus de +5 nas perícias baseadas em Força (Atletismo e Luta). Se for treinado numa dessas perícias, seu bônus nela será +7 (+1 da metade do nível, +4 do modificador de Força, +2 do treinamento).

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

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

**+4 a partir do 7º nível e +6 a partir do 15º nível*

Testes sem Treinamento

Algumas perícias só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Ladinagem, não tem o conhecimento necessário para destrancar uma fechadura, independentemente de seu nível ou modificador de Destreza.

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

Tabela 2-1: Perícias

PERÍCIA	ATRIBUTO-CHAVE	SOMENTE TREINADA?	PENALIDADE DE ARMADURA?
Acrobacia	Des	—	sim
Adestramento	Car	sim	—
Atletismo	For	—	—
Atuação	Car	—	—
Cavalgar	Des	—	—
Conhecimento	Int	sim	—
Cura	Sab	—	—
Diplomacia	Car	—	—
Enganação	Car	—	—
Fortitude	Con	—	—
Furtividade	Des	—	sim
Guerra	Int	sim	—
Iniciativa	Des	—	—
Intimidação	Car	—	—
Intuição	Sab	—	—
Investigação	Int	—	—
Jogatina	Car	—	—
Ladinagem	Des	sim	sim
Luta	For	—	—
Misticismo	Int	sim	—
Navegação	Sab	sim	—
Nobreza	Int	sim	—
Ofício	Int	—	—
Percepção	Sab	—	—
Pontaria	Des	—	—
Reflexos	Des	—	—
Religião	Sab	sim	—
Sobrevivência	Sab	—	—
Vontade	Sab	—	—

Penalidade de Armadura

Algumas perícias exigem liberdade de movimentos. 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**).

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.

Adestramento

Carisma • Treinada

Você sabe lidar com animais.

ACALMAR ANIMAL (CD 25). Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um cavalo em pânico ou convencer uma alcateia de lobos furiosos que eles não querem devorá-lo. Este uso gasta uma ação completa.

COMANDAR ANIMAL (CD 20). Como uma ação de movimento, você transfere um animal aliado que esteja fornecendo seu bônus para você para outro personagem em alcance curto. O outro personagem recebe o bônus nesta rodada (normalmente, um aliado não fornece seu bônus na rodada em que é transferido).

MANEJAR ANIMAL (CD 15). Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado — como fazer um trobo puxar uma carroça. Este uso gasta uma ação de movimento.

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, se move 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 CD é CD 5 para encostas íngremes, 10 para superfícies com apoios para os pés e mãos, como o cordame de um navio, 15 para uma árvore, 20 para um muro com reentrâncias, como o de uma ruína e 25 para um muro liso, como o de um castelo. 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 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. Após 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 3d6 pontos de dano 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.

APRESENTAÇÃO (CD 20). Você pode fazer uma apresentação para ganhar dinheiro. Se for bem-sucedido, você recebe 1d6 T\$, mais 1d6 T\$ para cada 5 pontos pelos quais o resultado do seu teste exceder a CD. Este uso leva um turno inteiro (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 de montaria, como cavalos, trobos e grifos. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em terreno plano e desmontar automaticamente. Ações perigosas, entretanto, exigem testes da perícia.

CONDUZIR. Cavalgar através de terreno difícil e obstáculos exige testes de Cavalgar. A CD é 15 para terreno ruim e obstáculos pequenos (planície pedregosa, lama escorregadia, vala estreita) e 20 para terreno perigoso ou obstáculos grandes (encosta nevada, pântano traiçoeiro, fenda larga). 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 seu deslocamento (modificado pela 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 adequados como montaria impõem uma penalidade de -5 em testes de Cavalgar.

Conhecimento

Inteligência • Treinada

Você é um estudioso de assuntos gerais.

DECIFRAR ESCRITA. Você pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos. A CD é 15 para mensagens e avisos simples e 25 para textos e escritos complexos. 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.

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas a assuntos gerais, como história e geografia. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

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 raros, maldição). Este uso leva 10 minutos.

PRIMEIROS SOCORROS (CD 15). Com uma ação padrão, você estabiliza 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 -5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre -5 no teste.

Diplomacia

Carisma

Você sabe usar lábia e argumentação para convencer outras pessoas.

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 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 mestre.

Enganação

Carisma

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

BLEFAR. Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Um teste de Enganação é oposto ao teste de Intuição 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 disfar-

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.

gado. 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 a falsificação. Se você for bem-sucedido, o examinador acredita que o documento é válido; caso contrário, percebe que é falso. Você sofre uma penalidade de -2 se o documento é desconhecido, especialmente complexo (como um decreto imperial ou ordens militares) ou inclui uma assinatura específica. O examinador sofre uma penalidade de -2 se nunca viu um documento verdadeiro do mesmo tipo, e recebe um bônus de +2 se estiver habituado a ver esse tipo de documento ou analisando 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 pode fazer versões falsas de outros objetos (joias, por exemplo). Use Ofício para fabricar a peça, e então um teste de Enganação para que ela pareça genuína.

FINTAR. Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você for bem-sucedido, ela estará desprevenida quando você fizer seu próximo ataque contra ela, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

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 Szazzaas). 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

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! Shivara foi substituída por um homem-serpente e agora governa em nome de Szazzaas! Temos que fazer alguma coisa!”*

pessoa pode investigar a fonte da intriga até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela, com CD igual ao resultado do seu teste para a intriga (na prática, são testes opostos de Enganação e Investigação).

MENSAGEM SECRETA (CD 20). Você pode usar Enganação para falar alguma coisa para uma pessoa sem que outras pessoas no mesmo ambiente entendam do que você está falando. Se você é bem-sucedido, o receptor entende sua mensagem. Se falhar por 5 ou mais, dá a entender algo diferente do que queria. Outros personagens podem fazer um teste de Intuição 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, 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 — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar, etc.

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). 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 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).

Guerra

Inteligência • Treinada

Você foi educado nas ciências militares da tática, estratégia e logística.

ANALISAR TERRENO (CD 20). Como uma ação de movimento, você pode observar o campo de batalha. Se for bem-sucedido, descobre uma vantagem, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado, se houver.

TÁTICA (CD 20). Como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Guerra para direcionar as ações de um aliado. Se for bem-sucedido, você fornece +5 na iniciativa de um aliado em alcance médio. Se isso fizer com que um aliado que ainda não tenha agido fique com uma iniciativa maior do que a sua, ele age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas, ele age de acordo com a ordem.

A perícia Guerra é usada nas regras de combate em massa, que serão apresentadas em um suplemento futuro.

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 ou coagir outras pessoas.

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

Intuição

Sabedoria

Este perícia mede seu “sexto sentido”.

DETECTAR MENTIRA. Você percebe se alguém está mentindo (veja a perícia Enganação).

PRESENTIMENTO (CD 20). Você analisa uma pessoa. Se for bem-sucedido, tem uma ideia da índole ou do caráter dela. Você também pode analisar uma situação social. Nesse caso, se for bem-sucedido, nota qualquer comportamento estranho que esteja acontecendo, se houver. Por exemplo, se os frequentadores de uma taverna estão muito silenciosos (por estarem sob ameaça de um vilão). Este uso apenas indica o comportamento estranho; para descobrir o que está acontecendo, veja a perícia Investigação. Você só pode usar presentimento se for treinado em Intuição.

Investigação

Inteligência

Você sabe onde e como descobrir pistas e informações.

OBTER INFORMAÇÃO. Você pode descobrir informações interrogando pessoas ou simplesmente indo para um lugar movimentado 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 para receber +2 no teste.

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.

Jogatina

Carisma

Você sabe ganhar dinheiro com jogos de azar.

JOGAR. Para resolver uma noite de jogatina, pague 1d10 T\$, faça um teste de perícia e consulte a tabela abaixo para determinar quanto você ganha.

RESULTADO DO TESTE	GANHO
9 ou menos	Nenhum.
10 a 14	Metade da aposta.
15 a 19	Valor da aposta (você “empata”).
20 a 29	Dobro da aposta.
30 a 39	Tripla da aposta.
40 ou mais	Quíntuplo da aposta.

O mestre pode variar o valor da aposta básica. De 1d3 T\$, para uma taverna do porto frequentada por marujos e estivadores, a 1d10 x 1.000 T\$, para um bordel de luxo na capital do Reinado!

Ladinagem

Destreza • Treinada • Armadura

Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer as tarefas 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 estiver 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).

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** para os modificadores aplicáveis a testes de ataque.

Misticismo Inteligência • Treinada

Esta perícia envolve o conhecimento de magias, itens mágicos e fenômenos sobrenaturais.

DETECTAR MAGIA (CD 15). Como uma ação completa, você detecta a presença e intensidade de auras mágicas (magias ativas e itens mágicos) em alcance curto. 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 lançadas por um deus maior e 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 CRIATURA (CD 15 + ND DA CRIATURA). Com uma ação completa, você pode identificar uma

criatura mágica (construtos, dragões, fadas, mortos-vivos, etc.), assim como seus poderes e fraquezas. Se for bem-sucedido, lembra uma informação a respeito da criatura, como um ataque especial ou vulnerabilidade. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra informação. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que uma criatura é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio).

IDENTIFICAR ITEM MÁGICO. Você pode gastar 1 hora para estudar um item mágico e identificar seus poderes, incluindo como ativá-lo e quantas cargas restam (se for o caso). A CD é 20 para itens mágicos menores, 25 para médios e 30 para itens mágicos maiores. Você pode sofrer uma penalidade de -10 no teste para diminuir o tempo para uma ação completa.

IDENTIFICAR MAGIA (CD 15 + 2 x O CÍRCULO DA MAGIA). 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. Este uso é uma reação.

LANÇAR MAGIA DE ARMADURA (CD 20 + O CUSTO EM PM DA MAGIA). Lançar uma magia arcana usando armadura exige um teste. Esse 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).

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas a magias, itens mágicos, fenômenos sobrenaturais, runas, profecias, planos de existência, etc. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

Navegação Sabedoria • Treinada

Você sabe operar embarcações. Normalmente, você não precisa fazer testes, a menos que esteja realizando uma manobra perigosa, precise evitar uma colisão ou que o clima esteja ruim.

VELEJAR. O capitão de um navio precisa fazer um teste de Navegação por dia. Se for bem-sucedido, o navio avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, o navio não avança. A CD é 15 para água calma, 20 para agitada, 25 para tempestuosa. Visibilidade ruim impõe penalidade de -5 no teste.

Nobreza Inteligência • Treinada

Você recebeu a educação de um nobre. Sabe tanto supervisionar uma colheita quanto se portar em um torneio de justas.

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas a leis, tradições, linhagens e heráldica (conhecimento de brasões). A CD é 10 para questões simples (inclui identificar brasões de famílias reais), 20 para questões complexas (inclui identificar brasões de famílias nobres) 30 para mistérios e enigmas (inclui identificar brasões de pequenos barões de terras isoladas).

A perícia Nobreza também é usada nas regras de domínios, que serão apresentadas em um suplemento futuro.

Ofício Inteligência

Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Cada uma permite fabricar itens de uma categoria específica. A seguir estão as principais perícias de Ofício, e as categorias de item que cada uma abrange.

- *Armeiro.* Armas, armaduras e escudos.
- *Artesanato.* Itens gerais.
- *Alquimia.* Itens da categoria Alquimia.
- *Alfaiate.* Itens da categoria Vestuário.
- *Culinária.* Itens da categoria Alimentação.

Além das opções acima, fique à vontade para inventar outros tipos de Ofício. Alvenaria, carpintaria, joalheria ou metalurgia são opções válidas — mas, nesses casos, você precisará conversar com o mestre para determinar que tipos de item você poderá fabricar.

Ofício também pode incluir profissões, como fazendeiro, pescador ou estalajadeiro, e artes, como escrita, escultura ou pintura. Novamente, converse com o mestre para determinar quais usos sua perícia terá.

CONSERTAR. 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 pode tentar novamente).

FABRICAR. 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.).

IDENTIFICAR. Você pode identificar um item ligado a seu Ofício. A CD é 10 para itens comuns e 20 para itens raros ou exóticos. Se você for bem-sucedido, descobre as propriedades do item e seu preço.

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.

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).

OUVIR. 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.

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** 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.

Religião

Sabedoria • Treinada

Você possui conhecimento sobre os deuses e as religiões de Arton.

IDENTIFICAR CRIATURA (CD 10 + ND DA CRIATURA). Com uma ação completa, você pode identificar uma criatura divina (anjos, demônios, mortos-vivos, etc.), assim como seus poderes e fraquezas. Veja a perícia Misticismo para detalhes.

IDENTIFICAR ITEM MÁGICO. Você pode identificar um item mágico divino com uma ação completa. Veja a perícia Misticismo para mais detalhes.

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas ao Panteão, deuses menores, profecias, planos de existência, etc. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

PENITÊNCIA (CD 25). Você realiza um ritual para redimir um devoto que tenha descumprido as Obrigações & Restrições de sua divindade. O ritual dura um dia. Se for bem-sucedido, consome 1 PM permanente do devoto, mas permite que ele volte a recuperar seus pontos de mana.

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).

IDENTIFICAR CRIATURA (CD 10 + ND DA CRIATURA). Com uma ação completa, você pode identificar uma criatura natural, assim como seus poderes e fraquezas. Veja a perícia Misticismo para detalhes.

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 (de acordo com o mestre).

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

Este perícia envolve sua concentração e força de vontade.

CONCENTRAÇÃO. Quando lança uma magia em condições adversas, ou quando sofre dano durante a execução de uma magia, precisa fazer um teste de Vontade. Veja as regras completas no **CAPÍTULO 4**.

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

Talentos

Talentos são habilidades que podem ser escolhidas por qualquer personagem, independentemente de sua classe. Um talento fornece novas capacidades, ou melhora uma capacidade que você já possui.

Ganhando Talentos

Por padrão, personagens não ganham talentos. Entretanto, a habilidade Poder (como o Poder Arcano do arcanista, o Poder Primal do bárbaro, etc.), sempre pode ser substituída por talentos. Assim, usar ou não talentos é uma decisão sua. Talentos permitem personalizar mais seu personagem, mas deixam o jogo um pouco mais complexo. Veja o quadro abaixo para uma discussão sobre essa escolha.

Grupos de Talentos

Os talentos são organizados da forma a seguir.

COMBATE. Fornecem habilidades de combate ou melhoram características relacionadas à combate.

GERAL. Fornecem habilidades gerais ou melhorar características não relacionadas à combate.

TORMENTA. Fornecem habilidades ligadas à tempestade rubra.

Pré-Requisitos

Alguns talentos têm pré-requisitos. Para poder escolher o talento, você deve ter um valor mínimo de atributo, ser treinado em uma perícia, ter outro talento ou qualquer outra exigência mencionada. Você pode escolher um talento no mesmo nível em que atinge o pré-requisito. Caso perca os pré-requisitos de um talento, você não poderá mais usá-lo.

Talentos Cumulativos

Por padrão, você não pode escolher um mesmo talento duas vezes para acumular seus benefícios. Quando um talento tiver efeitos cumulativos, isso será explicado na descrição do talento.

Usando Talentos

Talentos são usados como habilidades de classe. Veja a seção **USANDO HABILIDADES**, no **CAPÍTULO 1**.

Lista de Talentos

A seguir temos uma lista preliminar de talentos de combate, gerais e da Tormenta. Suplementos futuros trarão novos talentos e novos grupos.

Usar ou Não Talentos?

A escolha de usar ou não talentos cabe a cada jogador. Por um lado, usar talentos permite personalizar mais seu personagem. Por outro, deixa mais lento os processos de construir sua ficha e subir de nível.

Se você é um jogador iniciante, sugerimos que não use talentos. O sistema de raça, classe e origem permite inúmeras combinações, garantindo que os personagens de um grupo sejam bem diferentes entre si. Além disso, apenas as habilidades de classe são suficientes para emular a maior parte dos arquétipos clássicos da fantasia. Em resumo, você não *precisa* dos talentos para jogar. Se está começando agora, já tem muitas regras para aprender, e pode deixar para ler a parte dos talentos depois de já ter jogado algumas aventuras.

Se você é um jogador veterano, talvez se atraia pela maior capacidade de personalização propiciada pelos talentos. Nesse caso, fique à vontade para ler esta seção e escolher os talentos que lhe agradarem, seja para melhor representar o conceito de seu herói, seja para conseguir combinações mais efetivas.

Para o mestre, recomendamos que use talentos apenas para os principais NPCs da campanha. Para os coadjuvantes, prefira fichas mais simples — isto é, sem talentos. Isso irá simplificar muito seu trabalho, sem prejuízo para a história ou jogabilidade (por definição, coadjuvantes aparecem pouco, então provavelmente não teriam chance de usar seus talentos de qualquer forma).

Talentos de Combate

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS
Acuidade com Arma	Des 13
Ataque Poderoso	For 13
Separar Aprimorado	Ataque Poderoso
Trespasar	Ataque Poderoso
Combate Defensivo	Int 13
Derrubar Aprimorado	Combate Defensivo
Desarmar Aprimorado	Combate Defensivo
Esquiva	Des 13
Estilo de Arma e Escudo	Treinado em Luta
Estilo de Uma Arma	Treinado em Luta
Estilo de Duas Armas	Treinado em Luta
Estilo de Duas Mãos	Treinado em Luta
Estilo de Ataque à Distância	Treinado em Pontaria
Disparo Preciso	Estilo de Disparo

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS
Mira Apurada	Sab 13, Disparo Preciso
Disparo Rápido	Des 13, Estilo de Disparo
Estilo Desarmado	Treinado em Luta
Agarrar Aprimorado	Estilo Desarmado
Foco em Arma	Proficiência com a arma escolhida
Ginete	Treinado em Cavalgar
Carga de Cavalaria	Ginete
Presença Aterradora	Treinado em Intimidação
Proficiência	—
Reflexos de Combate	Des 13
Saque Rápido	Treinado em Iniciativa
Venefício	Treinado em Ofício (alquimia)
Vitalidade	Con 13

Talentos Gerais

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS
Acrobático	Des 15
Ao Sabor do Destino	5º nível de personagem
Aparência Inofensiva	Car 13
Atlético	For 15
Atraente	Car 13
Comandar	Car 13
Companheiro Animal	Treinado em Adestramento
Curandeiro	Sab 13, treinado em Cura
Foco em Perícia	Treinado na perícia escolhida, 10º nível de personagem

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS
Investigador	Int 13
Lobo Solitário	—
Parceiro	Car 13
Sentidos Aguçados	Sab 13, treinado em Percepção
Sortudo	—
Surto Heroico	—
Torcida	Car 13
Treinamento em Perícia	—
Vontade de Ferro	Sab 13

Talentos da Tormenta

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS
Anatomia Insana	—
Antenas	—
Armamento Aberrante	Outro talento da Tormenta
Articulações Flexíveis	—
Asas Insetoides	Quatro outros talentos da Tormenta
Carapaça	—
Corpo Aberrante	Outro talento da Tormenta

TALENTO	PRÉ-REQUISITOS
Dentes Afiados	—
Empunhadura Rubra	—
Mãos Membranosas	—
Olhos Vermelhos	—
Pele Corrompida	—
Sangue Ácido	—
Visco Rubro	—

Talentos de Combate

Acuidade com Arma

Quando usa uma arma leve de corpo a corpo, você pode usar o seu modificador de Destreza em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito.* Des 13.

Agarrar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para agarrar. Quando você agarra uma criatura, pode gastar 1 PM para realizar um ataque adicional contra essa criatura. O ataque adicional usa o mesmo bônus de ataque, mas o dado deve ser rolado novamente. *Pré-requisito.* Estilo Desarmado ou habilidade de classe Briga.

Ataque Poderoso

Declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre -2 no teste de ataque, mas recebe +4 na rolagem de dano. *Pré-requisito.* For 13.

Carga de Cavalaria

Quando está montado e faz uma investida, você causa dano dobrado. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve continuar se movendo em linha reta, e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento. *Pré-requisito.* Ginete.

Combate Defensivo

Declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre -2 no teste de ataque, mas recebe +4 na CA até o próximo turno. *Pré-requisito.* Int 13.

Derrubar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para derrubar. Quando derruba uma criatura, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra ela. O ataque adicional usa o mesmo bônus de ataque, mas o dado deve ser rolado novamente. *Pré-requisito.* Combate Defensivo.

Desarmar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para desarmar. Quando desarma uma criatura, pode gastar 1 PM para arremessar a arma dela para longe. Para definir onde a arma cai, role 1d8 para a direção (sendo "1" diretamente à sua frente, "2" à frente e à direita e assim por diante) e 1d6 para a distância (medida em quadrados a partir da criatura desarmada). *Pré-requisito.* Combate Defensivo.

Disparo Preciso

Você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade padrão de -5 no teste de ataque. *Pré-requisito.* Estilo de Ataque à Distância.

Disparo Rápido

Se estiver usando uma arma de ataque à distância e gastar uma ação completa para atacar, você pode fazer um ataque adicional. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque. *Pré-requisito.* Estilo de Ataque à Distância.

Esquiva

Você recebe +1 na classe de armadura e +2 em Reflexos. *Pré-requisito.* Des 13.

Estilo de Arma e Escudo

Se estiver usando um escudo, você recebe +2 na classe de armadura. *Pré-requisito.* Treinado em Luta, proficiência com escudos.

Estilo de Ataque à Distância

Se estiver usando uma arma de ataque à distância, soma o bônus de Destreza no dano. *Pré-requisito.* Treinado em Pontaria.

Estilo de Duas Armas

Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de -2 em ambos os testes de ataque. Se você possuir a habilidade Tempestade de Aço, não sofre essa penalidade. *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

Estilo de Duas Mãos

Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, você recebe +4 nas rolagens de dano. Este talento não pode ser usado com armas leves. *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

Estilo de Uma Arma

Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 nos testes de ataque e na classe de armadura. *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

Estilo Desarmado

Seus ataques desarmados causam 1d4 pontos de dano, e podem causar dano letal ou não letal (à sua escolha). *Pré-requisito.* Treinado em Luta.

Foco em Arma

Escolha uma arma com a qual você seja proficiente. Você recebe +2 em testes de ataque com essa arma. Você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, ele se aplica a uma arma diferente.

Ginete

Você é automaticamente bem-sucedido em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Além disso, não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado. *Pré-requisito.* Treinado em Cavalgar.

Mira Apurada

Você pode gastar uma ação de movimento para mirar. Se fizer isso, recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno. *Pré-requisito.* Estilo de Ataque à Distância.

Presença Aterradora

Você pode pagar 1 PM para assustar como uma ação de movimento e afetar todas as criaturas à sua escolha em alcance curto. Veja a perícia Intimidação para as regras de assustar. *Pré-requisito.* Treinado em Intimidação.

Proficiência

Escolha uma proficiência: armas marciais, armaduras pesadas ou escudos. Você recebe essa proficiência. Como alternativa, você se torna proficiente em duas armas exóticas. Você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, ele fornece uma proficiência diferente.

Reflexos de Combate

Você ganha uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate. *Pré-requisito.* Des 13.

Saque Rápido

Você recebe +2 em Iniciativa e pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar uma arma de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre). *Pré-requisito.* Treinado em Iniciativa.

Separar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para separar. Quando você quebra uma arma, pode gastar 1 PM para realizar um ataque adicional contra o dono da arma. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito.* Ataque Poderoso.

Trespassar

Quando você derruba um inimigo com um ataque corpo a corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito.* Ataque Poderoso.

Venefício

Quando você usa venenos, não corre risco de se envenenar acidentalmente. Além disso, a CD para resistir a venenos usados por você aumenta em +2. *Pré-requisito.* Treinado em Ofício (alquimia).

Vitalidade

Você recebe +1 PV por nível de personagem e +2 em Fortitude. *Pré-requisito.* Con 13.

Talentos Gerais

Acrobático

Você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. *Pré-requisito.* Des 15.

Ao Sabor do Destino

Você recebe diversos benefícios, de acordo com seu nível de personagem e a tabela abaixo.

NÍVEL	BENEFÍCIO
5º	+2 em uma perícia
6º	+1 na CA
7º	+1 nas rolagens de dano
8º	+2 em um atributo
10º	+2 em uma perícia
11º	+2 na CA
12º	+2 nas rolagens de dano
13º	+2 em um atributo
15º	+2 em uma perícia
16º	+3 na CA
17º	+3 nas rolagens de dano
18º	+2 em um atributo
20º	+2 em uma perícia

Os bônus não são cumulativos (os bônus em atributos e perícias devem ser aplicados num atributo ou perícia diferente a cada vez). Quando você utiliza voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste talento até o fim da aventura. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, pode “ir de carona” em um tapete voador,

mas não pode você mesmo conduzi-lo. *Pré-requisito.* 5º nível de personagem.

Aparência Inofensiva

A primeira criatura inteligente (Int 3 ou mais) que atacar você em uma cena deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Este talento só funciona uma vez por cena; independentemente da criatura falhar ou não no teste, poderá atacar você normalmente nas rodadas seguintes. *Pré-requisito.* Car 13.

Atlético

Você recebe +2 em Atletismo e seu deslocamento aumenta em +3m. *Pré-requisito.* For 15.

Atraente

Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. *Pré-requisito.* Car 13.

Comandar

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena. *Pré-requisito.* Car 13.

Companheiro Animal

Você possui um animal que o acompanha em aventuras. Em termos de jogo, é um aliado iniciante ajudante, combatente, guardião, montaria ou perseguidor. O companheiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo. Entretanto, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu companheiro animal, você recebe outro na próxima aventura. *Pré-requisito.* Treinado em Adestramento.

Curandeiro

Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se você for bem-sucedido, ela recupera 1d6 PV, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (2d6 com um resultado 20, 3d6 com um resultado 25 e assim por diante). Você só pode usar este talento uma vez por dia numa mesma criatura. *Pré-requisito.* Sab 13, treinado em Cura.

Foco em Perícia

Escolha uma perícia com a qual você seja treinado. Você pode pagar 2 PM para rolar novamente um teste recém feito dessa perícia. Você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, ele se aplica a uma perícia diferente.

Investigador

Você soma seu bônus de Inteligência em testes de Percepção. Quando é bem-sucedido em um teste de Investigação, recebe uma informação adicional, caso exista (de acordo com o mestre). *Pré-requisito.* Int 13.

Lobo Solitário

Você recebe +1 em testes de perícia e CA se estiver sozinho (sem nenhum aliado em alcance curto). Você não sofre penalidade por usar a perícia Cura em si mesmo.

Parceiro

Você possui um parceiro — um NPC que o acompanha em aventuras. Você pode escolher os detalhes do parceiro, como histórico, aparência e personalidade. Em termos de jogo, ele é um aliado iniciante de um tipo à sua escolha. O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo. Entretanto, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu parceiro, você recebe outro na próxima aventura. *Pré-requisito.* Car 13, 6º nível de personagem.

Sentidos Aguçados

Você recebe +2 em Percepção, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez a chance de acertar. *Pré-requisito.* Sab 13, treinado em Percepção.

Sortudo

Você pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado.

Surto Heroico

Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

Torcida

Você recebe +1 em testes de perícia e CA quando tem a torcida a seu favor, durante uma luta ou outro tipo de disputa. Entenda-se por “torcida” qualquer número de criaturas inteligentes (mesmo que seja apenas uma) que não está realizando nenhuma ação além de ver a luta. *Pré-requisito.* Car 13.

Treinamento em Perícia

Escolha uma perícia de classe (qualquer perícia da lista de qualquer classe na qual você tenha pelo menos 1 nível). Você se torna treinado nessa perícia. Você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, ele se aplica a uma perícia diferente.

Vontade de Ferro

Você recebe +1 PM para cada dois níveis de personalidade e +2 em Vontade. *Pré-requisito:* Sab 13.

Talentos da Tormenta

Este grupo de talentos oferece habilidades ligadas aos lefeu.

Adquirir talentos da Tormenta tem seu preço. Para cada talento deste grupo, você perde um ponto de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas, e também o desaparecimento gradual de sua própria identidade.

Membros da raça lefeu recebem dois talentos da Tormenta à sua escolha. Estes dois talentos não causam a perda de pontos de Carisma.

Anatomia Insana

Você tem 25% de chance (resultado “1” em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. A chance aumenta em +25% para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Antenas

Você recebe +1 em testes de Iniciativa, Percepção e Vontade. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Armamento Aberrante

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para produzir uma arma orgânica macabra — ela brota do seu braço, ombro ou costas como uma planta grotesca e então se desprende. Você pode produzir qualquer arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. O dano da arma aumenta em uma categoria de tamanho para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui. A arma dura pela cena, então se desfaz numa poça de gosma. *Pré-requisito:* outro talento da Tormenta.

Articulações Flexíveis

Você recebe +1 em testes de Acrobacia, Furtividade e Reflexos. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Asas Insetoides

Você pode gastar 1 PM para receber deslocamento de voo 9m até o fim da rodada. O deslocamento aumenta em 1,5m para cada outro talento da Tormenta que você possui. *Pré-requisito:* quatro outros talentos da Tormenta.

Carapaça

Sua pele é recoberta por placas quitinosas. Você

recebe +1 na CA. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Corpo Aberrante

Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos. Seu dano desarmado aumenta em uma categoria de tamanho, mais uma categoria para cada quatro outros talentos da Tormenta que você possui. *Pré-requisito:* outro talento da Tormenta.

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.

Empunhadura Rubra

Você pode gastar 1 PM para cobrir sua mão com uma carapaça rubra que aumenta a potência de seus golpes. Até o final da cena, você recebe +1 em testes de Luta. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Mãos Membranosas

Você recebe +1 em testes de Atletismo, Fortitude e agarrar. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Olhos Vermelhos

Você recebe visão no escuro e +1 em testes de Intimidação. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Pele Corrompida

Sua carne foi mesclada à matéria vermelha. Você recebe resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas e trovão 2. Esta RD aumenta em +2 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Sangue Ácido

Quando você sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante sofre 1d4 pontos de dano de ácido. Este dano aumenta em uma categoria de tamanho para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Visco Rubro

Você pode gastar 1 PM para cobrir sua mão com um líquido escuro, grosso e corrosivo. Até o final da cena, você recebe +1 nas rolagens de dano corpo a corpo. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Deuses

Em Arton, você pode trabalhar a serviço dos deuses, ajudando-os a cumprir seus desígnios. Um personagem que serve a uma divindade é chamado devoto. Em troca de seguir certas obrigações, o devoto recebe poderes.

Clérigos, druidas e paladinos são obrigados a escolher um deus e ser devotos. Personagens de outras classes podem fazê-lo se quiserem, mas não são obrigados. Você pode ser um guerreiro normal, livre de obrigações, ou um guerreiro devoto de Keenn, com obrigações e poderes.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Diferente do que muitos pensavam no passado, os deuses não julgam um devoto por sua tendência. Cada divindade tem seus próprios objetivos, que muitas vezes independem de bem ou mal, ordem ou caos. Assim, o honrado Khalmyr pode aceitar devotos caóticos ou malignos, desde que estes lutem pela justiça — enquanto o ardiloso Szzaas não parece importar-se com cultistas bondosos que adotem seus métodos. A verdadeira missão está em realizar feitos em honra ao deus.

DEVOTOS. Mesmo que não pertença a uma classe com a habilidade Devoto (clérigos, druidas, paladinos), ainda assim o personagem pode escolher devotar-se a um deus. Para isso, sua raça ou classe deve estar entre os Devotos Permitidos. O personagem então deverá seguir as obrigações e restrições da divindade; em troca, receberá seus poderes concedidos.

SÍMBOLO SAGRADO. Todo devoto deve trazer consigo o símbolo sagrado da divindade, estampado na roupa (ou armadura) ou como acessório (medalhão, cetro...). Nenhum poder oferecido pela divindade funcionará sem a ostentação desse símbolo. Exceções são feitas a deuses de natureza furtiva, como Hyninn e Szzaas.

ARMA PREFERIDA. Quando você lança a magia *arma espiritual*, esta é a arma manifestada.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Se violar uma dessas regras, você perde todos os seus pontos de mana (mas recupera-os normalmente com descanso). Se violar uma dessas regras pela segunda vez na mesma aventura, perde todos os seus pontos de mana e só pode recuperá-los novamente se fizer uma penitência (veja a perícia Religião).

PODERES CONCEDIDOS. Devotos recebem todos estes poderes, conforme a divindade escolhida. Poderes concedidos funcionam como habilidades de classe, e seguem todas as regras dessas.

Allihanna

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar os seres da natureza. Proteger a vida selvagem. Promover harmonia entre a natureza e a civilização. Combater monstros, mortos-vivos e outras criaturas que perturbam o equilíbrio natural.

DEVOTOS PERMITIDOS. Dahllan, elfos, bárbaros, caçadores, druidas.

SÍMBOLO SAGRADO. Para bárbaros e outros adoradores de animais, o símbolo corresponde ao respectivo animal. Para outros, uma pequena árvore.

ARMA PREFERIDA. Bordão.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Devotos de Allihanna 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.

Devotos de Allihanna não podem descansar em nenhuma comunidade maior que uma aldeia (não perdem seus poderes, mas também não recuperam pontos de vida ou mana). Por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Poderes Concedidos

DESCANSO NATURAL. Para você, dormir ao relento conta como uma estalagem confortável.

DOMÍNIO DOS ANIMAIS. Você aprende e pode lançar *Magnetismo Animal*.

DOMÍNIO DAS PLANTAS. Você aprende e pode lançar *Controlar Plantas*.

VOZ DE ALLIHANNA. Você está sempre sob efeito da magia *Voz Divina*, apenas para falar com animais.

Azgher

CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a gratidão pela proteção e generosidade do sol. Promover a honestidade, expor embustes e mentiras. Praticar a caridade e altruísmo. Proteger os necessitados. Oferecer clemência, perdão e redenção. Combater o mal.

DEVOTOS PERMITIDOS. Qareen, bárbaros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Um sol dourado.

ARMA PREFERIDA. Cimitarra.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. O devoto de Azgher deve manter o rosto sempre coberto (com uma máscara, capuz ou trapos). Sua face pode ser revelada apenas ao sumo-sacerdote, ou em seu funeral.

Devotos do Sol também devem doar para a igreja de Azgher 20% de qualquer tesouro obtido. Essa doação deve ser feita em ouro, seja na forma de moedas ou itens.

Poderes Concedidos

ESPADAS EM CHAMAS (1 PM). Você pode fazer com que sua espada (ou outra arma corpo a corpo de corte) adquira as propriedades de uma arma mágica flamejante (dano +1d6 por fogo). O efeito dura até o fim da cena.

IMUNIDADE AO CALOR. Você sempre recebe dano mínimo por fogo e calor (incluindo clima quente).

INIMIGO DE TENEBRA. Todos os seus ataques, poderes e magias causam +1d6 pontos de dano contra mortos-vivos.

VERTER ÁGUA (1 PM). Você enche um odre (ou outro recipiente pequeno, como um jarro) com água pura e potável.

Keenn

CRENÇAS E OBJETIVOS. Promover a guerra e conflito. Vencer a qualquer custo, pela força ou estratégia. Jamais oferecer ou aceitar rendição. Eliminar as próprias fraquezas.

DEVOTOS PERMITIDOS. Bárbaros, cavaleiros, guerreiros, lutadores.

SÍMBOLO SAGRADO. Escudo cruzado por espada longa, martelo de guerra e machado de batalha.

ARMA PREFERIDA. Machado de batalha.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Um devoto de Keenn jamais se rende ou desiste de um combate, mesmo quando a chance de vitória é pequena. Além disso, um devoto de Keenn não lança (e nem aceita receber) magias de cura durante um combate.

Poderes Concedidos

• **CONJURAR ARMA (1 PM).** Você pode gastar uma ação de movimento para invocar uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. A arma recebe um bônus de +1 em testes de ataque e rolagens de dano. A arma dura pela cena, então desaparece. Você não pode criar armas de disparo, mas pode criar 10 projéteis (flechas, virotes, etc.).

• **CORAGEM TOTAL.** Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros) ou causadas por loucura, mas oferece +4 em testes de Vontade contra elas.

• **SANGUE DE FERRO (2 PM).** Você recebe +2 em rolagens de dano e resistência a dano 5 até o fim da cena.

Khalmyr

CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a caridade e altruísmo. Proteger a lei e ordem. Proteger os necessitados. Combater a mentira, o crime e o mal. Oferecer clemência, perdão e redenção. Lutar o bom combate.

DEVOTOS PERMITIDOS. Anões, cavaleiros, guerreiros, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Espada sobreposta a uma balança.

ARMA PREFERIDA. Espada longa.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Devotos de Khalmyr são proibidos de recusar um pedido sincero de ajuda. Também devem sempre cumprir as ordens de devotos superiores na hierarquia da igreja (qualquer outro devoto de Khalmyr de nível maior). Além disso, devotos de Khalmyr nunca usam itens mágicos, exceto aqueles de natureza divina (itens litúrgicos).

Poderes Concedidos

• **ARMA SAGRADA (1-5 PM).** Ao empunhar a arma preferida de seu deus (espada longa) e gastar pontos de mana, ela se torna uma arma mágica com bônus igual ao número de PM gastos, até o fim da cena. Este poder não é cumulativo com armas mágicas.

• **CORAGEM TOTAL.** Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros) ou causadas por loucura, mas oferece +4 em testes de Vontade contra elas.

• **DOM DA VERDADE (1 PM).** Você recebe +5 em testes de Intuição contra uma criatura até o fim da cena.

Lena

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar e proteger a vida em todas as suas formas. Reverenciar a fecundidade, a maternidade e a infância. Praticar a caridade e altruísmo. Oferecer clemência, perdão e redenção. Aliviar a dor e sofrimento, seja físico, mental ou espiritual.

DEVOTOS PERMITIDOS. Dahllan, qareen, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Lua crescente prateada.

ARMA PREFERIDA. Não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia arma espiritual e similares.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Apenas mulheres podem ser devotas de Lena. Uma devota precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação é um mistério bem guardado pelas sacerdotisas; conta-se que a própria deusa vem semear suas discípulas.

Devotas de Lena são proibidas de causar dano, seja com armas ou magias. Em combate, podem apenas proteger ou curar (magias que aumentem o dano causado por seus aliados também são proibidas). Diante de um inimigo superior, podem apenas fugir, render-se ou aceitar a morte; para uma devota de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outros.

Os raros paladinos de Lena (únicos devotos masculinos permitidos) são permitidos a lutar, mas só podem causar dano não letal.

Poderes Concedidos

- **ATAQUE PIEDOSO.** Você pode usar armas de corpo-a-corpo para causar dano não-letal sem sofrer a penalidade padrão (–5) no teste de ataque. Apenas paladinos de Lena recebem este poder.

- **AURA RESTAURADORA.** Aliados repousando junto de você recuperam duas vezes mais pontos de vida com descanso. Você também recebe estes benefícios.

- **CURANDEIRA PERFEITA.** Você sempre pode escolher 10 em testes de Cura, mesmo sob pressão. Além disso, pode usar esta perícia mesmo sem um kit de medicamentos.

- **CURA GENTIL.** Você adiciona seu modificador de Carisma (mínimo +1) aos pontos de vida restaurados por suas magias de cura. Personagens que não lançam magias de cura não recebem este poder.

Nimb

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar o caos, a aleatoriedade, a sorte e azar. Praticar a ousadia e rebeldia, desafiar regras e leis. Rejeitar o bom senso. Tornar o mundo mais interessante. Ou divertido. Ou terrível. Ou não.

DEVOTOS PERMITIDOS. Goblins, qareen, bárbaros, bardos, bucaneiros, inventores, ladinos.

SÍMBOLO SAGRADO. Um dado de seis faces.

ARMA PREFERIDA. Nenhuma e todas! Ao usar a magia arma espiritual, qualquer arma (ou outro objeto!) pode aparecer, determinada ao acaso pelo mestre.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Por serem incapazes de seguir regras, estes devotos não têm “obrigações” verdadeiras (portanto, nunca perdem seus poderes concedidos). No entanto, sofrem certas restrições que não podem escolher ignorar.

Devotos de Nimb são loucos (ou agem como se fossem), não conseguindo convencer ninguém de coisa alguma. Você sofre um severo redutor de –5 em todos os testes de perícias baseadas em Carisma.

Além disso, sempre que você entra em combate, role 1d6. Com um resultado 1, você fica confuso até o fim da cena.

Poderes Concedidos

- **SORTUDO (3 PM).** Você pode rolar novamente um teste recém realizado.

- **PODER OCULTO (2 PM).** Com uma ação de movimento, você pode invocar a força, rapidez ou vigor dos loucos. Role 1d6 para receber +4 em Força (1 ou 2), Destreza (3 ou 4) ou Constituição (5 ou 6) até o fim da cena. Você pode invocar este poder várias vezes, cada vez gastando um movimento e 2 PM.

- **TRANSMISSÃO DA LOUCURA.** Você aprende e pode lançar *Aura de Loucura*.

Sszzaas

CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a mentira e trapaça. Buscar sempre a solução mais inteligente. Demonstrar que lealdade e confiança são fraquezas, devem ser eliminadas. Promover a competição, rivalidade, desconfiança. Usar os recursos do inimigo para alcançar seus objetivos. Levar outros a sacrificarem-se em seu lugar.

DEVOTOS PERMITIDOS. Bardos, bucaneiros, inventores, ladinos, arcanistas, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Polígono de sete lados, com uma naja vertendo veneno pelas presas.

ARMA PREFERIDA. Adaga.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. O devoto deve ser bem-sucedido em realizar todos os dias (ou uma vez por sessão de jogo), como oferenda a Sszzaas, um ato de traição, intriga ou corrupção. Pouco importa se o alvo é aliado ou inimigo — de fato, uns poucos sszazaitas usam seus métodos torpes para ajudar colegas aventureiros em suas missões, às vezes sem que eles próprios saibam.

Sugerir a alguém que foi traído pelo cônjuge, influenciar um miliciano a aceitar suborno, instruir um mercador a roubar nos preços, levar alguém a ser culpado de um crime que não cometeu, forjar uma falsificação que incrimina um inocente, enganar um guerreiro para que mate um oponente rendido e inofensivo... em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Enganação com CD mínima 15.

Poderes Concedidos

- **ARMA ENVENENADA (1 PM).** Como uma ação de movimento, você faz surgir veneno em uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Ela causa 1d12 pontos de dano de veneno. A presença do veneno na arma dura até a arma atingir uma criatura ou até o fim da cena, o que acontecer primeiro.

- **DOMÍNIO DA ENGAÇÃO.** Você recebe +2 em testes de Enganação e Intuição.

- **RESISTÊNCIA A VENENOS.** Você recebe resistência a veneno 5.

Tanna-Toh

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar a mente racional, o conhecimento, a civilização, a verdade. Proteger o progresso, o avanço dos povos civilizados. Promover o ensino e a prática das artes e ciências. Solucionar todos os mistérios, revelar todas as mentiras. Buscar novo conhecimento. Não tolerar a ignorância.

DEVOTOS PERMITIDOS. Arcanistas, bardos, inventores, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Rolo de pergaminho e pena.

ARMA PREFERIDA. Bordão.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Devotos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida...

Além disso, o devoto sempre deve dizer a verdade, e nunca pode se recusar a responder uma pergunta, pouco importando as consequências. É totalmente proibido para ele esconder qualquer conhecimento.

Poderes Concedidos

- **CONHECIMENTO ENCICLOPÉDICO.** Você se torna treinado em duas perícias baseadas em Inteligência à sua escolha.

- **MENTE ANALÍTICA.** Você recebe +2 em testes de Intuição e Vontade.

- **VOZ DA CIVILIZAÇÃO.** Você está sempre sob efeito da magia *Compreensão*.

Tenebra

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar a noite, a escuridão, a lua e as estrelas. Proteger os segredos e mistérios, proteger tudo que é oculto e invisível. Rejeitar o sol e a luz.

DEVOTOS PERMITIDOS. Anões, arcanistas, qareen, bardos, ladinos.

SÍMBOLO SAGRADO. Estrela negra de cinco pontas.

ARMA PREFERIDA. Shuriken.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Tenebra proíbe que seus devotos sejam tocados por Azgher, o odiado rival. O devoto deve se cobrir inteiramente durante o dia, sem expor ao sol nenhum pedaço de pele.

Poderes Concedidos

- **CARÍCIA SOMBRIA.** Você aprende e pode lançar *Toque Vampírico*.

- **MANTO DA PENUMBRA.** Você aprende e pode lançar *Escuridão*.

- **VISÃO NAS TREVAS.** Você enxerga perfeitamente no escuro, incluindo magias de escuridão.

Valkaria

CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar o otimismo, a evolução, a rebeldia. Desafiar limites, almejar o impossível. Combater o mal, a opressão e a tirania. Proteger a liberdade. Aceitar e adaptar-se ao novo e diferente. Demonstrar ambição, paixão e coragem. Desfrutar e amar a vida.

DEVOTOS PERMITIDOS. Aventureiros; membros de todas as classes podem ser devotos de Valkaria.

SÍMBOLO SAGRADO. A Estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

ARMA PREFERIDA. Mangual.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Valkaria odeia o conformismo. Seus devotos são proibidos de fixar moradia em um mesmo lugar, não podendo permanecer mais de 2d10+10 dias na mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...) ou 1d4+2 meses no mesmo reino.

Devotos de Valkaria também são proibidos de casar-se ou formar qualquer união estável.

Poderes Concedidos

- **ARMAS DE VALKARIA.** Você recebe +1 em testes de ataque com todas as armas com as quais seja proficiente.

- **CORAGEM TOTAL.** Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros) ou causadas por loucura, mas oferece +4 em testes de Vontade contra elas.

- **LIBERDADE DIVINA (2 PM).** Você lança *libertação*, mas apenas em si mesmo e com duração de uma rodada.

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
Corpo a Corpo — Leves						
Adaga	2 T\$	1d4	19	Curto	0,5kg	Perfuração
Ataque desarmado	—	1d3	x2	—	—	Esmagamento
Espada curta	10 T\$	1d6	19	—	1kg	Perfuração
Manopla	5 T\$	1d4	x2	—	1kg	Esmagamento
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Clava	—	1d6	x2	—	1,5kg	Esmagamento
Lança	2 T\$	1d6	x2	Curto	1,5kg	Perfuração
Maça	12 T\$	1d8	x2	—	6kg	Esmagamento
Corpo a Corpo: — Duas Mãos						
Bordão	—	1d6/1d6	x2	—	2kg	Esmagamento
Pique	2 T\$	1d8	x2	—	5kg	Perfuração
Tacape	—	1d10	x2	—	4kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
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
Virotes (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
Corpo a Corpo — Leves						
Escudo leve	5 T\$	1d4	x2	—	3kg	Esmagamento
Machadinha	6 T\$	1d6	x3	Curto	2kg	Corte
Corpo a Corpo — Uma Mão						
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
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
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
Ataque à Distância						
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
Virotes (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 fe-dorenta, 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

BEBIDA. Uma caneca cheia da bebida mais comum no local, geralmente cerveja.

REFEIÇÃO. Uma refeição típica inclui pão, queijo, cozido de carne ou galinha com legumes, e um caneco de bebida.

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 (aguado). 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 chifres, 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 1. 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 ARCANA. 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 arcanas e divinas 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.* Atributo-chave dos bruxos e magos. Eles seguem métodos e fórmulas antigas, heréticas, registradas em livros e pergaminhos. Para eles, magia é ciência.

- *Sabedoria.* 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 e feiticieiros. Eles invocam seu próprio poder interior, alimentando magias 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: arcanistas e bardos lançam magias arcanas; clérigos e druidas lançam magias divinas. 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).

- *Condição Ruim:* CD 15 + Custo em PM da Magia. Exemplos incluem movimento vigoroso, como montado a galope, preso em uma armadilha (mas ainda capaz de mover uma mão) ou em uma condição climática ruim, como estar em meio a uma tempestade.

- *Condição Terrível:* CD 20 + Custo em PM da Magia. Exemplos incluem movimento violento, como

em uma carroça desgovernada, ser agarrado e sacudido por um gigante ou em meio a um terremoto.

ARMADURAS E MAGIA ARCANA. 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.

TRUQUE. Uma versão mais simples da magia que reduz o custo em PM para zero. Esse aprimoramento não pode ser usado em conjunto com nenhum outro.

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

Acumulando Efeitos de Magias

Magias que fornecem bônus ou penalidades não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *Aumentar* 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.

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.

CONVOCAÇÃO. 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 convocações. Criaturas convocadas, quando destruídas, desaparecem e são devolvidas a seus mundos nativos.

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.

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

Esta é a ação necessária para lançar a magia. Para magias com execução de 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 ou faz testes para isso (tocar o alvo faz parte da ação da magia).

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 adjacente ao 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 adjacente ao 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 convocar um monstro dentro de uma sala cujo interior não possa ver. Mas, uma vez convocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

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 arbitrar o tamanho de objetos. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, uma carroça é um objeto Grande e um galeão 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).

SUSTENTADA. A magia precisa de um fluxo constante de mana. O conjurador deve gastar 1 PM como uma ação livre no início de seus turnos para manter o efeito ativo. Se não o fizer, a magia termina. Você só pode manter uma magia sustentada por vez.

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.

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.

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.

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* **COMPREENSÃO TELEPÁTICA.** Você entende qualquer coisa escrita ou falada e pode ouvir pensamentos.
CONCENTRAÇÃO DE COMBATE. Ao atacar o alvo, você pode rolar dois dados e ficar com o melhor.
LOCALIZAR. Determina em que direção está um objeto ou criatura à sua escolha.
VISÃO ARCANA. Você recebe visão no escuro e pode ver auras mágicas.
- Conv* **ÁREA ESCORREGADIA.** Criaturas na área podem cair ou objeto afetado pode ser derrubado.
CONJURAR MONSTRO. Convoca um monstro sob seu comando.
NÉVOA. Cria uma névoa que oferece camuflagem.
TEIA. Criaturas na área ficam enredadas.
- Encan* **ADAGA MENTAL.** Alvo sofre dano mental e pode ficar pasmo.
ENFEITIÇAR. Alvo se torna prestativo e pode realizar um pedido seu.
HIPNOTISMO. Alvos ficam fascinados.
SONO. Alvo fica fatigado ou cai em um sono profundo.
- Evoc* **EXPLOÇÃO DE CHAMAS.** Cone causa dano de fogo.
GLOBOS DE LUZ. Produz vários efeitos luminosos.
SETA INFALÍVEL DE TALUDE. Dispara setas de energia que acertam automaticamente.
TOQUE CHOCANTE. Toque causa dano de eletricidade.
- Ilusão* **CRIAR ILUSÃO.** Cria uma ilusão visual ou sonora.
DISFARCE ILUSÓRIO. Muda a aparência de uma ou mais criaturas.
IMAGEM ESPELHADA. Cria duplicatas para confundir os inimigos, oferecendo bônus na CA.
LEQUE CROMÁTICO. Criaturas na área ficam inconscientes, atordoadas ou cegas.
- Necro* **AMEDRONTAR.** O alvo fica abalado ou apavorado.
RAIO DO ENFRAQUECIMENTO. Impõe penalidades em testes físicos.
TOQUE VAMPÍRICO. Toque causa dano e absorve pontos de vida.
VITALIDADE FANTASMA. Você recebe pontos de vida temporários.
- Trans* **ARMA MÁGICA.** Arma recebe bônus ou poderes mágicos.
PRIMOR ATLÉTICO. Alvo recebe bônus no deslocamento e em testes de Atletismo.
MOLDAR OBJETOS. Usa material para consertar ou fabricar um objeto temporário.
QUEDA SUAVE. Alvo cai lentamente.

2º Círculo

- Abjur* **DISSIPAR MAGIA.** Cancela os efeitos de uma magia ativa em um alvo ou área.
CAMPO DE FORÇA. Cria uma película protetora que absorve dano.
REFÚGIO. Cria um domo para abrigar o conjurador e seus aliados.
- Adiv* **LIGAÇÃO TELEPÁTICA.** Pode ver e ouvir através de um objeto ou criatura.
OLHOS OBSERVADORES. Olhos flutuantes obedecem seus comandos.
- Conv* **AMARRAS ETÉREAS.** Laços de energia prendem o alvo.
MONTARIA ARCANA. Invoca uma criatura grande que serve como montaria.
SALTO DIMENSIONAL. Teletransporta você e outras criaturas para um ponto que possa ver.
SERVOS INVISÍVEIS. Seres invisíveis realizam tarefas para você.
- Evoc* **BOLA DE FOGO.** Pedra incandescente explode causando dano em todas as criaturas na área
FLECHA ÁCIDA. Dispara um projétil de ácido que corrói armaduras e outros objetos.
RELÂMPAGO. Causa dano em criaturas numa linha.
SOPRO DAS UIVANTES. Explosão em cone causa dano de frio e empurra alvos.
- Encan* **DESESPERO ESMAGADOR.** Criaturas na área perdem a vontade de lutar.
MARCA DA OBEDIÊNCIA. Símbolo mágico impede o alvo de fazer uma ação.
RAIO DA INSANIDADE. Deixa o alvo confuso.
- Ilusão* **CAMUFLAGEM ILUSÓRIA.** A imagem do alvo fica distorcida, concedendo camuflagem.
INVISIBILIDADE. Torna-se invisível por um curto período.
- Necro* **CONJURAR MORTOS-VIVOS.** Ergue esqueletos e zumbis para lutarem por você.
CRÂNIO VOADOR DE VLADISLAV. Crânio flutuante causa dano em um alvo.
- Trans* **ALTERAR TAMANHO.** Aumenta ou diminui o tamanho de objetos e criaturas.
METAMORFOSE. Modifica o corpo do conjurador.
VELOCIDADE. Alvo recebe bônus nos ataques, CA, Reflexos, deslocamento e pode fazer ataques adicionais.

3º Círculo

- Abjur* **DIFICULTAR DETECÇÃO.** Protege uma criatura contra efeitos de detecção e vidência.
- ESCUDO ARCANO.** Protege o conjurador contra dano de ataques à distância e magias.
- GLOBO DE INVULNERABILIDADE.** Esfera protege contra magias de 2º círculo ou menores.
- Adivi* **CONTATO EXTRAPLANAR.** Você barganha com criaturas poderosas de outros planos para obter ajuda.
- LENDAS E HISTÓRIAS.** Descobre detalhes sobre objetos, criaturas e magias.
- VIDÊNCIA.** Pode ver e ouvir os arredores de uma criatura que esteja no mesmo plano.
- Conv* **CONVOCAÇÃO INSTANTÂNEA.** Teletransporta um objeto marcado para suas mãos.
- TELETRANSPORTE.** Transporta você e outras criaturas e objetos para um local instantaneamente.
- Evoc* **ERUPÇÃO GLACIAL.** Estacas de gelo explodem do chão, ferindo e derrubando os alvos.
- LANÇA DE LAVA DE ALEPH.** Míssil de magma explode no alvo, causando dano por rodada.
- MURALHA ELEMENTAL.** Evoca um muro feito de fogo ou gelo.
- TALHO INVISÍVEL.** Lâmina de ar em alta velocidade corta os alvos.
- Encan* **DOMINAÇÃO.** Domina a mente de um alvo e controla suas ações.
- MARIONETE.** Controla o corpo do alvo e seus movimentos.
- TOQUE DO NADA.** Ataca os sentidos do alvo, isolando sua mente de seu corpo.
- Ilusão* **ILUSÃO LACERANTE.** Cria uma ilusão perigosa que pode causar dano real.
- MANTO DE SOMBRAS.** Conjurador se cobre de sombras mágicas para vários efeitos.
- MIRAGEM.** Altera de forma ilusória toda uma área ou terreno.
- Necro* **DRENO DE ENERGIA.** Toque ataca os Pontos de Mana do alvo.
- FERVER SANGUE.** Criatura tem seu sangue aquecido até borbulhar, causando dano.
- TENTÁCULOS DE TREVAS.** Tentáculos de energia negativa atacam e agarram criaturas na área.
- Trans* **PELE DE PEDRA.** Transforma sua pele em pedra, concedendo redução de dano.
- TELECINÉSIA.** Move e arremessa criaturas e objetos apenas se concentrando.
- TRANSFORMAÇÃO DE COMBATE.** Você recebe assume uma nova forma com habilidades de combate, mas não pode lançar magias.
- VOO.** Você recebe deslocamento voo 12m.

Magias Divinas

1º Círculo

- Abjur* **ESCUDO DA FÉ.** Alvo recebe bônus na CA por 1 rodada.
- PROTEÇÃO DIVINA.** Alvo recebe bônus em testes de resistência.
- RIGIDEZ.** Você recebe bônus na CA e resistência a dano.
- SANTUÁRIO.** Inimigos devem passar num 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 bônus nos testes de perícia.
- VISÃO DA MORTE.** Você percebe a condição das criaturas que enxergar.
- VOZ DIVINA.** Você pode se comunicar com um tipo de criatura.
- Conv* **ARMA ESPÍRITUAL.** Cria uma arma de energia que contra-ataca seus inimigos.
- CRIAR ELEMENTOS.** Cria uma quantidade Minúscula de água, ar, fogo ou terra.
- Encan* **AUXÍLIO DIVINO.** Você recebe bônus nos ataques e danos.
- BÊNÇÃO.** Aliados recebem bônus nos ataques e danos.
- COMANDAR.** Força o alvo a obedecer uma ordem.
- MAGNETISMO ANIMAL.** Um animal fica prestativo ou indiferente.
- TRANQUILIDADE.** Acalma criaturas na área.
- Evoc* **CONSAGRAR.** Abençoa a área, maximizando efeitos de cura.
- CURAR FERIMENTOS.** Seu toque recupera pontos de vida.
- DESPEDAÇAR.** Som alto e agudo causa dano de trovão e atordoamento.
- FERIDA DA TERRA.** Cilindro com 3m de diâmetro causa dano de ácido.
- LUZ DO DIA.** Objeto brilha como o dia, estabilizando aliados e ofuscando inimigos.
- Necro* **ESCURIDÃO.** Objeto emana uma área de escuridão.
- INFLIGIR FERIMENTOS.** Seu toque causa dano de trevas e pode deixar abalado.
- PERDIÇÃO.** Inimigos sofrem penalidade nos ataques e danos.
- PROFANAR.** Conspurca a área, dobrando o dano de efeitos de trevas.
- Trans* **ABENÇOAR ALIMENTOS.** Purifica refeição, que também fornece bônus temporários.
- ARMAMENTO DA NATUREZA.** Arma causa dano como se fosse maior.
- CAMINHOS DA NATUREZA.** Alvo ganha bônus no deslocamento e ignora terreno difícil.
- CONSERTAR.** Recupera pontos de vida de um objeto ou construto.
- CONTROLAR PLANTAS.** A vegetação da área enreda criaturas.

2º Círculo

- Abjur* **CÍRCULO DA JUSTIÇA.** Criaturas na área sofrem penalidades em Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem e não podem mentir deliberadamente.
VESTIMENTA DA FÉ. Traje, armadura ou escudo recebem bônus na CA.
- Adiv* **AUGÚRIO.** Diz se uma ação trará resultados bons, ruins ou ambos.
MENTE DIVINA. Oferece bônus em um ou mais atributos mentais.
- Conv* **ENXAME DE PESTES.** Alvo sofre dano de veneno toda rodada.
SOCO DE ARSENAL. Alvo sofre dano de esmagamento e é empurrado.
- Encan* **ALIADO ANIMAL.** Um animal prestativo se torna um aliado veterano.
IMOBILIZAR. Alvo fica lento ou paralisado.
ORAÇÃO. Aliados recebem bônus e inimigos penalidades em teste de perícia e jogadas de dano.
- Evoc* **CONTROLAR FOGO.** Move ou apaga uma chama, esquentando um objeto ou cria armas flamejantes.
PURIFICAÇÃO. Toque remove condições prejudiciais, doenças e venenos.
TEMPESTADE DIVINA. Causa efeitos de vento, precipitações e penalidades para criaturas voadoras.
RAIO DE SOL. Linha causa dano de luz e deixa criaturas ofuscadas.
- Ilusão* **AURA DE LOUCURA.** Criaturas na área podem ficar confusas.
SILÊNCIO. Cria uma área em que é impossível ouvir sons ou lançar magias.
- Necro* **CRIAR MORTOS-VIVOS.** Cria um aliado zumbi ou esqueleto.
MIASMA MEFTICO. Nuvem causa dano de veneno e enjoo.
ROGAR MALDIÇÃO. O alvo sofre efeitos prejudiciais variados.
- Trans* **CONTROLAR MADEIRA.** Fortalece, molda, repele ou deforma um objeto de madeira.
FÍSICO DIVINO. Oferece bônus em um ou mais atributos físicos.

3º Círculo

- Abjur* **BANIMENTO.** Expulsa criaturas de outros planos e destrói mortos-vivos.
CÚPULA DE REPULSÃO. Campo de força invisível impede a aproximação de um tipo de criatura.
PROTEÇÃO CONTRA MAGIA. Concede bônus em testes de resistência contra magias.
- Adiv* **COMUNHÃO COM A NATUREZA.** Você recebe dados para usar como bônus em testes de perícias.
VISÃO DA VERDADE. Alvo enxerga através de camuflagem, escuridão, ilusão e transmutação.
- Conv* **SERVO DIVINO.** Invoca um espírito para realizar uma tarefa, por um preço.
VIAGEM ARBÓREA. Você pode usar árvores e plantas para se teletransportar.
- Encan* **DESPERTAR CONSCIÊNCIA.** Plantas e animais ganham consciência e se tornam aliados.
EMPRESTAR MAGIA. Alvo pode lançar uma de suas magias.
MISSÃO DIVINA. Alvo deve cumprir uma tarefa, ou sofrer penalidades em testes.
- Evoc* **COLUNA DE CHAMAS.** Cilindro de fogo e luz causa dano e destruição.
DISPERSAR AS TREVAS. Dispersão anula magias, protege aliados e cega inimigos.
SOPRO DA SALVAÇÃO. Cone cura aliados e remove condições prejudiciais.
- Necro* **ANULAR A LUZ.** Explosão anula magias, protege aliados e enjoe inimigos.
MATAR. O alvo tocado sofre dano ou é reduzido a -1 PV.
POEIRA DA PODRIDÃO. Nuvem causa dano de trevas e impede cura mágica de funcionar.
- Trans* **CONTROLAR ÁGUA.** Congela, derrete, evapora, aumenta ou reduz o nível de um corpo d'água.
CONTROLAR TERRA. Amolece, molda ou solidifica uma área de terra, pedra ou similar.
LIBERTAÇÃO. O alvo fica imune a efeitos que impeçam ou restrinjam movimentação.
POTÊNCIA DIVINA. Você aumenta de tamanho e recebe bônus de Força, RD e PV temporários, ao custo da capacidade de lançar magias.

Magias Arcanas

1º Círculo

Adaga Mental

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você manifesta e dispara uma adaga imaterial contra a mente do alvo, que faz um teste de Vontade. Se falhar, sofre 2d6 pontos de dano mental e fica pasmo por uma rodada. Se passar, recebe apenas metade do dano.

+1 PM: você lança a magia sem gesticular ou pronunciar palavras, e a adaga se torna invisível. O alvo não percebe que você lançou uma magia contra ele.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Além do normal, você “finca” a adaga na mente do alvo. Enquanto a magia durar, você sabe a direção e localização do alvo, desde que estejam no mesmo mundo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

Alarme

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** esfera de 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Você cria uma barreira protetora invisível que detecta qualquer criatura que tocar ou entrar na área protegida. Ao lançar a magia, você pode escolher quais criaturas podem entrar na área sem ativar seus efeitos. *Alarme* pode emitir um aviso telepático ou sonoro, decidido quando a magia é lançada. Um aviso telepático alerta apenas você, inclusive acordando-o se estiver dormindo, mas apenas se estiver a até 1km da área protegida. Um aviso sonoro alerta todas as criaturas em alcance longo.

+2 PM: muda o alcance para pessoal. A área é emanada a partir de você.

+5 PM: além do normal, você também percebe qualquer efeito de adivinhação que seja usado dentro da área ou atravessa a área. Você pode fazer um teste oposto de Misticismo contra quem usou o efeito; se for bem-sucedido, tem um vislumbre de seu rosto e uma ideia aproximada de sua localização (“três dias de viagem ao norte”, por exemplo).

+5 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada e a resistência para Vontade anula. Quando um intruso entra na área, você pode descarregar a magia como uma reação. Se o intruso falhar na resistência, ficará paralisado por 1d4 rodadas. Além disso, você e as criaturas escolhidas ganham +10 em testes de Sobrevivência para rastrear o intruso. Esse bônus tem duração de um dia.

Amedrontar

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide de até 4º nível; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Envolvido por energias sombrias, o alvo fica abalado. Se falhar na resistência, fica apavorado por 1d4 rodadas, depois abalado.

+2 PM: muda o alvo para criatura de até 4º nível.

+2 PM: muda o nível do alvo para até 8º.

+5 PM: afeta todos os alvos válidos à sua escolha dentro do alcance.

+5 PM: muda o nível do alvo para até 12º.

+9 PM: muda o nível do alvo para até 16º.

+14 PM: muda o nível do alvo para qualquer.

Área

Escorregadia

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo ou Área:** 4 quadrados de 1,5m ou 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Esta magia recobre uma superfície com uma substância gordurosa e escorregadia. Criaturas na área devem passar na resistência para não cair. Nas rodadas seguintes, criaturas que tentem movimentar-se pela área devem fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (veja o **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**).

Área Escorregadia pode tornar um item escorregadio. Uma criatura segurando um objeto afetado deve passar na resistência para não deixar o item cair cada vez que usá-lo.

+1 PM: aumenta a CD dos testes de Acrobacia em +2.

+2 PM: aumenta a área em +1 quadrado de 1,5m.

Arma Mágica

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** cena.

A arma tocada é considerada mágica para propósitos de resistência a dano e recebe um bônus de +1 nos testes de ataque e rolagens de dano. Esta magia também afeta armas naturais e ataques desarmados.

+2 PM: muda o bônus para +2.

+2 PM: a arma também recebe um poder mágico entre *congelante*, *elétrica* ou *flamejante*.

+5 PM: muda o bônus para +3.

+9 PM: muda o bônus para +4.

+14 PM: muda o bônus para +5.

Armadura Arcana

Abjuração

Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria 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 *Velocidade* recebe +6 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. Requer 2º círculo.

Concentração de Combate

Adivinhação

Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

Você amplia sua percepção, antecipando movimentos dos inimigos e achando brechas em sua defesa. Quando faz um ataque (corpo a corpo ou à distância), você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

+2 PM: muda a duração para cena.

+5 PM: além do normal, ao atacar você, um inimigo deve rolar dois dados e usar o pior resultado.

+9 PM: muda o alcance para curto, o alvo para criaturas escolhidas e a duração para cena.

+14 PM: muda a duração para cena. Além do normal, você recebe um poderoso sexto sentido que avisa-o de qualquer perigo ou ameaça. Você fica imune às condições surpreendidas e desprevenidas e recebe um bônus de +10 na CA e Reflexos.

Compreensão Telepática

Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou texto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula (veja texto).

Você pode entender qualquer coisa falada ou escrita, mas precisa tocar a criatura ou o texto que quer entender. Você também pode gastar uma ação de movimento para ouvir os pensamentos de uma criatura inteligente tocada (você “ouve” o que o alvo está pensando), mas um alvo involuntário tem direito a um teste de Vontade para proteger seus pensamentos e evitar este efeito.

TRUQUE: muda o alcance para curto, o alvo para 1 criatura e a resistência para nenhuma. Você e o alvo podem conversar telepaticamente. Esse efeito transmite som, não significado — ou seja, você e o alvo devem falar um idioma comum para se entenderem.

+1 PM: muda o alcance para curto.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Você pode entender todas as criaturas afetadas, mas só pode ouvir os pensamentos de uma por vez.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, pode vasculhar os pensamentos do alvo para extrair informações. O mestre decide se a criatura sabe ou não a informação que você procura. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você pode falar, entender e escrever qualquer idioma. Requer 3º círculo.

Conjurar Monstro

Convocação

Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura conjurada; **Duração:** sustentada.

Esta magia conjura um monstro de tamanho Pequeno que ataca seus inimigos. Você escolhe a aparência do monstro e o tipo de dano físico que ele pode causar, entre corte, perfuração e esmagamento. No entanto, ele não é uma criatura real, e sim um construto feito de energia. Se for destruído, ou quando a magia acaba, desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás. Você só pode ter um monstro conjurado por essa magia por vez.

O monstro surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance e pode agir no começo do seu próximo turno, sempre na sua iniciativa. O monstro tem deslocamento 9m e pode fazer uma ação de movimento por rodada. Você pode usar uma ação padrão para dar uma das seguintes ordens a ele:

Mover: o monstro movimentar-se o dobro do deslocamento nessa rodada.

Atacar: o monstro ataca um alvo em alcance corpo a corpo. O ataque acerta automaticamente e causa 2d4+2 pontos de dano.

Lançar Magia: o monstro pode servir como ponto de origem para uma magia lançada por você com execução de uma ação padrão ou menor. Ele pode descarregar um *Toque Chocante* em um inimigo distante, ou mesmo “cuspir” uma *Bola de Fogo*. Você gasta PM normalmente para lançar a magia.

Outros usos criativos para monstros conjurados ficam a critério do mestre. O monstro não age sem receber uma ordem.

Para efeitos de jogo, o monstro conjurado tem For 14, Des 17 e todos os outros atributos nulos. Ele tem 20 pontos de vida, não tem um valor de CA (ataques feitos contra ele acertam automaticamente) e usa o seu bônus para teste de Reflexos. Ele é imune a efeitos que pedem um teste de Fortitude ou Vontade.

+1 PM: o monstro ganha deslocamento de escalada ou natação igual ao seu deslocamento.

+1 PM: aumenta o deslocamento do monstro em +3m.

+1 PM: muda o tipo de dano do ataque do monstro para ácido, fogo, frio, eletricidade ou trovão.

+2 PM: o monstro ganha percepção às cegas.

+2 PM: aumenta os PV do monstro em +10 para cada categoria de tamanho a partir de Pequeno (+10 PV para Pequeno, +20 PV para Médio, etc.).

+2 PM: aumenta o tamanho do monstro para Médio. Ele tem For 18, Des 16, 45 PV, deslocamento 12m, e seu ataque causa 2d6+4 pontos de dano.

+2 PM: o monstro ganha resistência 10 contra dois tipos de dano (por exemplo, corte e frio).

+4 PM: o monstro ganha uma nova ordem: *Arma de Sopro*. O monstro causa o dobro de seu dano de ataque em um cone de 6m a partir de si (Reflexos reduz à metade).

+5 PM: aumenta o tamanho do monstro para Grande. Ele tem For 24, Des 14, 75 PV, deslocamento 12m, e seu ataque causa 3d6+7 pontos de dano com 3m de alcance.

+9 PM: o monstro ganha deslocamento de voo igual ao dobro do deslocamento.

+9 PM: o monstro ganha imunidade contra dois tipos de dano.

+9 PM: aumenta o tamanho do monstro para Enorme. Ele tem For 32, Des 12, 110 PV, deslocamento 15m, e seu ataque causa 4d6+11 pontos de dano com 4,5m de alcance. Requer 4º círculo.

+14 PM: aumenta o tamanho do monstro para Colossal. Ele tem For 41, Des 10, 180 PV, deslocamento 15m, e seu ataque causa 6d6+15 de dano com 9m de alcance.

Criar Ilusão

Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** ilusão que se estende a até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacreditada.

Esta magia cria uma ilusão visual ou sonora imaginada por você: um criatura, uma parede, um grito de socorro, um uivo assustador. A magia cria apenas imagens ou sons simples, equivalentes ao tom de voz normal, para cada cubo de 1,5m no efeito. Não é possível criar cheiros, texturas, temperaturas, música e conversas específicas (mas veja os aprimoramentos). Criaturas e objetos atravessam uma ilusão sem sofrer dano, mas a magia pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou inimigo. A magia é anulada se você sair do alcance.

+1 PM: muda a duração para sustentada. A cada rodada em que mantiver a magia, você pode usar uma ação livre para mover a imagem ou alterar o som como quiser, dentro dos limites de tamanho do efeito. Você pode, por exemplo, criar uma ilusão de um fantasma que anda pela sala, controlando seus movimentos. Quando você para de sustentar a magia, a imagem ou som persistem por mais uma rodada antes da magia se dissipar.

+1 PM: aumenta o efeito da ilusão em +1 cubo de 1,5m.

+1 PM: também pode criar ilusões de imagem e sons combinados.

+1 PM: também pode criar sons complexos (conversas específicas, músicas ou qualquer outra coisa) com volume máximo equivalente ao que cinco pessoas podem produzir para cada cubo de 1,5m no efeito. Com uma ação livre, você pode alterar o tipo de som, o volume ou fazê-lo se aproximar ou se afastar dentro do alcance.

+2 PM: muda o alcance para longo, o efeito para esfera de 30m de raio e a duração para cena. Em vez do normal, você cria um som muito alto, equivalente a uma multidão. Criaturas na área lançam magias como se estivessem em uma condição ruim, e testes de Percepção para ouvir têm CD+10.

+2 PM: também pode criar odores e sensações térmicas, que são 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 cheiro de queimado a até 12m.

+2 PM: também pode criar sensações táteis, como texturas; objetos ainda atravessam a ilusão, mas criaturas não conseguem atravessá-la sem passar em um teste de Vontade. A ilusão continua sem causar ou sofrer dano. Requer 2º círculo.

+5 PM: além do normal, você pode gastar uma ação livre para modificar a ilusão (mas não acrescentar novos aprimoramentos). Requer 3º círculo.

Disfarce Ilusório

Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacreditada.

Você pode mudar a aparência do alvo, incluindo seu equipamento. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz, etc. O alvo recebe +10 em testes de Enganação para disfarce. O alvo não recebe novas habilidades (você pode ficar parecido com outra raça, mas não ganhará suas habilidades), nem modifica o equipamento (uma espada longa disfarçada como um bordão continua funcionando e causando dano como uma espada).

TRUQUE: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura e a duração para 1 semana. Em vez do normal, você pode fazer uma pequena alteração na aparência do alvo, como deixar o nariz vermelho ou fazer brotar um singelo gerânio no alto da cabeça. A mudança é inofensiva, mas persistente — se a flor for arrancada, por exemplo, uma nova flor nascerá no local.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 objeto. Você pode, por exemplo, transformar pedaços de ferro em moedas de ouro. Você recebe +10 em testes de Enganação para falsificação.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura. Uma criatura involuntária pode anular o efeito com um teste de Vontade.

+2 PM: além do normal, a ilusão também inclui odores, sensações térmicas e táteis. Isso muda o bônus em testes de Enganação para disfarce para +20.

+3 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Cada criatura pode ter uma aparência diferente. Criaturas involuntárias podem anular o efeito com um teste de Vontade.

Enfeitiçar Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia torna o alvo prestativo (veja Diplomacia no **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**). Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe um bônus de +10 em testes de Diplomacia com a vítima. Um alvo hostil ou que esteja envolvido em um combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é anulada e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+2 PM: em vez do normal, você sugere uma ação para o alvo e ele obedece. A sugestão deve ser feita de modo que pareça aceitável, a critério do mestre. Pedir ao alvo que pule em um precipício, por exemplo, anula a magia. Já sugerir a um guarda que descanse um pouco, de modo que você e seus aliados passem por ele, é aceitável. Quando o alvo executa a ação, a magia termina. Você pode determinar uma condição específica para a sugestão: por exemplo, que um rico mercador doe suas moedas para o primeiro mendigo que encontrar.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+5 PM: afeta todos os alvos dentro do alcance.

Explosão de Chamas Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um leque de chamas irrompe de suas mãos, causando 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas na área.

TRUQUE: muda o alcance para curto, a área para alvo de 1 objeto e a resistência para Reflexos anula. Você gera uma pequena explosão que não causa dano mas pode acender uma vela, tocha ou fogueira. Também pode fazer um objeto inflamável com RD 0 (como uma corda ou pergaminho) ficar em chamas. Uma criatura em posse de um objeto pode evitar esse efeito se passar na resistência.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: muda a resistência para Reflexos parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica em chamas (veja Condições, no **APÊNDICE B**).

Globos de Luz Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** até 4 esferas brilhantes; **Duração:** cena.

Esta magia cria esferas flutuantes de pura luz com 10cm de diâmetro, que você pode posicionar onde quiser dentro do alcance. Você pode enviar uma esfera à frente, outra para trás, outra para cima e manter uma perto de você, por exemplo. Uma vez por rodada, você pode mudar as esferas de posição com uma ação livre. Cada esfera ilumina como uma tocha, mas não produz calor.

TRUQUE: muda o alcance para toque e o efeito para alvo de 1 objeto. Em vez do normal, o alvo brilha como uma tocha, mas sem calor.

+1 PM: muda o alcance para curto, o efeito para alvo de 1 criatura, a duração para cena e a resistência para Fortitude parcial. Você lança um globo de luz nos olhos do alvo, que fica ofuscado. Se falhar na resistência, fica cego por 1d4 rodadas, depois ofuscado. Esse efeito não afeta criaturas cegas.

+2 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 objeto, a duração para permanente e adiciona componente material (pó de rubi no valor de 50 T\$). O objeto brilha como uma tocha, mas sem calor.

+5 PM: cada esfera aumenta para tamanho Médio. Se uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, sua silhueta pode ser vista claramente, e ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade. Além disso, enquanto uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela também fica ofuscada.

Hipnotismo Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas de até 4º nível; **Duração:** 1d4 rodadas; **Resistência:** Vontade anula.

Com uma voz firme e movimentos hipnóticos com as mãos, as criaturas afetadas ficam fascinadas. Esta magia só afeta criaturas que possam perceber você. Além disso, se usar esta magia em combate, os alvos recebem +5 em seus testes de resistência.

TRUQUE: muda o alvo para 1 criatura e a duração para 1 rodada. Em vez de fascinado, o alvo fica pasmo. Uma criatura só pode ser afetada por esse truque uma vez por cena.

+1 PM: em vez do normal, se passarem na resistência os alvos não saberão que foram vítimas de uma magia.

+2 PM: muda a duração para cena.

+2 PM: muda o alcance para médio.

+2 PM: muda os alvos para até 8º nível.

+5 PM: muda os alvos para até 12º nível.

+9 PM: muda os alvos para até 16º nível.

Imagem Espelhada Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Três cópias ilusórias suas aparecem. As duplicatas ficam ao seu redor e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem atacar. Você recebe CA+6. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das imagens desaparece, e o bônus na CA diminui em 2. Um oponente deve ver as cópias para ser confundido. Se você estiver invisível, ou o atacante de olhos fechados, você não recebe o bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

+2 PM: aumenta o número de cópias em +1.

+5 PM: além do normal, toda vez que uma cópia é destruída, emite um clarão de luz. A criatura que destruiu a cópia faz um teste de Fortitude; se falhar, fica cega por uma rodada.

Leque Cromático Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** 4,5m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Vontade parcial.

Um cone de luzes brilhantes surge a partir das suas mãos, deixando as criaturas na área ofuscadas pela cena. Caso falhem na resistência, ficam cegas por 1 rodada. Esta magia afeta apenas criaturas de até 4º nível, e não afeta criaturas cegas.

+2 PM: criaturas que falhem na resistência também ficam atordoadas por 1 rodada.

+2 PM: aumenta a duração dos efeitos em +1 rodada.

+2 PM: afeta alvos de até 8º nível. Requer 2º círculo.

+5 PM: afeta alvos de até 12º nível. Requer 3º círculo.

+9 PM: afeta alvos de até 16º nível. Requer 4º círculo.

+14 PM: afeta alvos de qualquer nível. Requer 5º círculo.

Localização Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** círculo com 90m de raio; **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 movimentar-se 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 falha, mas você gasta os PM mesmo assim. Esta magia pode ser bloqueada por uma fina camada de chumbo.

TRUQUE: muda a área para alvo você. Em vez do normal, você sabe onde fica o norte, e recebe +5 em testes de Sobrevivência para orientar-se.

+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 para 900m, 900m para 9km, e assim por diante).

Moldar Objetos

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 3kg de matéria prima; **Duração:** cena.

A magia transforma matéria bruta para moldar um novo objeto. Você pode usar matéria prima mundana (como madeira, rochas, ossos) para criar um objeto de peso equivalente e preço máximo de 10 T\$, como um odre ou uma espada curta. O objeto reverte à matéria prima ao final da cena, ou se for tocado por um objeto feito de chumbo. *Moldar Objetos* não pode ser usada para criar objetos consumíveis no uso, como alimentos, itens alquímicos ou venenos.

TRUQUE: muda o alvo para 1 objeto mundano e a duração para instantânea. Em vez do normal, você pode alterar as propriedades

físicas do objeto, como colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 0,5kg de material inanimado (incluindo comida), ou curar 1 PV do objeto, consertando pequenas falhas como colar um frasco de cerâmica quebrado, unir os elos de uma corrente ou costurar uma roupa rasgada. Um objeto só pode ser afetado por este truque uma vez por dia.

+1 PM: aumenta o peso do alvo em +2kg.

+2 PM: muda o alvo para 1 objeto mundano de até 15kg e a duração para instantânea. Em vez do normal, você cura todos os PV do alvo.

+2 PM: aumenta o preço máximo do objeto final em +100T\$.

+5 PM: muda o alvo para 1 objeto Enorme. Em conjunto com outros aprimoramentos, Isso permite reparar um buraco em um muro, ou criar uma carroça.

Névoa

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** cena.

Uma névoa 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: a magia também funciona sob a água, criando uma nuvem de tinta.

+2 PM: você pode escolher criaturas no alcance ao lançar a magia; elas enxergam através do efeito.

+2 PM: além do normal, a nuvem tem um cheiro horrível. No início de seus turnos, qualquer criatura dentro dela, ou qualquer criatura com faro em alcance curto da nuvem, deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica enjoada por uma rodada.

+2 PM: além do normal, a nuvem tem uma tom avermelhado e se torna cáustica. No início de seus turnos, criaturas dentro dela sofrem 2d4 pontos de dano de ácido.

+3 PM: aumenta o dano de ácido em +2d4.

+5 PM: além do normal, a nuvem fica espessa, quase sólida. Qualquer criatura dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 3m (independente de seu deslocamento normal) e sofre -2 em testes de ataque e rolagens de dano.

Primor Atlético

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você modifica os limites físicos do alvo, que recebe deslocamento +9m, +10 em testes de Atletismo, e um bônus adicional de +20 em testes de Atletismo para saltar.

+1 PM: além do normal, ao fazer testes de Atletismo, o alvo pode rolar dois dados e escolher o melhor.

+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 pausa 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 tem o dano aumentado em um dado do mesmo tipo.

+5 PM: além do normal, ao fazer testes de perícias baseadas em Força, Destreza ou Constituição, o alvo pode rolar dois dados e escolher o melhor. Isso não vale para testes de ataque.

Queda Suave

Transmutação

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvos:** 1 criatura ou objeto com até 200kg; **Duração:** até chegar ao solo ou cena, o que vier primeiro.

O alvo cai lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — o suficiente para não causar dano.

Como lançar esta magia é uma reação, você pode lançá-la rápido o bastante para salvar a si ou a um amigo de quedas inesperadas.

Lançada sobre um projétil — como uma flecha ou uma rocha largada do alto de um penhasco —, a magia faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão.

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.

TRUQUE: muda o alvo para objeto com até 5kg. Em vez do normal, você pode gastar uma ação de movimento para levantar o alvo até 4,5m em qualquer direção.

+2 PM: muda o alvo para até 10 criaturas ou objetos.

Raio do Enfraquecimento

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena. **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio púrpura que drena as forças do alvo. Se falhar na resistência, o alvo fica fatigado. Se passar, recebe -2 nos testes de ataque e rolagens de dano.

TRUQUE: muda o alcance para toque e a resistência para Fortitude anula. Em vez do

normal, ao tocar o alvo, sua mão emana um brilho púrpura. O alvo fica fatigado. Uma criatura só pode ser afetada por esse truque uma vez por cena.

+2 PM: muda a penalidade se passar na resistência para -5.

+5 PM: em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica exausto. Se passar, fica fatigado. Requer 2º círculo.

+9 PM: em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica inconsciente. Se passar, fica exausto. Requer 3º círculo.

Resistência a Energia

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Ao lançar a magia, escolha entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão. O alvo recebe RD 10 contra a energia escolhida. Por exemplo, uma criatura com *Resistência a Fogo* que receba 16 pontos de dano de uma *Bola de Fogo* perde apenas 6 PV.

+1 PM: aumenta a resistência em +2.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o efeito para oferecer resistência a dano de todos os tipos de energia. Requer 3º círculo.

+14 PM: muda o efeito para oferecer imunidade a um tipo de dano de energia. Requer 5º círculo.

Seta Infalível de Talude

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvos:** até 2 criaturas; **Duração:** instantânea.

Favorita entre magos iniciantes, essa magia lança duas setas de energia que acertam automaticamente, causando 1d4+1 pontos de dano de essência cada. Você pode disparar contra alvos diferentes ou concentrar as setas num mesmo alvo. Caso você possua um bônus no dano de magias, como pela habilidade Arcano de Batalha, ele é aplicado em apenas uma seta (o bônus vale para a magia, não cada alvo).

+1 PM: aumenta o número de setas em +1.

+2 PM: muda as setas para lanças de energia, que causam 1d8+1 pontos de dano de essência cada.

Sono

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura de até 4º nível; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Um sono místico recai sobre o alvo. Se passar

na resistência, fica pasmo por uma rodada. Se falhar, fica inconsciente e caído.

+2 PM: muda o alvo para área de quadrado com 3m de lado. Todas as criaturas na área dentro do limite de nível são afetadas.

+2 PM: afeta alvos de até 8º nível. Requer 2º círculo.

+5 PM: afeta alvos de até 12º nível. Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Todas as criaturas no alcance dentro do limite de nível são afetadas.

+9 PM: afeta alvos de até 16º nível. Requer 4º círculo.

+14 PM: muda a duração para permanente e o alvo para 1 criatura de qualquer nível. Requer 5º círculo.

Teia

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cubo com 6m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Teia cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas na área. Qualquer criatura na área que falhar na resistência fica enredada. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD igual à da magia). Além disso, a área ocupada por *Teia* é considerada terreno difícil.

A *Teia* é inflamável. Qualquer ataque que cause dano de fogo destrói as teias por onde passar, libertando as criaturas enredadas mas deixando-as em chamas (veja Condições, no APÊNDICE B).

+1 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência também ficam presas.

+2 PM: além do normal, no início de seus turnos a magia afeta novamente qualquer criatura na área, exigindo um novo teste de Reflexos. Requer 2º círculo.

+2 PM: aumenta a área em +1 cubo de 1,5m.

Toque Chocante

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Arcos elétricos envolvem sua mão, causando 3d8 pontos de dano de eletricidade. Se o alvo usa armadura de metal (ou carrega muito metal, a critério do mestre), recebe uma penalidade de -5 no teste de resistência.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um teste de ataque corpo a corpo com uma arma. Se acertar, causa o dano da arma e da magia.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8.

Toque Vampírico

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Sua mão brilha com uma energia sombria, causando 2d6 pontos de dano de trevas. Você recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um teste de ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e da magia, e recupera pontos de vida iguais à metade do dano da magia.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para cena. Em vez do normal, a cada rodada você pode gastar uma ação padrão para tocar 1 criatura e causar o efeito da magia. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o dano para 6d6. Requer 3º círculo.

Tranca Arcana

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto Grande ou menor; **Duração:** permanente.

Esta magia tranca uma porta ou outro item que possa ser aberto ou fechado (como um baú, caixa, etc), aumentando a dificuldade de testes de Força ou Ladinagem para abri-lo em CD +10. Você pode abrir livremente sua própria tranca sem problemas.

TRUQUE: muda o alcance para curto. Em vez do normal, pode abrir ou fechar um objeto de tamanho Médio ou menor, como uma porta ou baú. Não afeta objetos trancados.

+1 PM: muda o alcance para curto, a duração para instantânea e adiciona componente material (chave de bronze no valor de 25 T\$). Em vez do normal, a magia abre portas, baús e janelas trancadas, presas, barradas ou protegidas por outra *Tranca Arcana* (neste caso, o efeito é anulado por uma cena). Ela também afrouxa grilhões e solta correntes.

+5 PM: aumenta a dificuldade para abrir o alvo em CD+5.

+5 PM: muda o alvo para 1 objeto de qualquer tamanho, podendo afetar até mesmo os portões de um castelo. Requer 3º círculo.

Visão Arcana

Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seus olhos brilham com uma luz azul, e passam a enxergar auras mágicas. Este efeito é similar ao uso de Misticismo para detectar magia, mas você detecta todas as auras mágicas em alcance médio e recebe todas as informações sobre elas sem gastar ações. Além disso, você pode gastar uma

ação de movimento para descobrir se uma criatura que possa perceber em alcance médio é capaz de lançar magias, e qual a aura gerada pelas magias de círculo mais alto que ela pode lançar.

+1 PM: o alvo também recebe visão no escuro.

+1 PM: o alvo também pode enxergar objetos e criaturas invisíveis. Eles aparecem como formas translúcidas.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+5 PM: muda o alcance para longo.

+9 PM: o alvo também pode ver a forma real das coisas. Pode enxergar na escuridão (normal ou mágica) como se fosse de dia; pode enxergar através de efeitos de ilusão e invisibilidade (que aparecem como formas translúcidas) e efeitos de transmutação (enxergando a forma original de criaturas ou objetos transformados). Requer 4º círculo.

Vitalidade Fantasma

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você suga uma minúscula porção da energia vital dos seres ao seu redor, recebendo 2d8 pontos de vida temporários. Os PV temporários desaparecem ao final da cena.

+2 PM: aumenta os PV temporários recebidos em +1d8.

+5 PM: muda o alvo para área de esfera de 6m de raio e a resistência para Fortitude reduz à metade. Em vez do normal, você suga energia das criaturas vivas na área, causando 1d8 pontos de dano de trevas, e recebendo PV temporários igual ao total de dano causado. Os PVs temporários desaparecem ao final da cena. Requer 2º círculo.

2º Círculo

Alterar

Tamanho

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 dia.

Esta magia aumenta ou diminui o tamanho de um item mundano em até três categorias (um objeto Enorme vira Pequeno, por exemplo). Você também pode mudar a consistência do item, deixando-o rígido como pedra ou flexível como seda (isso não altera realmente sua RD ou PV).

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1. Requer 4º círculo.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo e seu equipamento aumentam de tamanho em uma categoria. O alvo também recebe Força +4.

+3 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo e seu equipamento diminuem de tamanho em uma categoria. O alvo também recebe Destreza +4. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o alvo para 1 criatura, a duração para permanente e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, se falhar na resistência o alvo e seu equipamento tem seu tamanho mudado para Minúsculo. O alvo também tem seu valor de Força reduzido a 1, e suas formas de deslocamento são reduzidas a 3m. Por fim, qualquer dano contra o alvo reduz seus PV imediatamente a 0. Requer 4º círculo.

Amarras Etéreas

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Cinco cordas feitas de energia prendem o alvo, deixando-o paralisado. A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (CD igual à da magia). Se passar, destrói uma corda, mais uma corda adicional para cada 5 pontos em que superou a CD. As cordas também podem ser atacadas e destruídas: cada uma tem CA 5, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico. Se todas as cordas forem destruídas, a magia é dissipada. Por serem feitas de energia, as cordas afetam criaturas incorpóreas.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: em vez do normal, cada corda pode ser destruída automaticamente com um único ataque bem-sucedido; porém, cada corda destruída libera um choque de energia que causa 1d6+1 pontos de dano de essência na criatura amarrada. Requer 3º círculo.

Bola de Fogo

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta famosa magia de ataque cria uma poderosa explosão, causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres na área.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+2 PM: muda a área para efeito de esfera de fogo com 3m de diâmetro, e a duração para cena. Em vez do normal, cria uma esfera de fogo que causa 3d6 pontos de dano a qualquer criatura no mesmo espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a esfera voar 9m em qualquer direção. A esfera é imune a dano, mas pode ser apagada com água. Uma criatura só pode sofrer dano da esfera uma vez por rodada.

+3 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada. Em vez do normal, você cria uma pequena pedra flamejante, que pode detonar como uma reação, descarregando a magia. A pedra pode ser usada como uma arma de arremesso com alcance curto. Uma vez detonada, causa o dano da magia numa área de esfera de 6m de raio.

Campo de Força

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma película protetora sobre o alvo. Você recebe 30 PV temporários, mas apenas contra dano físico (corte, perfuração ou esmagamento).

+1 PM: muda a execução para reação e a duração para instantânea. Em vez do normal, você recebe RD 30 contra o próximo dano físico que sofrer.

+1 PM: aumenta os PV temporários em +5 ou a resistência a dano em +10.

+3 PM: muda o alcance para médio e o alvo para 1 criatura ou objeto Enorme ou menor. Em vez do normal, cria uma esfera imóvel e tremeluzente com 4,5m de diâmetro, centrada no alvo. Nenhum ataque ou efeito de dano é capaz de entrar ou sair da esfera, embora criaturas possam respirar normalmente. Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos para evitarem ser aprisionadas. Requer 3º círculo.

+7 PM: como o aprimoramento acima, mas também muda a duração para sustentada. Tudo dentro da esfera fica praticamente sem peso. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para flutuar a esfera e seu conteúdo para qualquer local dentro alcance. Requer 4º círculo.

Camuflagem Ilusória

Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo desta magia fica com sua imagem ligeiramente nublada, como se vista através de um líquido, recebendo os efeitos de camuflagem.

+3 PM: em vez do normal, a imagem do alvo fica ainda mais distorcida, oferecendo os benefícios de camuflagem total.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 4º círculo.

Conjurar Mortos-Vivos

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** 6 mortos-vivos conjurados; **Duração:** sustentada.

Seis esqueletos de tamanho Médio feitos de energia negativa emergem do chão em espaços desocupados escolhidos por você dentro do alcance. Eles podem agir na rodada em que são conjurados e depois no começo de seus turnos, sempre na sua iniciativa. Você pode usar uma ação de movimento para reposicionar os mortos-vivos (cada um tem deslocamento 9m) ou uma ação padrão para ordenar que ataquem criaturas adjacentes, causando 1d6+2 pontos de dano de trevas. Para efeitos de jogo, os esqueletos têm For 14, Des 14 e todos os outros atributos nulos; eles tem 6 PV e não tem valor de CA ou testes de resistência (qualquer efeito os acerta automaticamente). São imunes a doença, efeitos mentais, encantamento, fadiga, frio, ilusão, paralisia e veneno. Eles desaparecem quando reduzidos a 0 PV, ou quando a magia termina. Usos criativos para mortos-vivos conjurados fora de combate ficam a critério do mestre. Os mortos-vivos não agem sem receber uma ordem.

+2 PM: aumenta o número de mortos-vivos conjurados em +1.

+3 PM: em vez de esqueletos, conjura carnicais (veja abaixo). Requer 3º círculo.

+6 PM: em vez de esqueletos, conjura sombras (veja abaixo). Requer 4º círculo.

Carniçal: como o esqueleto, mas tem For 16, Des 16, 12 PV e causa 1d8+3 pontos de dano de trevas mais 1d8 pontos de dano de veneno. Além disso, criaturas atingidas por um carniçal devem passar num teste de Fortitude (CD igual à da magia), ou ficam paralisadas por 1 rodada.

Sombra: como o esqueleto, mas tem a habilidade incorpóreo, Des 18, 30 PV e causa 1d10 pontos de dano de frio mais 1d10 pontos de dano de trevas. Além disso, criaturas vivas atingidas por uma sombra devem passar num teste de Fortitude (CD igual à da magia) ou perdem 1d4 PM. Sombras perdem a habilidade incorpóreo quando expostas à luz do sol.

Crânio Voador de Vladislav Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Esta magia cria um apavorante crânio humano envolto em energia negativa, que causa 4d8 pontos de dano de trevas quando atinge o alvo. Você cura PVs iguais à metade do dano causado.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: em vez do normal, você cura PVs iguais ao dano causado. Requer 3º círculo.

Desespero Esmagador Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Criaturas humanoides na área são acometidas de grande tristeza, sofrendo uma penalidade de -2 em todas as jogadas e testes. Se passarem na resistência, sofrem a metade da penalidade.

+2 PM: aumenta a penalidade em -1.

+3 PM: em vez do normal, afeta qualquer tipo de criatura.

+3 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência ficam pasmas por 2 rodadas, ou 1 rodada se passarem. Requer 3º círculo.

Dissipar Magia Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo ou Área:** 1 criatura ou 1 objeto mágico ou esfera com 3m de raio; **Duração:** instantânea.

Esta magia anula outras magias que estejam ativas, como se sua duração tivesse acabado. Note que efeitos de magias instantâneas não podem ser dissipados (não se pode dissipar uma *Bola de Fogo* ou *Relâmpago* depois que já causaram dano...). Se lançar essa magia em uma criatura ou área, faça um teste de Misticismo; você anula as magias com CD igual ou menor que o resultado do teste. Se lançada contra um item mágico, ela torna-o um item mundano por 1d6 rodadas.

+12 PM: muda a área para esfera com 9m de raio. Em vez do normal, cria um efeito de disjunção, que dissipa automaticamente todas as magias ativas na área e torna todos os itens mágicos na área — exceto aqueles que você carrega — em itens mundanos. Itens mágicos têm direito a um teste de resistência para evitar esse efeito. Artefatos tem apenas 10% de chance de serem afetados, além do teste de resistência normal. Requer 5º círculo.

Flecha Ácida Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Você dispara um projétil de ácido que causa 4d6 pontos de dano de ácido; se falhar, o alvo também fica coberto por um muco corrosivo durante duas rodadas, sofrendo mais 2d6 de dano de ácido no início de seus turnos. Se lançada contra um objeto livre, que não esteja em posse de uma criatura, a magia causa dano dobrado e ignora a RD do objeto.

+1 PM: além do normal, se o alvo coberto pelo muco ácido estiver usando armadura ou escudo, o item é corroído (se estiver usando ambos, cada item tem 50% de chance de ser atingido). Isso reduz o bônus na CA do item em 1 ponto permanentemente. O item pode ser consertado, restaurando seu bônus, mas é destruído totalmente se o bônus na CA chegar a 0.

+2 PM: aumenta a redução na CA em +1 ponto.

+2 PM: aumenta o dano inicial e o dano por rodada em +1d6.

Invisibilidade Ilusão

Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

O alvo fica invisível, incluindo seu equipamento. Ele recebe camuflagem total, +20 em testes de Furtividade e pode esconder-se mesmo que alguém o esteja observando diretamente. Além disso, criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques.

Porém, a magia termina se o alvo faz um ataque ou lança uma magia ofensiva. Ações contra objetos livres não anulam a *Invisibilidade* (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo seguros por outras criaturas). Causar dano indiretamente — por exemplo, acendendo o pavio de um barril de pólvora que vai detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

Objetos soltos pelo alvo voltam a ser visíveis, e objetos apanhados por ele ficam invisíveis. Uma luz transportada pelo alvo nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance corpo a corpo natural se torna visível.

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e o alvo para 1 criatura ou 1 objeto.

+3 PM: muda a duração para cena. Requer 3º círculo.

+3 PM: muda a duração para sustentada e o efeito para esfera de 3m de raio. Em vez do normal, todas as criaturas a até 3m do alvo (incluindo ele próprio) se tornam invisíveis, como no efeito normal da magia. O efeito se move juntamente com o alvo, esse mantém a até 3m dele; qualquer coisa que se estenda além fica visível. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a duração para cena. Além do normal, o alvo não pode ser detectado por outros sentidos, como audição, faro e percepção às cegas. A única exceção é o tato. Além disso, a magia não é anulada caso o alvo faça um ataque ou lance uma magia ofensiva. Requer 4º círculo.

Ligação Telepática Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 2 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 dia.

Você cria um elo mental entre duas criaturas com Inteligência 3 ou maior (você pode ser uma delas). As criaturas podem se comunicar independente de idioma ou distância, mas não em mundos diferentes.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, você cria um elo mental que permite que você veja e ouça através dos sentidos da criatura, se gastar uma ação de movimento. Uma criatura involuntária pode fazer um teste de Vontade para anular a magia por uma hora.

Marca da Obediência Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você toca uma criatura, gravando uma marca mística em seu corpo enquanto profere uma ordem direta, como “não ataque a mim ou meus aliados”, “não lance uma magia” ou “não saia dessa sala”. O alvo deve ser capaz de ouvir a ordem, mas não precisa entendê-la. Caso o alvo tente descumprir sua ordem, deve fazer um teste de Vontade; se falhar é impedido de agir pela magia. Se estiver em combate, o alvo perde sua ação. A ordem não pode ser genérica demais (como “ajudar meus aliados”, por exemplo) e nem pode forçar uma criatura a atos suicidas, como impedir o alvo de respirar.

+1 PM: muda a duração para 1 dia.

+3 PM: além do normal, caso o alvo tente desobedecer à ordem, a marca também causa 3d6 pontos de dano mental (Vontade reduz à metade). Requer 3º círculo.

Metamorfose Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode mudar sua aparência e forma — incluindo seus equipamentos — para qualquer outra criatura, que pode ser existente ou imaginada. Não importando a forma escolhida, o alvo recebe um bônus de +20 em testes de Enganação para disfarce. Características não mencionadas não mudam.

Se mudar para uma forma humanoide, também pode mudar o tipo de dano físico de suas armas (se usa uma maça e transformá-la em espada longa, ela pode causar dano de corte, por exemplo). Se quiser, pode assumir uma forma humanoide com uma categoria de tamanho acima ou abaixo da sua; nesse

caso aplique os modificadores de tamanho em Furtividade, testes de manobra e no dano de armas.

Se mudar para outras formas, você pode escolher uma Forma Selvagem do druida (veja no **CAPÍTULO 1**). Nesse caso você não pode atacar com suas armas, falar ou lançar magias até voltar ao normal, mas recebe um ou mais ataques naturais e os bônus da forma selvagem escolhida.

+1 PM: a forma escolhida recebe uma habilidade de sentidos entre faro, visão na penumbra e visão no escuro.

+3 PM: a forma escolhida recebe uma habilidade de sentidos entre percepção às cegas e visão nas trevas. Requer 3º círculo.

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

+3 PM: muda o alcance para médio e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, transforma o alvo em uma criatura ou objeto inofensivo (ovelha, sapo, galinha, pudim de ameixa, etc). A criatura não pode atacar, falar, nem lançar magias; seu deslocamento é mudado para 3m e sua CA muda para 10. Suas outras características não mudam. No início de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de Vontade; se passar, retorna à sua forma normal e a magia termina. Requer 3º círculo.

+5 PM: se mudar para formas não-humanoides, pode escolher uma Forma Selvagem Aprimorada. Requer 3º círculo.

+9 PM: se mudar para formas não-humanoides, pode escolher uma Forma Selvagem Superior. Requer 4º círculo.

+12 PM: além do normal, no início de seus turnos o alvo pode mudar de forma novamente, fazendo novas escolhas. Requer 5º círculo.

Montaria Arcana Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** criatura conjurada; **Duração:** 1 dia.

Esta magia convoca uma criatura Grande que serve como um aliado montaria veterano. Sua aparência típica é de um cavalo negro com crina e cauda cinzentas, e cascos feitos de fumaça — mas você pode mudá-la se quiser. Além dos benefícios normais, a *Montaria Arcana* também pode atravessar terreno difícil sem redução em seu deslocamento. Ao contrário do normal, você pode receber a ajuda deste aliado além de outro aliado que já possua, desde que não sejam do mesmo tipo.

+1 PM: além do normal, criaturas do tipo animal em alcance curto da montaria devem fazer um teste de Vontade. Se passarem, ficam abaladas pela cena; se falharem, ficam

apavoradas por 1d4 rodadas, depois abaladas pela cena.

+1 PM: muda a duração para permanente e adiciona penalidade de 2 PM.

+3 PM: aumenta o tamanho da montaria em uma categoria. Isso também aumenta o número de criaturas que podem ela pode carregar — duas para uma criatura Enorme, seis para Colossal. Uma única criatura controla a montaria; as outras apenas são deslocadas.

+3 PM: muda a criatura para um aliado montaria mestre. Requer 3º círculo.

Olhos Observadores Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** olhos flutuantes; **Duração:** 1 dia.

Seus olhos mágicos observam tudo. Ao lançar essa magia, escolha:

Sensor Mágico: cria um sensor invisível em um lugar específico no alcance. Em vez do normal, essa magia não exige linha de efeito. Com uma ação livre, você pode enxergar através do sensor como se estivesse no local, como uma ação livre (o que inclui qualquer habilidade de visão que você possua, como visão no escuro). O olho não pode movimentar-se, mas você pode girá-lo para observar em outras direções.

Olhos Flutuantes: cria dez olhos flutuantes de cores e tipos variados. Cada olho tem deslocamento de voo 9m, CA 18, 1 PV e falha automaticamente em testes de resistência. Eles têm Furtividade +15, Percepção +15, e enxergam em todas as direções. Quando lança a magia você pode dar uma ordem qualquer aos olhos, como “façam um círculo ao meu redor e me avisem se um inimigo se aproximar” ou “procurem pela maga Raven Blackmoon nas tavernas da cidade e me avisem assim que a encontrar”. Cada olho precisa voltar a você para transmitir as imagens que viu (você deve gastar uma ação livre) e então desaparece.

+1 PM: se escolheu *Sensor Mágico*, você também pode ouvir através dele.

+1 PM: se escolheu *Olhos Flutuantes*, aumenta o número de olhos em +1.

+1 PM: se escolheu *Olhos Flutuantes*, eles recebem visão no escuro.

+3 PM: se escolheu *Olhos Flutuantes*, eles podem enxergar objetos e criaturas invisíveis (que aparecem como formas translúcidas).

Raio da Insanidade Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você dispara um fino raio escarlate contra a frente do alvo, atacando sua mente. O alvo fica confuso. Se passar na resistência, fica confuso apenas por 1 rodada.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+12 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 5º círculo.

Refúgio

Abjuração

Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** domo com 6m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia cria um domo imóvel e quase opaco por fora, mas transparente pelo lado de dentro. Ele protege contra calor, frio e forças pequenas, mas não contra qualquer coisa capaz de causar dano. Assim, o domo protege contra neve e vento comuns, mas não contra uma flecha ou *Bola de Fogo*. Porém, como o domo é quase opaco, qualquer criatura dentro dele tem camuflagem total contra ataques vindos de fora. Criaturas podem entrar e sair do domo livremente. Descansar dentro do *Refúgio* concede recuperação normal de PV e PM.

+1 PM: além do normal, os limites do domo são envoltos por uma fumaça negra e espessa, que impede criaturas do lado de fora de enxergar ou ouvir o que está dentro. Criaturas do lado de dentro enxergam e ouvem normalmente o que está do lado de fora. A fumaça também bloqueia magias de adivinhação.

+3 PM: muda a escola para convocação. Em vez do normal, cria uma cabana de madeira que comporta até 10 criaturas confortavelmente (recuperação de PV e PM igual ao dobro do normal). Para todos os efeitos é uma cabana normal, com paredes, telhado, uma porta, duas janelas e alguma mobília (camas, uma mesa com bancos e uma lareira). A porta e janelas têm 15 PV, RD 5 e são protegidas por um efeito idêntico à magia *Tranca Arcana*. As paredes têm 60 PV e RD 5.

+3 PM: muda a escola para convocação. Em vez do normal, cria um espaço extra-dimensional que comporta até 10 criaturas, mais 10 toneladas de objetos. Descansar nesse espaço concede recuperação de PV e PM igual ao dobro do normal. A entrada para o espaço precisa estar desenhada em um objeto fixo como uma grande pedra ou árvore. Qualquer criatura que atravesse a entrada consegue entrar no espaço. Nenhum efeito a partir do mundo real afeta o espaço, e vice-versa, mas aqueles que estiverem dentro podem observar o mundo real como se uma janela de 1m estivesse centrada na entrada. Qualquer coisa que esteja no espaço extra-dimensional surge no mundo real na área vazia mais próxima da entrada quando a

duração da magia acaba. Requer 3º círculo.

+9 PM: cria uma mansão extra-dimensional que comporta até 100 criaturas, com quartos luxuosos, comida e bebida e dez servos fantasmagóricos (como na magia *Servos Invisíveis*). Descansar na mansão concede recuperação de PV e PM igual ao triplo do normal. A mansão tem uma única entrada, uma porta feita de luz. Você pode deixá-la visível ou invisível como uma ação livre, e apenas criaturas escolhidas por você podem passar. Requer 4º círculo.

Relâmpago

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você dispara um poderoso raio que causa 6d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas e objetos livres na área.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+9 PM: muda o alcance para médio e a área para alvo de criaturas escolhidas. Em vez do normal, você dispara vários relâmpagos, um para cada alvo escolhido, causando 6d6 pontos de dano de eletricidade. Requer 3º círculo.

Salto Dimensional

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** você e até 1 criatura voluntária; **Duração:** instantânea.

Esta magia transporta você e uma criatura que o esteja tocando para outro lugar dentro do alcance. Você não precisa de linha de efeito, e pode simplesmente imaginar seu destino. Por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Esta magia não permite que você apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, você ressurre na área vazia mais próxima.

+1 PM: muda o alcance para médio.

+1 PM: aumenta o número de alvos adicionais em +1. Você deve estar tocando todos os alvos.

+2 PM: muda a execução para reação, o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você salta para um espaço adjacente (1,5m), recebendo CA+5 e +5 em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo.

+3 PM: muda o alcance para longo.

Servos Invisíveis

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** até 10 criaturas conjuradas; **Duração:** 1 dia.

Você conjura criaturas para servi-lo. A magia cria até dez servos invisíveis e silenciosos, capazes de realizar tarefas simples como apagar lenha, colher frutos, varrer o chão ou alimentar um cavalo. Em geral, os servos são capazes de manter arrumada e organizada uma mansão ou pequena torre. Eles também podem ajudá-lo em tarefas mais complexas, como fazer uma pesquisa ou preparar uma poção. Cada servo pode oferecer +1 num teste de perícia à sua escolha, como se estivesse prestando ajuda (veja o **CAPÍTULO 5**). Esse bônus não se aplica a testes de ataque ou resistência. Os servos não são criaturas reais; não podem lutar, nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — falharão automaticamente no teste e serão destruídos.

+1 PM: aumenta o número de servos em +1.

+3 PM: em vez do normal, a magia conjura apenas um servo, capaz de realizar tarefas mais complexas. Ele pode falar qualquer idioma que você saiba, e pode fazer testes de qualquer perícia com bônus de +10 (exceto Fortitude, Iniciativa, Luta, Pontaria, Reflexos e Vontade). Assim, pode realizar missões de espionagem (Furtividade), roubar um item (Ladinagem), atuar como escriba (Ofício) ou encontrar um livro específico para suas pesquisas (Misticismo).

Sopro das Uivantes

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude (veja texto).

Você sopra uma onda gélida, causando 4d6 pontos de dano de frio (Fortitude reduz à metade). Criaturas de tamanho Médio ou menor que falhem na resistência são empurradas 6m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, a criatura para de se mover mas sofre 1d6 pontos de dano de esmagamento.

+2 PM: aumenta o dano de frio em +2d6.

+3 PM: aumenta o tamanho máximo das criaturas afetadas em uma categoria. Requer 3º círculo.

+3 PM: além do normal, criaturas que falhem no teste de Fortitude ficam caídas.

Velocidade

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo se move e ataca rapidamente, recebendo +2 de bônus na CA, em testes de Luta e Reflexos. Seu deslocamento aumenta em +9m e ele pode fazer uma ação de ataque corpo a corpo como uma ação completa; se o fizer, pode fazer um ataque adicional.

+3 PM: aumenta os bônus em +1 e o deslocamento em +3m.

+7 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e muda a escola para Evocação. Além do normal, os olhos do alvo passam a emanar luz branca e minúsculos raios de eletricidade. Enquanto a magia durar, o alvo pode usar uma ação de movimento para se teletransportar a mesma distância em qualquer direção, deixando um rastro de eletricidade no caminho. Todos neste caminho sofrem 6d6 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade). Requer 4º círculo.

+12 PM: muda a duração para 1d4 rodadas. Em vez do normal, a magia torna o alvo tão rápido que, para ele, outras criaturas e efeitos parecem paradas no tempo. Em termos de jogo, ele fica livre para agir livremente pela duração. Durante essas rodadas, efeitos contínuos não o afetam; por outro lado, criaturas e objetos na posse de outras criaturas ficam invulneráveis aos seus ataques e magias. Esse efeito costuma ser usado para fortalecer suas defesas e conjurar criaturas. Requer 5º círculo.

3º Círculo

Contato Extraplanar Adivinhação

Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Sua mente viaja até outro plano de existência, onde entra em contato com seres extraplanares como gênios, demônios, elementais, ou até mesmo aberrações da Tormenta. Você firma um contrato com essa entidade para que te auxilie durante o dia, em troca de alimentar-se de sua mana. Quando a magia é lançada, você recebe 6d6 de dados auxílio. Enquanto a magia durar, sempre que for realizar algum teste de perícia, você pode escolher gastar qualquer quantidade desses d6 e adicionar o resultado rolado como bônus no teste. Esse bônus não pode ser aplicado em situações de combate, como testes de ataque e resistências. No entanto, esse auxílio tem um grande preço: sempre que você rolar um resultado 6 num desses d6, a entidade “suga” 1 PM de você. A magia termina quando você ficar sem dados para rolar.

+3 PM: aumenta o número de dados de auxílio recebidos em +2.

+4 PM: Muda os dados de auxílio para d12. Sempre que rolar um resultado 12 num desses d12, a entidade “suga” 2 PM de você. Requer 4º círculo.

Convocação Instantânea Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 objeto de até 5kg; **Duração:** instantânea.

Você prepara um objeto, que deve ter inscrita uma runa ou marca pessoal sua. Ao lançar a magia, o item é teletransportado de qualquer lugar para sua mão. A magia não funciona se o objeto estiver nas mãos de outra criatura, mas você saberá onde ele está e quem o está carregando (ou sua descrição física, caso não conheça a criatura).

+1 PM: além do normal, até 1 hora depois que lançou a magia, você pode gastar uma ação de movimento para enviar o objeto de volta para o exato local em que ele estava antes.

+1 PM: muda o alvo para um baú Médio, a duração para permanente, e adiciona penalidade de 1 PM. Em vez do normal, você esconde um baú no Etéreo, com até 250kg de equipamento. A magia faz com que qualquer objeto caiba no baú, independentemente do seu tamanho. Uma vez escondido, você pode convocar o baú para um espaço livre adjacente a qualquer momento, como uma ação padrão. O baú deve ser bem construído, com matéria-prima da melhor qualidade — no valor mínimo de 1.000 T\$. Você deve ter em mãos uma miniatura do baú, no valor de 100 T\$, para conseguir invocar o baú verdadeiro.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta o peso limite do alvo em um fator de 10, até 500 kg. Um objeto muito grande ou pesado para aparecer em suas mãos é teletransportado para um espaço adjacente à sua escolha.

Dificultar Detecção Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** 1 dia.

Esta magia oculta a presença do alvo contra qualquer meio mágico de detecção, inclusive detectar magia. Um conjurador que lance uma magia de adivinhação para detectar a presença ou localização do alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. Se for lançada sobre uma criatura, *Dificultar Detecção* protege tanto a criatura quanto seu equipamento.

+4 PM: muda o alvo para área de cubo de 9m. Qualquer criatura ou objeto na área recebe o efeito da magia enquanto estiver dentro dela.

+4 PM: muda a duração para 1 semana.

Dominação Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 semana; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia é uma versão mais poderosa de *Enfeitiçar*, e fornece controle telepático sobre o alvo. Uma vez estabelecido, o controle tem

alcance ilimitado — você não precisa mais ver a criatura para controlá-la. Você sabe as condições e sensações do alvo, embora não possa enxergar através dos olhos dele. Com uma ação padrão, você pode enviar uma ordem para a criatura dominada, que faz um teste de Vontade; caso falhe, obedece seu comando. Um comando contrário à natureza do alvo (por exemplo, mandar que a criatura ataque um aliado) concede um bônus de +10 no teste de resistência. Ordens suicidas são ignoradas. Se você não gastar pelo menos uma rodada por dia se concentrado na magia, a vítima terá direito a um novo teste de Vontade para se libertar.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

Dreno de Mana Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade reduz à metade.

Seu toque faz a energia do alvo se esvair do corpo, fazendo com que ele perca 2d6 pontos de mana. Essa magia não funciona em criaturas que não têm PM.

+2 PM: muda o alcance para médio.

+4 PM: muda o alcance para curto, o alvo para todas as criaturas no alcance, e a perda de PM para 1d6. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda a perda de PM para 4d6. Requer 5º círculo.

Erupção Glacial Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** quadrado de 6m de lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Várias estacas de gelo irrompem violentamente do chão. Criaturas na área afetada no momento que a magia é lançada sofrem 4d6 de dano de corte, 4d6 de dano de frio e ficam caídas. Passar no teste de Reflexos evita o dano de corte e a queda. As lanças duram pela cena, o que torna a área afetada terreno difícil, e concede cobertura para criaturas dentro da área ou atrás dela. As estacas são destruídas caso sofram qualquer quantidade de dano por fogo mágico.

+3 PM: aumenta o dano de frio em +2d6 e o dano físico em +2d6.

+4 PM: muda a área para cilindro com 6m de raio e 6m de altura, e a duração para sustentada. Ao invés do efeito normal, a erupção cria uma tempestade de granizo que causa 3d6 pontos de dano de esmagamento e mais 3d6 pontos de dano de frio em todas as criaturas na área. A chuva de gelo bloqueia toda a visão, até mesmo visão no escuro, e deixa o piso escorregadio (terreno difícil) — qualquer criatura na área deve fazer um

teste de Acrobacia para equilíbrio (veja o CAPÍTULO 2). Requer 4º círculo.

Escudo Arcano Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregada.

Um escudo feito de energia flutua ao seu redor e o protege contra ataques à distância e magias. O escudo tem 70 pontos de vida, e absorve o dano de ataques à distância ou magias que tenham você como alvo direto — funciona contra flechas comuns ou uma *Seta Infalível de Tálude*, por exemplo, mas não protege contra efeitos de área como *Bola de Fogo* ou *Relâmpago*. O escudo desaparece quando chegar a 0 PV, terminando a magia.

+2 PM: aumenta os PV do escudo em +20.

+2 PM: além do normal, se o escudo absorver todo o dano de um ataque ou magia, você pode usar uma reação para refletir o dano de volta para o atacante.

Ferver Sangue

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada. **Resistência:** Fortitude metade.

O sangue do alvo aquece rapidamente até entrar em ebulição. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, o alvo sofre 3d6 pontos de dano de fogo (Fortitude reduz à metade). Se passar em dois testes de Fortitude seguidos, anula o efeito da magia. Se o alvo chegar a 0 PV com o dano dessa magia seu corpo explode, matando-o e causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m (Reflexos reduz à metade). Essa magia não afeta criaturas sem sangue, como construtos ou espíritos.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+9 PM: muda alvo para criaturas escolhidas. Requer 5º círculo.

Globo de Invulnerabilidade

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada + 1 rodada.

Você é envolto por uma esfera mágica brilhante com 3m de raio, que detém qualquer magia de 2º círculo ou menor. Nenhuma magia pode ser lançada contra um alvo dentro do globo, e magias de área não o penetram. No entanto, magias ainda podem ser lançadas de dentro para fora. *Dissipar Magia* só anula o globo se for usada diretamente sobre você, não afetando-o se usada em área. Efeitos mágicos não são anulados quando entram na esfera. O globo

é imóvel, e não tem efeito sobre criaturas ou objetos. Após lançá-lo, você pode entrar ou sair livremente.

+4 PM: muda o efeito para afetar magias de até 3º círculo. Requer 4º círculo.

+4 PM: o globo se torna um campo anti-magia. Dentro do campo, quaisquer magias ou efeitos de 1º e 2º círculo ou habilidades de itens mágicos menores são suprimidas — uma criatura sob efeito de *Velocidade*, por exemplo, perde seus bônus enquanto estiver dentro do campo antimagia. Qualquer tempo transcorrido dentro do campo conta para a duração da magia. Criaturas convocadas que entrem em um campo antimagia desaparecem. Elas reaparecem na mesma posição quando o campo termina — supondo que a duração da magia que as convocou ainda não tenha terminado. Criaturas mágicas como elementais ou golens não são diretamente afetados pelo campo antimagia, mas também não podem usar magias ou habilidades mágicas dentro dele. *Dissipar Magia* não anula um campo antimagia, e dois campos na mesma área não se neutralizam. Artefatos e deuses maiores não são afetados por esse efeito. Requer 4º Círculo.

+9 PM: muda o efeito para afetar magias de até 4º círculo. Requer 5º círculo.

Ilusão Lacerante Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você cria uma ilusão extremamente realista de algum perigo mortal, capaz até mesmo de causar dano. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, o alvo deve fazer um teste de Vontade; se falhar, acredita que a ilusão é real e sofre 3d6 pontos de dano. O tipo de dano depende da ilusão criada — uma ilusão de que o alvo está em chamas causa dano de fogo, enquanto que uma ilusão de que o teto desabou sobre ele causa dano de esmagamento. Somente o alvo pode ver a ilusão, e racionaliza o efeito de modo que acredita nele sempre que falhar no teste. Por exemplo, acredita que o mesmo teto pode cair sobre ele várias vezes durante a mesma cena. Se o alvo passar em dois testes de Vontade seguidos, anula o efeito.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6. O aumento pode ser de um novo tipo de dano, desde que explicado pela ilusão.

+3 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Lança de Lava de Aleph

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia foi desenvolvida pelo mago imortal Aleph Olhos Vermelhos, um entusiasta dos estudos vulcânicos. Ela dispara um projétil de magma superaquecido contra o alvo, causando 4d6 pontos de dano de fogo e 4d6 pontos de dano de perfuração (Reflexos reduz ambos à metade). Se falhar na resistência, o alvo fica em chamas, mas sofre 2d6 de dano por rodada em vez do normal. Os respingos de rocha incandescente se espalham com a explosão, atingindo todas as criaturas adjacentes ao alvo, que devem fazer um teste de Reflexos. Se falharem, ficam em chamas, como descrito acima.

+3 PM: aumenta o dano inicial em +2d6 e o dano do efeito em chamas em +1d6.

+4 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregada. Em vez do efeito normal, a magia cria quatro dardos de lava que flutuam ao lado do conjurador. Uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode disparar um dos dardos em uma criatura, causando o efeito normal da magia.

Lendas e Histórias

Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** sustentada.

Você se concentra para acessar todas as informações sobre um objeto ou criatura que esteja tocando. Aquilo que você descobre exatamente depende do mestre: muitas vezes você não vai descobrir tudo que há para saber, mas pode ganhar pistas para continuar a investigação. A cada rodada que mantiver a magia, você pode obter uma dessas informações:

- Aprende todas as informações sobre o alvo como se tivesse passado em todos os testes de Conhecimento para tal;

- Descobre todas as habilidades do alvo. Se for uma criatura, você sabe suas estatísticas de jogo como tipo, nível, classe, habilidades, magias, resistências e fraquezas. Se for um item mágico, aprende seu efeito e funcionamento.

- Descobre se alvo está sob influência de alguma magia e todas as informações sobre as magias ativas, se houver alguma.

+4 PM: muda a execução para 1 dia, o alcance para ilimitado e adiciona componente material (cuba de ouro cheia d'água e ingredientes mágicos, no valor de 1000 T\$). Você ainda precisa ter alguma informação sobre o alvo, como um nome, descrição ou localização.

Manto de Sombras

Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Após lançar essa magia, você fica coberto por um manto de energia translúcida e sombria. Nesta forma de sombra, você se torna incorpóreo: todos os ataques contra você têm 50% de chance de falha, você fica imune a manobras de combate e pode atravessar objetos sólidos — mas não atacá-los ou manipulá-los. Contudo, você também se torna vulnerável à luz direta. Enquanto estiver em forma de sombra e exposto a uma fonte de luz, sofre 1 ponto de dano por rodada. Você pode usar uma ação de movimento para “entrar” em uma sombra e se teletransportar para outra sombra em alcance médio, mesmo que não tenha linha de efeito.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Você pode ativar e desativar o manto como uma ação de movimento.

+4 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Requer 4º círculo.

Marionete Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia controla o corpo de uma criatura através de seu sistema nervoso. Ao receber o efeito da magia, e a cada rodada no início de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada. Se falhar, todos as suas ações físicas naquele turno estarão sob controle do conjurador. A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo realiza apenas os movimentos que o conjurador deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate, qualquer coisa de que seja capaz, dentro do limite de ações por rodada.

O conjurador precisa de linha de efeito para controlar a vítima. Se perder o contato, não poderá controlar a vítima — mas ela estará paralisada até que o conjurador recupere o controle ou a magia termine.

Miragem Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo de até 90m de lado; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade desacredita.

Você faz um terreno parecer outra coisa, incluindo sons e cheiros. Assim, uma planície pode parecer um pântano, uma montanha, um abismo ou outro terreno à sua escolha. Esta magia pode ser usada para criar armadilhas: areia movediça pode parecer terra firme, ou um precipício pode parecer um lago. Você pode alterar, incluir e esconder estruturas dentro da área, mas não criaturas (embora elas possam se esconder nas estruturas ilusórias).

+4 PM: além do normal, pode alterar a aparência de criaturas escolhidas na área, como se usando *Disfarce Ilusório*.

+9 PM: muda a duração para permanente. Requer 5º círculo.

Muralha Elemental Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** muralha de energia; **Duração:** veja texto. **Resistência:** veja texto.

Esta magia cria uma muralha feita de um elemento à sua escolha. A muralha pode ter duas formas: uma barreira de até 30m de comprimento e 3m de altura (ou o contrário), ou uma cúpula de 3m de raio. A magia tem efeitos diferentes dependendo do tipo de elemento escolhido:

Fogo. Faz surgir uma violenta cortina de chamas. Um lado da muralha (à sua escolha) emite ondas de calor, que causam 2d6 pontos de dano em criaturas a até 6m. A muralha causa esse dano quando surge, e no início de seus turnos. Atravessar a muralha causa 6d6 pontos de dano de fogo. Caso seja criada em uma área onde existem criaturas, estas sofrem dano como se estivessem atravessando a muralha, mas podem fazer um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade (a criatura escolhe para qual lado quer escapar, mas se escapar para o lado quente sofrerá mais 2d6 pontos de dano). **Duração:** sustentada + 1 rodada.

Gelo. Evoca uma parede grossa de gelo denso com 15cm de espessura. Na forma de cúpula, pode prender uma ou mais criaturas, mas estas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes que a cúpula se forme. Cada trecho de 3m da muralha tem CA 8, 40 PV e RD 5. Um trecho da muralha que atinja 0 PV será rompido. Qualquer efeito de fogo causa dano dobrado à muralha. Uma criatura que atravesse um trecho rompido da muralha sofre 4d6 pontos de dano de frio. **Duração:** cena.

+2 PM: aumenta o comprimento em +15m e altura em +3m, até 60m de comprimento e 9m de altura.

+4 PM: adiciona uma nova escolha, *Essência Invisível* e indestrutível — imune a qualquer forma de dano, e não afetada por nenhuma magia. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas incorpóreas. No entanto, magias que teletransportam criaturas, como *Salto Dimensional*, podem atravessá-la. Magias e efeitos de dano, como *Bola de Fogo* e o sopro de um dragão, não vencem a muralha, mas magias lançadas diretamente sobre uma criatura ou área, como *Sono*, podem ser lançadas contra alvos que estejam no outro lado. **Duração:** sustentada.

Pele de Pedra Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua pele ganha aspecto e propriedades de rocha. Você recebe resistência a dano 10/ adamante.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a RD em +1.

+3 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura, a duração para permanente e a resistência para Fortitude anula. Em vez do efeito normal, a magia transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua inerte e sem consciência. A criatura não está morta, mas também não pode ser percebida como um ser vivo por magias de adivinhação. Se a estátua for quebrada a criatura morrerá.

Talho Invisível Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você faz um gesto rápido e dispara uma lâmina de ar em alta velocidade que causa 8d8 pontos de dano de corte nas criaturas atingidas (Fortitude reduz à metade). Alvos que falharem no teste de Fortitude também ficam sangrando.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+4 PM: muda o alvo para você e a duração para cena. Uma vez por rodada, como uma ação padrão, você pode disparar uma lâmina de ar contra um alvo em alcance médio, causando 5d8 pontos de dano de corte (Fortitude reduz à metade). Requer 4º círculo.

Teletransporte Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea.

Esta magia transporta os alvos para um lugar à sua escolha a até 1.000km. Você precisa fazer um teste de Misticismo, com dificuldade que depende de seu conhecimento sobre o local de destino:

CD 20. Um lugar familiar, que você visita com frequência.

CD 30. Um lugar conhecido, que você já visitou pelo menos uma vez.

CD 40. Um lugar desconhecido, que você nunca visitou, e só conhece a partir da descrição de outra pessoa que esteve lá.

Você não pode se teletransportar para um lugar que nunca visitou sem a descrição de alguém. Ou seja, não pode se transportar para a “sala de tesouro do rei” se nunca esteve

nela nem falou com alguém que esteve. Se passar no teste, os alvos chegam ao lugar desejado. Se falhar, os alvos surgem 1d10 x 10km afastados em qualquer direção (se o destino é uma cidade costeira, você pode surgir em alto-mar). Se falhar por 5 ou mais você chega em um lugar parecido, mas errado. E se você rolar 1 natural no teste a magia falha, gastando PM normalmente, e você fica atordoado por 1d4 rodadas.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +5.

+2 PM: em vez do normal, a magia teletransporta os alvos para seu santuário — um local familiar escolhido por você. A escolha do santuário deve ser feita quando você aprende a magia, e pode ser usada sem limite de distância ou necessidade de testes, mas apenas dentro do mesmo plano.

+4 PM: muda o alvo para 1 objeto de até 100kg. Além do normal, se quiser, pode enviar o objeto para o Plano Etéreo. Nesse caso, o lugar onde o objeto estava emana uma aura tênue de magia. Um *Dissipar Magia* bem-sucedido no local traz o item de volta.

+4 PM: adiciona componente material (diapásio de material especial no valor de 500 T\$). Em vez do normal, a magia transporta os alvos para outro plano de existência. Dentro do outro plano, as criaturas aparecem a uma distância de 1km a 100km do destino pretendido (role 1d100).

+4 PM: em vez do normal, a magia não tem limite de alcance nem exige testes de Misticismo, mas o lugar escolhido ainda precisa estar no mesmo mundo que você. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda a execução para ação completa, a duração para cena e adiciona perda permanente de 1 PM. Em vez do normal, você cria um círculo de 1,5m de diâmetro no chão, que transporta qualquer criatura que pisar nele. O destino é escolhido quando a magia é lançada, e pode ser qualquer lugar, em qualquer mundo, sem a necessidade de testes, desde que conhecido por você. O círculo é tênue e praticamente invisível. Você pode marcá-lo de alguma forma (por exemplo, lançando-o sobre uma plataforma elevada). Se não fizer isso, ele pode ser pisado por acidente. Junte com um destino hostil e você terá uma armadilha bastante eficaz! Requer 5º círculo.

Tentáculos de Trevas

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** círculo com 6m de raio; **Duração:** cena.

Um círculo de energias sombrias se abre no chão, de onde surgem enormes tentáculos

pegajosos, como se feitos de treva viscosa. Ao lançar a magia, e no início de seus turnos, você faz um teste da manobra agarrar com bônus de +15 contra cada criatura na área. Se você passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 2d6+4 pontos de dano de trevas. A área conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a qualquer forma de dano

+2 PM: aumenta o raio da área em +3m.

+2 PM: aumenta o dano dos tentáculos em 1d6+2.

Toque do Nada

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia isola a mente do alvo de seu corpo, fazendo com que ele perca seus cinco sentidos. O alvo fica caído, cego e surdo e falha automaticamente em todos os testes de Percepção. Se tiver a habilidade faro, ela deixa de funcionar. Ele não consegue se levantar sozinho e perde quaisquer formas de deslocamento que possua, podendo apenas arrastar-se com deslocamento 1,5m. O alvo não fica mudo, mas tem muita dificuldade de articular palavras: há apenas 25% de chance de se fazer entender ou conseguir lançar magias. No início de seus turnos, o alvo tem 50% de largar qualquer objeto que esteja segurando. Se passar no teste de resistência, o alvo ainda sofre os efeitos da magia por 1 rodada.

+4 PM: muda a duração para permanente. Se for bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre os efeitos da magia pela duração da cena.

Telecinesia

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** veja texto; **Duração:** varia (veja texto).

Você move objetos ou criaturas apenas se concentrando. Ao lançar a magia, escolha uma das opções a seguir.

Força Contínua: você move uma criatura ou objeto com até 200kg, a até 6m por rodada. Uma criatura pode anular o efeito sobre ela, ou sobre um objeto que possua, passando num teste de Vontade. O peso pode ser movido em qualquer direção dentro do alcance. Ele cai no chão se sair do alcance ou a magia terminar. **Duração:** sustentada.

Empurrão Violento: nesta versão a energia mágica é expelida de uma única vez, e você pode arremessar até 10 alvos num peso combinado total de 200kg, que estejam a menos de 3m uns dos outros. Objetos arremessados dessa maneira podem atingir criaturas em seu caminho, causando 1 ponto de dano a

cada 10kg (objetos macios, sem pontas ou sem fio) até 1d6 pontos de dano por 10kg (objetos duros, pontudos ou afiados). Criaturas dentro da capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas devem fazer um teste de Vontade para evitar o efeito (em si mesmas, ou objetos que estejam segurando). Uma criatura arremessada contra uma superfície sólida sofre 1d6 pontos de dano para cada 3m que “voou” no deslocamento.

+3 PM: aumenta o limite de peso em 100kg.

Transformação de Combate

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você se torna uma máquina de combate — mais forte, rápido e resistente. Você recebe +6 em CA e em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo. Além disso, recebe 30 PV temporários. Durante a *Transformação de Combate* você não pode lançar magias.

+2 PM: aumenta os bônus em CA e em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo em +1, e os PV temporários em +5.

+2 PM: adiciona componente material (uma escama de dragão cromático no valor de 100 T\$). Sua forma de combate se torna dracônica, com olhos luminosos, pupilas verticais e escamas sobre a pele. Você recebe imunidade ao elemento da escama e a habilidade de soprar um cone de 9m que causa 10d6 de dano do elemento relacionado — eletricidade para azul, frio para branco, ácido para marinho e verde, trevas para negro e fogo para vermelho.

+2 PM: adiciona componente material (uma barra de adamantina no valor de 100 T\$). Sua forma de combate tem o aspecto de um golem, com aparência metálica e sem expressões. Você recebe RD 15/adamantina e imunidade a atordoamento, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono, veneno, e não precisa respirar enquanto a magia durar.

Vidência

Adivinhação

Execução: ação completa; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Através de uma superfície reflexiva (bacia de água, espelho, bola de cristal, etc) você pode ver e ouvir uma criatura escolhida e seus arredores (cerca de 6m em qualquer direção), mesmo que ela se mova. O alvo pode estar a qualquer distância, mas se ele é bem-sucedido em um teste de Vontade, a magia falha. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela.

Não conhece o alvo: +10.

Ouviu falar do alvo: +5.

O alvo está em outro plano ou mundo: +5

Já encontrou o alvo pessoalmente: +0.

Tem uma descrição ou pintura do alvo: -2.

Conhece bem o alvo: -5

Tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo: -5.

Tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...): -10.

Voo

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal;

Alvo: você; **Duração:** cena.

Você recebe deslocamento de voo 12m. Voar através desta magia é simples como andar — por isso o alvo pode atacar e lançar magias normalmente enquanto voa. Quando a magia termina, o alvo desce lentamente até o chão, como se estivesse sob efeito de *Queda Suave*.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda a duração para 1 dia.

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas. Requer 4° círculo

Magias Divinas

1º Círculo

Abençoar Alimentos

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** alimento para 1 criatura; **Duração:** cena.

Você purifica e abençoa um fruto fresco, porção de comida ou dose de bebida. Isso torna um alimento sujo, estragado, contaminado ou envenenado próprio para consumo. Além disso, se for completamente consumido até o final da duração, o alimento oferece 5 PV temporários ou 1 PM temporário. Bônus de alimentação duram um dia, e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia.

TRUQUE: o alimento é purificado, mas não oferece bônus ao ser consumido.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: muda a duração para permanente, o alvo para um frasco com água e adiciona componente material (pó de prata no valor de 25 T\$ para cada alvo). Em vez do normal, cria um frasco de água benta.

Arma Espiritual

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você invoca uma versão de energia da arma preferida de sua divindade, que surge fluando a seu lado. Sempre que você sofrer dano de um ataque corpo a corpo, a arma ataca o oponente que fez o ataque, causando automaticamente 2d6 pontos de dano do tipo da arma. Por exemplo, uma espada longa causa dano de corte. Essa magia se dissipa se você cair inconsciente.

+1 PM: além do normal, a arma também protege você oferecendo +1 na classe de armadura.

+2 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+5 PM: muda o tipo do dano para essência. Requer 3º círculo.

Armamento da Natureza

Transmutação

Execução: ação de movimento; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma (veja texto); **Duração:** cena.

Você fortalece uma arma mundana primitiva (sem custo em T\$, como uma arma natural, ataque desarmado, clava, bordão, funda ou tacape). A arma causa dano como se fosse uma categoria de tamanho maior e é considerada mágica para propósitos de resistência

a dano. Ao lançar a magia, você pode mudar o tipo de dano da arma (escolhendo entre corte, perfuração ou esmagamento).

+1 PM: também fornece um bônus de +1 nos testes de ataque com a arma.

+2 PM: muda a execução para ação de movimento.

+3 PM: aumenta o bônus nos testes de ataque em +1.

+5 PM: aumenta a categoria de tamanho em mais um passo.

Auxílio Divino

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você canaliza a força de sua divindade, recebendo +2 nos testes de ataque e rolagens de dano.

+2 PM: muda o bônus para +3. Requer 2º círculo.

+3 PM: o alvo também aplica o bônus em todos os testes de perícia.

+5 PM: muda o bônus para +4. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda o bônus para +5. Requer 4º círculo.

Aviso

Adivinhação

Execução: ação de movimento; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instântanea.

Você envia um alerta telepático para uma criatura que você conheça, mesmo que não tenha linha de efeito. Escolha um dos efeitos:

Atenção: o alvo recebe um aviso para ficar mais atento, recebendo +5 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 +5 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.

+3 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Bênção

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas; **Duração:** cena.

Você derrama bênçãos de sua divindade sobre os alvos, que recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Bênção* anula *Perdição*.

+1 PM: também remove uma condição de medo dos alvos.

+2 PM: muda o alvo para 1 cadáver e a duração para 1 semana. O cadáver não se decompõe nem pode ser transformado em morto-vivo pela duração da magia.

+2 PM: aumenta os bônus em +1.

Caminhos da Natureza

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia.

Você faz pequenas alterações no alvo, adaptando-o a qualquer ambiente. O alvo recebe deslocamento +3m e ignora penalidades por terreno difícil se estiver em terrenos naturais.

TRUQUE: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você sabe onde fica o norte, e recebe +5 em testes de Sobrevivência para orientar-se.

+1 PM: além do normal, a CD para rastrear o alvo aumenta em +10.

+2 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas.

+4 PM: aumenta o bônus de deslocamento em +3m.

Comandar

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** Vontade anula.

Você dá uma ordem irresistível, que o alvo deve ser capaz de ouvir (mas não entender). Se falhar na resistência, ele deve obedecer ao *Comando* em seu próprio turno da melhor maneira possível. Escolha:

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 levantar-se).

Fuja: o alvo gasta seu turno se afastando de você (usando todas as 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, exceto reações).

Venha: o alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando todas as 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 padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia enche a área com energia positiva. Magias e efeitos de luz que curam pontos de vida ou canalizam energia positiva tem seus efeitos maximizados. Por exemplo, um *Curar Ferimentos* curaria automaticamente 16 pontos de vida. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a qualquer divindade que não a sua. *Consagrar* anula *Profanar*.

+1 PM: além do normal, mortos-vivos na área recebem -2 na CA e -2 em todos os testes.

+2 PM: aumenta as penalidades para mortos-vivos em -1.

+9 PM: muda a duração para permanente. Requer 4º círculo.

Consertar Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto mundano ou construto; **Duração:** instantânea.

Você repara danos em um objeto ou construto, curando 2d8 PV. Esta magia não afeta alvos desintegrados ou queimados até se tornarem cinzas. *Consertar* anula *Despedaçar*.

TRUQUE: em vez do normal, você cura 1 PV do alvo. Um objeto só pode ser afetado por este truque uma vez por dia.

+1 PM: aumenta a cura em +1d8.

+2 PM: muda o alcance para curto.

+2 PM: muda o alvo para 1 objeto, passando a afetar itens mágicos.

+9 PM: também afeta alvos desintegrados ou queimados até cinzas. Requer 4º círculo.

Controlar Plantas Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** quadrado com 9m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Esta magia só pode ser lançada em uma área com vegetação. As plantas se enroscam em todas as criaturas na área. Aquelas que falharem na resistência ficam enredadas. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo

(CD igual à da magia). Além disso, a área é considerada terreno difícil. No início de seus turnos, a vegetação tenta enredar novamente qualquer criatura na área, exigindo um novo teste de Reflexos.

TRUQUE: muda a área para alvo de 1 planta e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, você pode fazer a planta se mover como se fosse animada. Ela não pode causar dano ou atrapalhar a concentração de um conjurador.

+1 PM: muda a duração para instantânea. Em vez do normal, as plantas na área diminuem, como se tivessem sido podadas. Terreno difícil muda para terreno normal e não oferece camuflagem. Esse efeito anula o uso normal de *Controlar Plantas*.

+1 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência também ficam presas.

+2 PM: muda o alcance para toque, a área para quadrado com 90m de lado 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 normal, você consegue se comunicar com plantas, que já começam com atitude prestativa ao lidar com você. Além disso, você pode fazer testes de Diplomacia com plantas. Em geral, plantas têm uma percepção limitada de seus arredores, e normalmente fornecem respostas simplórias.

Criar Elementos Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **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. Em vez de um cubo, pode-se criar objetos simples (sem partes móveis) de feitos de gelo, terra ou pedra.

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 um quadrado de 1,5m. Isso purifica a área de qualquer gás ou fumaça, ou remove névoa por uma rodada.

Fogo: cria uma chama que funciona como uma tocha. Você pode segurá-la na palma de sua mão sem se queimar, ou fazê-la surgir em um quadrado de 1,5m. Se uma criatura ou objeto estiver no quadrado, sofre 1d6 pontos de dano de fogo; se falhar num teste

de Reflexos, pega fogo.

Terra: cria um cubo 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 fogo).

+1 PM: muda o efeito para alvo de 1 criatura ou objeto e a resistência para Reflexos reduz à metade. Se escolher água ou terra, você arremessa o cubo ou objeto criado no alvo, causando 2d4 pontos de dano de esmagamento. Para cada categoria de tamanho acima de Minúsculo, o dano aumenta de acordo. O cubo se desfaz em seguida.

+2 PM: se escolheu fogo, aumenta o dano inicial de cada chama em +1d6.

Curar Ferimentos Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você canaliza energia positiva que recupera 2d8+2 pontos de vida na criatura tocada. Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano de luz a eles. *Curar Ferimentos* anula *Infligir Ferimentos*.

TRUQUE: muda o alvo para 1 morto-vivo. Em vez do normal, causa 1d8 pontos de dano de luz (Fortitude reduz à metade).

TRUQUE: em vez do normal, estabiliza uma criatura e remove a condição sangrando.

+1 PM: aumenta a cura em +1d8+1.

+2 PM: também remove uma condição de fadiga do alvo.

+5 PM: muda o alcance para curto.

Despedaçar Evocação

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+2 pontos de dano e fica atordoado por uma rodada. Se vencer na 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.

+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.. No início dos seus turnos, você percebe a presença e quantidade de criaturas inamistosas ou hostis a você na área; se gastar uma ação padrão, percebe o tipo, a localização e o 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.

TRUQUE: em vez de um tipo de criatura, no início de seus turnos você percebe a presença, quantidade e localização de venenos ou doenças na área. Isso inclui criaturas venenosas, portando doenças ou que causam doenças.

+1 PM: além do normal, você pode gastar uma ação padrão para descobrir a raça ou espécie das criaturas. Por exemplo, sabe que os humanoides são orcs ou que os mortos-vivos são carniçais.

+2 PM: em vez de criaturas, você percebe a presença, quantidade e localização de armadilhas.

+5 PM: muda a área para esfera de 30m de raio.

Escudo da Fé Abjuração

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 rodada.

Um escudo místico se manifesta momentaneamente para bloquear um golpe. O alvo recebe CA +4.

+1 PM: muda a execução para ação padrão e a duração para cena.

+1 PM: também fornece ao alvo camuflagem contra ataques à distância.

+2 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

+3 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

Escuridão Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena.

Você suplica à sua divindade por um lugar à sombra. O alvo emana sombras em uma área com 6m de raio. Criaturas dentro da área recebem camuflagem por escuridão. Essa escuridão não é considerada mágica e pode ser iluminada normalmente. *Escuridão* anula *Luz do Dia* e *Globos de Luz*. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a escuridão, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado.

+1 PM: aumenta a área da escuridão em +1,5m de raio.

+2 PM: muda o efeito para fornecer camuflagem total por escuridão. Essa escuridão só pode ser iluminada por magia.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, o alvo é coberto por sombras, recebendo +10 em testes de Furtividade e camuflagem por escuridão. Requer 2º círculo.

Ferida da Terra Evocação

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 de ácido. Se falhar na resistência, também sofre a metade desse dano no início de seu próximo turno.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

+2 PM: muda o alcance para longo e a altura da área para 30m. Requer 2º círculo.

+5 PM: também faz criaturas que falhem na resistência ficarem caídas.

Infligir Ferimentos Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você canaliza energia negativa contra uma vítima, causando 2d8+2 pontos de dano de trevas. Se falhar na resistência, o alvo também fica abalado por 1 rodada. Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia pode curá-los, e não os deixa abalados. *Infligir Ferimentos* anula *Curar Ferimentos*.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um teste de ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+2 PM: em vez do normal, se falhar na resistência, o alvo fica abalado pela cena.

Luz do Dia Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena.

Você suplica à sua divindade por sua luz. O alvo emite uma luz cálida como um dia ensolarado, em uma área com 6m de raio. Seus aliados dentro da área estabilizam automaticamente e ficam imunes à condição sangrando. Seus inimigos dentro da área ficam ofuscados. *Luz do Dia* anula *Escuridão*. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a luz, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado.

TRUQUE: muda o alcance para toque. Em vez do normal, o alvo apenas brilha como uma tocha, mas sem calor.

+1 PM: aumenta a área iluminada em +1,5m de raio.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+2 PM: além do normal, criaturas que sofrem penalidades e dano pela luz solar sofrem seus efeitos como se estivessem expostos à luz solar real.

+5 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo é envolto por um halo de luz, recebendo +10 em testes de Diplomacia e resistência a trevas 10. Requer 2º círculo.

Magnetismo Animal Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você acalma e obtém a amizade de um animal. Se passar na resistência, o alvo fica indiferente (veja Diplomacia no Capítulo 2). Em geral, isso é o suficiente para que ele pare de atacá-lo, mesmo durante um combate. Se falhar no teste, o alvo fica prestativo. Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe +10 nos testes de Adestramento e Diplomacia que fizer contra o alvo.

Um alvo hostil ou que esteja envolvido em um combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é anulada e o ele 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 médio.

+1 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito com Inteligência 1, 2 ou nula.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+5 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito. Requer 3º círculo.

Orientação Adivinhação

Execução: ação de movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você oferece ajuda divina. O alvo recebe +2 em testes de perícia (mas não de ataque ou resistência).

TRUQUE: muda a execução para ação padrão e a duração para 1 rodada. O bônus vale para um único teste. Uma criatura só pode ser afetada por esse truque uma vez por cena.

+2 PM: aumenta o bônus em +1.

+5 PM: muda a duração para cena. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 4º círculo.

Perdição Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas; **Duração:** cena; **Resistência:** nenhuma.

Amaldiçoa os alvos, que recebem -1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Perdição* anula *Bênção*.

+2 PM: muda a resistência para Vontade parcial. Caso falhem, os alvos ficam abalados. Caso passem, recebem a penalidade normal.

+2 PM: aumenta as penalidades em -1.

Profanar Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia enche a área com energia negativa. Magias e efeitos que causam dano de trevas ou canalizam energia negativa tem o dano dobrado. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a qualquer divindade que não a sua. *Profanar* anula *Consagrar*.

+1 PM: além do normal, mortos-vivos na área recebem +2 na CA e +2 em todos os testes.

+4 PM: aumenta os bônus para mortos-vivos em +1.

+9 PM: muda a duração para permanente. Requer 4º círculo.

Proteção Divina Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma barreira mística invisível que fornece ao alvo +2 em testes de resistência.

TRUQUE: muda o alcance para toque e duração para cena ou até ser descarregada. Em vez do normal, o alvo recebe +1 em seu próximo teste de resistência, quando a magia é descarregada.

+2 PM: muda a duração para reação e a duração para 1 rodada. O efeito se aplica apenas ao próximo teste de resistência feito pelo alvo.

+2 PM: aumenta o bônus em +1.

+5 PM: também torna o alvo imune a efeitos de posseção e dominação.

Rigidez Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua pele ganha a rigidez da madeira, cerâmica ou pedra. Você recebe resistência a dano 2 (todo o dano que sofre é reduzido em 2) e também +2 na classe de armadura.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

+2 PM: aumenta a resistência a dano em +1.

+5 PM: muda a duração para 1 dia.

Santuário Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Qualquer criatura 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: além do normal, escolha um tipo de criatura entre animal, morto-vivo ou construto. Você não pode ser percebido por criaturas do tipo escolhido, não importando o sentido usado.

+9 PM: também protege o alvo contra efeitos de área. Uma criatura que tente atacar uma área que inclua o alvo deve fazer o teste de Vontade; se falhar, não pode atacar aquela área a menos que o alvo tenha saído dela.

Suporte Ambiental Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia.

Esta magia garante a sobrevivência em ambientes hostis. O alvo fica imune aos efeitos de calor e frio extremos, 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 também sofre dano mínimo por quedas.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

Tranquilidade Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você emana ondas de serenidade. Se falhar na resistência, o alvo tem sua atitude mudada para indiferente (veja Diplomacia no Capítulo 2: Perícias) e não pode atacar ou realizar qualquer tipo de ação agressiva. Se

passar, recebe -2 em testes de ataque. Qualquer ação hostil contra o alvo anula a magia, e ele retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta a penalidade em -1.

+5 PM: muda o alcance para médio e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

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 voluntárias à sua escolha. Pela duração da magia, você sabe o estado dos alvos (como no efeito normal), não importando onde estejam. Além disso, sabe a direção em que cada alvo está e qualquer magia não instantânea ou condição que o esteja afetando.

+3 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 3º círculo.

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.

2º Círculo

Aliado Animal Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto;

Alvo: 1 animal prestativo; **Duração:** 1 dia.

Você cria um vínculo mental com um animal que já tenha atitude prestativa para com você, passando a entender um ao outro. O *Aliado Animal* obedece a você ao melhor de suas capacidades, mesmo que isso arrisque a vida dele. Ele funciona como um aliado veterano, de um tipo à sua escolha entre ajudante, combatente, fortão, guardião, montaria ou perseguidor. Ao contrário do normal, você pode receber a ajuda deste aliado além de outro aliado que já possua, desde que não sejam do mesmo tipo.

+1 PM: muda o alvo para 1 animal Minúsculo e a duração para 1 semana. Em vez do normal, o animal se desloca ao melhor de suas capacidades até um local designado por você — em geral, para levar um item, carta ou similar. Quando o animal chega ao destino, fica esperando até o fim da magia, permitindo apenas que uma ou mais criaturas escolhidas por você se aproximem e peguem o que ele estiver carregando.

+7 PM: muda o aliado para mestre. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda o alvo para 2 animais prestativos. Cada animal funciona como um aliado de um tipo diferente, e você pode receber a ajuda de ambos, além de outro aliado que já possua, desde que não sejam do mesmo tipo. Requer 4º círculo.

Augúrio Adivinhação

Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia diz se uma ação que você tomará no futuro próximo — não mais que meia hora no futuro — trará resultados bons ou ruins. O mestre rola 1d6 em segredo; com um resultado de 1 a 5 a magia funciona, e você recebe uma das seguintes respostas: “felicidade” (a ação trará bons resultados); “miséria” (a ação trará maus resultados); “felicidade e miséria” (para ambos), ou “nada” (para ações que não trarão resultados bons ou ruins).

Em um resultado 6 a magia falha e oferece o resultado “nada”. Não há como saber se o resultado foi dado porque a magia falhou ou não. Lançar esta magia múltiplas vezes sobre o mesmo assunto recebe sempre o primeiro resultado.

Por exemplo, se o grupo está prestes a entrar em uma câmara, o augúrio dirá “felicidade” se a câmara contém um tesouro desprotegido, “miséria” se contém um monstro, “felicidade e miséria” se houver um tesouro e um monstro, ou “nada” se a câmara estiver vazia.

+3 PM: muda a execução para 1 minuto. Em vez do normal, você pode consultar uma

divindade, fazendo uma pergunta sobre um evento que acontecerá até 1 dia no futuro. O mestre rola a chance de falha; com um resultado de 1 a 5, você recebe uma resposta, desde uma simples frase ou até uma profecia ou enigma. Em geral, este uso sempre oferece pistas, indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que se procura. Numa falha você não recebe resposta alguma. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a execução para 10 minutos e a duração para 1 minuto. Em vez do normal, você consulta uma divindade, podendo fazer uma pergunta por rodada, desde que ela possa ser respondida com “sim”, “não” ou “não sei” (embora poderosos, os deuses não são oniscientes). O mestre rola a chance de falha para cada pergunta. Em caso de falha, a resposta também é “não sei”. Requer 4º círculo.

+7 PM: o mestre rola 1d12; a magia só falha em um resultado 12.

+12 PM: o mestre rola 1d20; a magia só falha em um resultado 20.

Aura de Loucura Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Você emana uma aura que pode ensandecer seus inimigos, causando alucinações. Todas as criaturas que você escolher na área fazem testes de resistência. Se passarem, podem agir normalmente nessa rodada. Se falharem, ficam confusas em sua próxima ação. No início de seus turnos, todas as criaturas que você escolher na área devem fazer testes de resistência novamente.

TRUQUE: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo fica confuso por 1 rodada. Uma criatura só pode ser afetada por esse truque uma vez por cena.

+3 PM: muda a resistência para Vontade parcial. Criaturas que passem no teste também ficam confusas em sua próxima ação, mas podem agir normalmente se rolarem 4, 5 ou 6.

+7 PM: muda o alcance para curto, a área para alvo criaturas escolhidas e a duração para cena. As criaturas que falhem na resistência ficam confusas pela duração. Requer 4º círculo.

Círculo da Justiça Abjuração

Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade parcial.

Também conhecida como *Lágrimas de Hynim*, esta magia é muito usada em tribunais

e na proteção de áreas de segurança. Qualquer criatura na área sofre uma penalidade de –5 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem. Se falhar na resistência, sofre penalidade de –10 nesses testes. Além disso, criaturas que falhem na resistência não podem mentir deliberadamente — mas podem tentar evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira (sendo evasivas ou cometendo omissões, por exemplo).

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para pessoal, o alvo para você, a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, qualquer criatura ou objeto invisível em alcance curto de você se torna visível. Isso não anula um efeito mágico; se sair do seu alcance, a criatura ou objeto voltam a ficar invisíveis.

+3 PM: muda a duração para 1 semana.

+3 PM: muda a penalidade nos testes para –10 (se passar na resistência) e –20 (se falhar).

+12 PM: criaturas que passem na resistência não podem mentir deliberadamente, mas podem dar respostas evasivas ou cometer omissões; criaturas que falhem na resistência devem voluntariar a verdade ao responder perguntas, sem respostas evasivas ou omissões. Requer 4º círculo.

Controlar Fogo Evocação (Fogo)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** cena.

Você pode criar, moldar, mover ou extinguir chamas e emanações de calor. Ao lançar a magia, escolha:

Chamejar: o alvo é armas escolhidas. Elas recebem o poder mágico *flamejante* (causam +1d6 de dano de fogo). Também afeta armas naturais e ataques desarmados.

Esquentar: o alvo é 1 objeto que começa a esquentar. Ele causa 1d6 pontos de dano de fogo a cada rodada em si mesmo e em uma criatura que o esteja segurando ou vestindo. A critério do mestre, o objeto ou criatura vestindo-o também podem pegar fogo.

Extinguir: o alvo é 1 chama, que é completamente apagada. Isso cria uma nuvem de fumaça que ocupa uma esfera de 3m de raio centrada onde estava a chama. Dentro da fumaça, criaturas tem camuflagem total.

Modelar: o alvo é 1 chama. A cada rodada, você pode gastar uma ação livre para movimentá-la 9m em qualquer direção. Se atravessar o espaço ocupado por uma criatura, causa 2d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura só pode receber dano dessa maneira uma vez por rodada.

+1 PM: muda a duração para sustentada.

Em vez do normal, você deve escolher o seguinte efeito. **Labaredas:** a cada rodada, você pode gastar uma ação livre para projetar uma labareda, acertando um alvo em alcance curto a partir da chama. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura flamejante. Em vez do normal, causa o efeito da magia *Matar*, mas apenas em uma criatura composta principalmente por fogo, lava ou magma (como um elemental do fogo).

Controlar Madeira

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 objeto de madeira Grande ou menor; **Duração:** instantânea.

Você molda, retorce, altera e repele madeira a seu bel-prazer. Ao lançar a magia, escolha:

Fortalecer: você deixa o alvo mais resistente. Armas tem seu dano aumentado em uma categoria de tamanho. Escudos tem seu bônus aumentado em +2. Além disso, estes e outros itens de madeira recebem RD +5 e seus PV são dobrados.

Modelar: você muda a forma do alvo. Pode transformar um galho em espada, criar uma porta onde antes havia apenas uma parede, transformar um tronco em um baú... mas não pode criar mecanismos complexos (como uma besta) ou itens consumíveis.

Repelir: muda a duração para cena. Você emana uma força que impede o alvo de se aproximar. Se for uma arma, ataques feitos com ela contra você falham automaticamente. Se for uma porta ou outro objeto que possa ser aberto, ele vai se abrir quando você se aproximar, mesmo que esteja trancado. Uma carroça ou outro objeto que vá atingi-lo, como um tronco caindo ou barril, vai desviar ou simplesmente parar adjacente a você, sem lhe causar dano. Os efeitos de regras em outros objetos de madeira ficam a cargo do mestre.

Retorcer: você torna o alvo imprestável. Uma porta retorcida emperra (exigindo um teste de Força, CD 25, para ser aberta). Armas e itens retorcidos impõem uma penalidade de -5 em testes de perícia. Escudos retorcidos deixam de oferecer qualquer bônus (mas ainda oferecem penalidades). Um barco retorcido afunda até o final da cena. Os efeitos de regras em outros objetos de madeira ficam a cargo do mestre.

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para 1 dia. Você e seu equipamento se transformam em uma árvore de tamanho Grande. Nessa forma, você não pode falar ou fazer ações físicas, mas conse-

gue perceber seus arredores normalmente. Se for atacado nessa forma, a magia é anulada. Um teste de Sobrevivência (CD 30) revela que você não é uma árvore verdadeira.

+3 PM: muda o alvo para área de quadrado com 9m de lado e a duração para cena. Em vez do normal, qualquer vegetação na área fica rígida e afiada. Criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de corte ou perfuração, e a área é considerada terreno difícil. No início de seus turnos, os espinhos causam dano novamente em todas as criaturas na área.

+7 PM: muda o alvo para objeto de madeira Enorme ou menor. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda o alvo para objeto de madeira Colossal ou menor. Requer 4º círculo.

Criar Mortos-Vivos

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 cadáver; **Duração:** instantânea.

Esta magia transforma o cadáver de um humanoide, animal ou monstro em um esqueleto ou zumbi (conforme o estado de conservação do corpo). O morto-vivo então obedece a todos os seus comandos, mesmo suicidas. Se quiser que o morto-vivo o acompanhe, ele funciona como um aliado veterano, de um tipo à sua escolha entre atirador, ajudante, combatente, fortão, guardião ou montaria. Em vez do normal, este aliado não pode ajudar outro personagem que não você.

Se não quiser usar o morto-vivo como aliado, pode ordenar que ele proteja um local específico, atacando invasores (nesse caso, use as estatísticas no Apêndice). O número máximo de mortos-vivos que você pode ter sob seu comando ao mesmo tempo é igual ao seu nível; mas você só pode receber os benefícios de um deles como aliado por vez, como normal. Eles duram até serem destruídos (um morto-vivo destruído não pode ser reanimado).

Componente material: um ônix negro (100 T\$), inserido na boca ou olho do cadáver.

+3 PM: além do normal, o morto-vivo pode ser usado como aliado por outros personagens. Enquanto o morto-vivo estiver ajudando outro personagem, seus PM máximos são reduzidos em 5.

+3 PM: muda o componente material para pó de ônix negro (500 T\$). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria uma sombra. Ela pode funcionar como um aliado veterano, escolhido entre assassino, combatente ou perseguidor. O restante da magia segue normal. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o componente material para ferramentas de embalsamar (1.000T\$). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria uma

múmia. Ela pode funcionar como um aliado mestre, escolhido entre conselheiro, curandeiro, destruidor ou guardião. O restante da magia segue normal. Requer 4º círculo.

Enxame de Pestes

Convocação

Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Efeito:** 1 enxame; **Duração:** sustentada.

Você conjura um enxame de criaturas escolhidas por você (todas do mesmo tipo), como besouros, gafanhotos, mosquitos, ratos, morcegos ou serpentes. O enxame ocupa o espaço de um alvo escolhido por você, causando 2d12 pontos de dano de veneno no início de seus turnos. Você pode mudar o alvo para outro dentro do alcance com uma ação livre, mas apenas uma vez por rodada.

+2 PM: aumenta o dano em +1d12.

+3 PM: muda o enxame para criaturas maiores, como gatos, guaxinins, compsoognatos ou mesmo kobolds! Eles passam a causar 3d12 pontos de dano (à sua escolha entre corte, perfuração ou esmagamento). O resto da magia segue normal.

+5 PM: aumenta o número de enxames em +1. Eles não podem se concentrar num único alvo, devendo escolher alvos diferentes. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o enxame para criaturas elementais, feitas de um tipo de energia à sua escolha entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou trovão. Elas passam a causar 5d12 pontos do dano escolhido. O resto da magia segue normal. Requer 4º círculo.

Físico Divino

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você torna o alvo uma versão mais poderosa de si mesmo. Escolha entre Força, Destreza ou Constituição. O alvo recebe +4 no atributo escolhido. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.

+1 PM: o alvo também recebe +4 em outro atributo físico escolhido por você.

+3 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 nos três atributos físicos.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+7 PM: aumenta o bônus em +2. Requer 4º círculo.

Imobilizar

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

O alvo acredita estar preso por fios invisíveis. Se passar na resistência, fica lento; se falhar,

fica paralisado. A cada rodada, se estiver paralisada, a criatura pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade e tentar se libertar.

+1 PM: muda o alvo para 1 espírito.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura. Requer 3º círculo.

Mente Divina Adivinhação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você traz inspiração divina à mente do alvo. Escolha entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma. O alvo recebe +4 no atributo escolhido. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.

+1 PM: o alvo também recebe +4 em outro atributo mental escolhido por você.

+3 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 nos três atributos mentais.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+7 PM: aumenta o bônus em +2. Requer 4º círculo.

Miasma Mefítico

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** nuvem com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude (veja texto).

A área é coberta por emanções letais. Criaturas na área sofrem 5d6 pontos de dano de veneno e ficam enjoadas por 1 rodada. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam enjoadas.

TRUQUE: muda a área para alvo 1 criatura com 0 PV ou menos, a duração para instantânea e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, você canaliza o *Miasma* contra uma vítima; se falhar na resistência, ela morre e você recebe +2 na CD de suas magias por 1 dia. Uma criatura só pode ser o alvo desse truque uma vez por cena.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+3 PM: muda o tipo do dano para trevas.

Oração

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** todas as criaturas (veja texto); **Duração:** sustentada.

Enquanto mantiver a *Oração*, todos os seus aliados no alcance recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos os seus inimigos no alcance recebem -2 em testes de perícia e rolagens de dano. Esses bônus e penalidades são cumulativos com outras magias.

+2 PM: aumenta os bônus em +1.

+2 PM: aumenta as penalidades em -1.

+7 PM: muda o alcance para médio. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda a duração para cena. Requer 4º círculo.

Purificação

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Seu toque purifica a criatura tocada. Esta magia remove uma das seguintes condições: abalado, apavorado, atordado, cego, confuso, enjoado, exausto, fascinado, fatigado, lento, ofuscado, paralisado, pismo ou surdo. A magia também remove todas as doenças e venenos afetando o alvo — mas não previne novas contaminações ou envenenamentos.

+2 PM: também cura todo o dano causado por doenças e venenos.

+2 PM: em vez de uma, remove todas as condições listadas. O resto da magia segue normal.

+3 PM: também permite que o alvo solte qualquer item amaldiçoado que esteja segurando (mas não remove a maldição do item em si).

+7 PM: também dissipa magias e efeitos prejudiciais de encantamento, necromancia e transmutação afetando o alvo. Requer 3º círculo.

Raio de Sol

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** linha de 30m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Você canaliza uma poderosa rajada de energia positiva que ilumina o campo de batalha. Criaturas na área sofrem 5d6 pontos de dano de luz e ficam ofuscadas pela cena. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam ofuscadas.

Truque: muda a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, cria um fecho de luz, que ilumina a área. Uma vez por rodada, você pode mudar a direção do fecho como uma ação livre.

+1 PM: muda o tipo do dano para fogo ou eletricidade.

+2 PM: aumenta o dano ou cura em +1d6.

+3 PM: em vez do normal, criaturas vivas à sua escolha na área curam 5d6 pontos de vida; o restante sofre o dano normalmente.

+3 PM: em vez do normal, criaturas que falhem na resistência ficam cegas por 1d4 rodadas, depois ofuscadas pela cena.

Rogar Maldição

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude anula.

Você amaldiçoa uma vítima, criando efeitos variados. Ao lançar a magia, escolha:

Debilidade: o alvo recebe penalidade de -5 em todos os testes envolvendo atributos mentais, não pode se comunicar ou lançar magias. Ainda reconhece seus aliados, e pode segui-los e ajudá-los, mas sempre de maneira simplória.

Doença: muda a duração para instantânea. O alvo contrai uma doença à sua escolha, que o afeta imediatamente (sem período de incubação). Veja o Capítulo 6 para a descrição das doenças.

Fraqueza: o alvo recebe penalidade de -5 em todas as jogadas e testes envolvendo atributos físicos, e todas as suas formas de deslocamento são reduzidas para 1,5m.

Isolamento: muda a duração para cena. O alvo perde o uso de um de seus cinco sentidos à sua escolha. Se perder a visão, fica cego. Se perder a audição, fica surdo. Se perder o olfato ou paladar, não pode usar a habilidade faro. Se perder o tato, fica caído e não pode levantar-se.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando estes exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito.

+3 PM: muda a duração para permanente e a resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura ainda sofre os efeitos da maldição, mas com duração de cena. Requer 3º círculo.

+7 PM: aumenta o número de efeitos que você pode escolher em +1. Requer 4º círculo.

Silêncio

Ilusão

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** sustentada.

Um silêncio sepulcral recai sobre a área e nenhum som pode ser produzido ali. Enquanto estiverem na área, todas as criaturas ficam surdas. Além disso, como lançar magias exige palavras mágicas, normalmente nenhuma magia pode ser lançada dentro da área.

+1 PM: muda a área para alvo de 1 objeto. Em vez do normal, o alvo emana uma área de silêncio com 3m de raio.

+2 PM: muda a duração para cena. Em vez do normal, nenhum som pode deixar a área, mas criaturas dentro da área podem falar, ouvir, emitir sons e lançar magias com palavras mágicas normalmente.

+7 PM: além do normal, magias e efeitos de trovão não afetam alvos dentro da área. Requer 3º círculo.

Soco de Arsenal

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o antigo sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele foi o primeiro a utilizá-la. O conjurador fecha o punho e gesticula como se estivesse golpeando o alvo, que sofre 4d6 pontos de dano de esmagamento + seu mod. For. Além do dano, a vítima é empurrada 3m na direção oposta à sua (ou 1,5m se passar na resistência).

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você, a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, seus ataques corpo a corpo passam a acertar inimigos distantes. Seu alcance natural é triplicado; uma criatura Média pode atacar adversários a até 4,5m, por exemplo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+4 PM: aumenta a distância do efeito de empurrar em +3m.

+5 PM: muda o tipo do dano para essência.

Tempestade Divina

Evocação

Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 9m de raio e 9m de altura; **Duração:** cena.

Esta magia só pode ser usada em ambientes abertos. A área fica sujeita a um vendaval — testes de ataque à distância recebem -5, chamas são apagadas e névoas e fumaças são dissipadas em 1 rodada. Você também pode causar chuva (-5 em testes de Percepção), neve (a área fica escorregadia e exige testes de Acrobacia para equilíbrio) ou granizo (1 ponto de dano de esmagamento por rodada, no início de seus turnos). Criaturas na área recebem uma penalidade de -15m no deslocamento de voo.

+1 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode fazer um relâmpago cair sobre um alvo na área, causando 3d8 pontos de dano de eletricidade ou trovão, à sua escolha (Reflexos reduz à metade).

+1 PM: se escolheu causar granizo, muda o dano para 1d6.

+2 PM: aumenta o dano em +1 dado do mesmo tipo.

+3 PM: se escolheu causar chuva, ela revela criaturas e objetos invisíveis na área.

+7 PM: se escolheu causar neve, criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio no início de seus turnos.

Vestimenta da Fé

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque;

Alvo: 1 traje, armadura ou escudo; **Duração:** 1 dia.

Você fortalece uma indumentária com o poder de sua fé. Isso aumenta o bônus de CA de uma armadura ou escudo em CA+2 (isso é uma melhoria no item, portanto é cumulativa com outras magias). No caso de um traje, ele passa a oferecer CA+2, e continua contando como se você não estivesse usando armadura.

+3 PM: o alvo também oferece o mesmo bônus em testes de resistência. Requer 3º círculo.

+4 PM: aumenta o bônus em +1.

+7 PM: o alvo também oferece o mesmo bônus em resistência a dano. Requer 4º círculo.

3º Círculo

Anular a Luz Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera de 6m de raio; **Duração:** instantânea.

Esta poderosa magia cria uma momentânea onda de escuridão que causa diversos efeitos. Todas as magias de 3º círculo ou menor ativas na área são anuladas se você passar num teste de Misticismo ou Religião contra a CD de cada magia. Seus aliados na área recebem um bônus de +6 na classe de armadura até o fim da cena, protegidas por uma sutil aura sombria. Inimigos na área ficam enjoados por 1d4 rodadas. *Anular a Luz* anula *Dispersar as Trevas*.

+1 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

+10 PM: aumenta o círculo máximo de magias dissipadas em +1.

Banimento

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você expulsa criaturas que não são naturais deste mundo, emitindo um raio esverdeado. Um alvo nativo de outros mundos, como muitas criaturas do tipo espírito, é teletransportado de volta para seu mundo de origem, ressurgindo em um lugar aleatório mas não imediatamente letal. Se passar na resistência, fica enjoado por 1d4 rodadas.

Um alvo morto-vivo tem sua conexão com as energias negativas quase completamente rompida, sendo reduzido a 0 PV, ou sofrendo 5d6 pontos de dano de luz se passar na resistência.

Além disso, se você tiver um ou mais itens que, a critério do mestre, se oponham ao alvo de alguma maneira, a dificuldade do teste de resistência aumenta em CD+2 por

item. Por exemplo, se lançar a magia contra demônios do frio (vulneráveis a água benta, e que odeiam luz) enquanto segura um frasco de água benta e uma tocha acesa, a CD do teste de resistência aumenta em +4.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+1 PM: muda a duração para cena. Em vez do normal, o alvo é envolvido por um campo de força cor de esmeralda. Isso impede qualquer movimento através dos planos, incluindo magias de convocação. Um alvo incorpóreo perde essa habilidade enquanto estiver sob esse efeito. Se passar na resistência, o alvo fica ofuscado pela cena.

+4 PM: muda o alvo para área de cubo de 9m, a duração para permanente, a resistência para nenhuma e adiciona penalidade de 1 PM. Em vez do normal, nenhum tipo de viagem planar pode entrar ou sair da área. Isso inclui magias de convocação, que são anuladas se entrarem na área ou falham enquanto a magia estiver ativa (PM são gastos mesmo assim). Uma criatura incorpórea perde essa habilidade enquanto estiver na área.

Coluna de Chamas

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 3m de raio e 30m de altura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Um pilar de fogo sagrado desce dos céus, causando 5d6 pontos de dano de fogo mais 5d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área. Além disso, criaturas na área ficam cegas por 1d4 rodadas. Criaturas que passem na resistência sofrem apenas o dano de fogo, e não ficam cegas.

+1 PM: aumenta o dano de fogo em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano de luz em +1d6.

+2 PM: além do normal, criaturas na área pegam fogo, mesmo que passem na resistência.

Comunhão com a Natureza

Adivinhação

Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Após uma breve união com a natureza local, você obtém informações e intuições sobre a região em que está, numa distância equivalente a um dia de viagem. Você recebe 6d4 em dados de auxílio. Enquanto a magia durar, sempre que for realizar algum teste de perícia em áreas naturais, você pode escolher gastar qualquer quantidade desses d4 e adicionar o resultado rolado como bônus no teste. Esses bônus não podem ser aplicados em testes de ataque. A magia termina quando você ficar sem dados para rolar.

+1 PM: muda a execução para 1 minuto e

a duração para instantânea. Em vez do normal, você pode descobrir 1d4+2 informações sobre os seguintes temas: terreno, animais, vegetais, minerais, cursos d'água e presença de criaturas antinaturais numa região natural em que você esteja. Você pode, por exemplo, descobrir a quantidade de cavernas na região (terreno), se uma planta rara que está procurando existe na região (vegetais) e se há ou não mortos-vivos na região (criaturas antinaturais).

+3 PM: aumenta o número de dados de auxílio em +2.

+4 PM: muda o tipo dos dados de auxílio para d8.

+8 PM: muda o tipo dos dados de auxílio para d12.

Controlar Água

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** esfera com 30m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** veja texto.

Você pode controlar os movimentos e comportamentos da água. Ao lançar a magia, escolha:

Congelar: toda a água mundana na área é congelada. Criaturas nadando na área ficam presas; escapar exige uma ação padrão e passar num teste de Atletismo ou Acrobacia.

Derreter: todo o gelo mundano na área vira água. A critério do mestre, isso pode criar terreno difícil.

Enchente: eleva o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. À sua escolha, uma embarcação pode receber um bônus de +3m em seu deslocamento pela duração do efeito.

Evaporar: toda a água e gelo mundano na área evaporam instantaneamente e a magia termina. Elementais da água, plantas monstruosas e criaturas com imunidade a frio na área recebem 10d6 pontos de dano de fogo; outras criaturas vivas recebem metade desse dano (Fortitude reduz à metade).

Partir: diminui o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. Em um corpo d'água raso, isso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé. Em um corpo d'água profundo cria um redemoinho, que pode prender barcos (um teste de Navegação com CD igual à da magia permite ao piloto escapar). Elementais da água na área ficam lentos.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

Controlar Terra

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** 9 cubos com 1,5m de lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** veja texto.

Você manipula a densidade e a forma de toda terra, pedra, lama, argila ou areia na área. Ao lançar a magia, escolha:

Amolecer: se afetar o teto, uma coluna ou suporte, provoca um desabamento que causa 10d6 pontos de dano de esmagamento às criaturas na área (Reflexos reduz à metade). Se afetar um piso de terra ou pedra, cria terreno difícil de areia ou argila, respectivamente.

Modelar: pode usar pedra ou argila para criar um ou mais objetos simples de tamanho Enorme ou menor (sem mecanismos ou partes móveis). Por exemplo, pode transformar um tijolo em uma maça, criar uma passagem onde antes havia apenas uma parede, ou levantar uma ou mais paredes que oferecem cobertura total (com CA 8, RD 8 e 50 PV para cada 3m).

Solidificar: torna lama ou areia em terra ou pedra. Criaturas com os pés na superfície ficam presas. Elas podem se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

+1 PM: aumenta o número de cubos de 1,5m em +2.

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para 1 dia. Você e seu equipamento fundem-se a uma superfície ou objeto adjacente feito de pedra, terra, argila ou areia que possa acomodá-lo. Você pode voltar ao espaço adjacente como uma ação livre, anulando a magia. Enquanto mesclado você não pode falar ou fazer ações físicas, mas consegue perceber seus arredores normalmente. Pequenos danos não o afetam, mas se o objeto (ou o trecho onde você está imerso) for destruído, a magia é anulada, você volta a um espaço livre adjacente e sofre 10d6 pontos de dano.

Cúpula de Repulsão

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Uma cúpula de energia invisível o cerca, impedindo a aproximação de criaturas. Ao lançar esta magia, escolha um conjunto específico e limitado de criaturas, como animais mamíferos, monstros insetoides ou mortos-vivos corpóreos; ou uma raça, como elfos, goblins ou minotauros. Criaturas do conjunto ou raça escolhida não podem se aproximar a até 3m de você. Isso detém ataques corpo a corpo, mas não ataques à distância ou magias. Se você tentar se aproximar além do limite de 3m, rompe a cúpula e a magia é anulada.

+1 PM: em vez do normal, você pode se aproximar sem romper a cúpula.

+4 PM: em vez de um conjunto limitado,

você pode escolher um tipo de criatura que não pode se aproximar.

+8 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, qualquer ataque, magia ou habilidade de uma criatura afetada é desviada pelo efeito e não o atinge. Requer 5º círculo.

Despertar Consciência

Encantamento

Execução: ação completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 animal ou planta; **Duração:** permanente.

Você desperta a consciência de um animal ou planta, que passa a ajudá-lo. O alvo se torna um aliado veterano de um tipo à sua escolha entre combatente, conselheiro, curandeiro, fortão, guardião, montaria ou perseguidor. Se usar esta magia em um aliado que já possua, seu nível de poder aumenta em um passo (iniciante para veterano para mestre). Se já for um aliado mestre, oferece um bônus adicional de outro tipo de aliado iniciante (entre as escolhas acima). O alvo ganha atributos mentais iguais a 10 e pode falar e entender os idiomas que você conhece. Uma mesma criatura só pode receber esta magia uma vez na vida. Você recebe uma penalidade de -6 PM enquanto mantiver essa magia.

Se não quiser ter o alvo como aliado, você pode pedir que ele proteja um local específico, atacando invasores (nesse caso, use as estatísticas apropriadas à criatura; plantas usam as estatísticas de entes).

+4 PM: muda o alvo para 1 escultura mundana inanimada. Além do normal, o alvo tem as mesmas resistências e imunidades de um construto.

+4 PM: muda a duração para instantânea e a penalidade de PM para perda permanente de 3 PM. O resto segue normal.

Dispersar as Trevas

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera de 6m de raio; **Duração:** instantânea.

Esta poderosa magia cria um forte brilho de uma cor que remete à sua divindade, causando diversos efeitos. Todas as magias de 3º círculo ou menor ativas na área são anuladas se você passar num teste de Misticismo ou Religião contra a CD de cada magia. Seus aliados na área recebem resistência a trevas 10 até o fim da cena, protegidos por uma aura sutil da mesma cor. Inimigos na área ficam cegos por 1d4 rodadas. *Dispersar as Trevas* anula *Anular a Luz*.

+2 PM: aumenta o bônus nas resistências em +1.

+4 PM: muda a área para alvo 1 criatura e a

duração para cena. O alvo recebe resistência a trevas 30 e fica imune a efeitos de necromancia.

+10 PM: aumenta o círculo máximo de magias dissipadas em +1.

Emprestar Magia

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 semana ou até ser descarregada.

Você transfere um pouco de seu poder divino. Escolha uma magia de até 2º círculo que você conheça; o alvo pode lançar essa magia uma vez, sem pagar pelo custo base em PM (aprimoramentos podem ser usados, mas o alvo deve gastar seus próprios PM). Você recebe uma penalidade de -3 PM até que a duração acaba ou o alvo lance a magia, quando a magia é descarregada.

+5 PM: muda o círculo máximo da magia para 3º, e a penalidade de PM para -5.

+10 PM: muda o círculo máximo da magia para 4º, e a penalidade de PM para -8.

Libertação

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Nada pode impedir o avanço! O alvo fica imune à condição agarrado e às condições de paralisia, e ignora qualquer efeito, que impeça, restrinja, diminua ou cause penalidade em seu

deslocamento. Por fim, pode usar habilidades que exigem liberdade de movimentos mesmo se estiver usando armadura ou escudo.

+2 PM: além do normal, o alvo pode caminhar sobre a água ou outros líquidos com seu deslocamento normal. Entretanto, isso não protege contra qualquer efeito que o líquido possa causar (o alvo pode andar sobre lava, mas ainda vai sofrer dano).

+2 PM: além do normal, o alvo pode escolher 20 em todos os testes de Atletismo.

+2 PM: além do normal, o alvo pode escolher 20 em todos os testes de Acrobacia, e pode fazer todas as manobras desta perícia mesmo sem treinamento.

+9 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas.

Matar

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão exala energias letais. Se a criatura tocada falhar no teste de Fortitude, seus PV são reduzidos a -1; se passar, sofre 5d6 pontos de dano de trevas.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um teste de ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia.

Missão Divina

Encantamento

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 semana ou até ser descarregada; **Resistência:** Vontade anula (veja texto)

Esta magia obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha. A tarefa pode ser perigosa, mas deve haver uma chance real de sucesso. A magia é descarregada quando o alvo cumpre a tarefa. O alvo pode recusar a missão — mas, no fim de cada dia em que não se esforçar para cumprir a tarefa, deve fazer um teste de Vontade; se falhar, sofre uma penalidade cumulativa de -2 em todos os testes e rolagens. A *Missão Divina* não pode forçar uma criatura a um ato imediatamente suicida, nem designar uma missão impossível (como matar uma criatura que não existe).

+2 PM: muda o alcance para toque, a duração para permanente e adiciona penalidade de -1 PM. Em vez do normal, você inscreve uma marca (como uma tatuagem) na pele do alvo, e escolhe um tipo de ação que ativará a marca. Normalmente, esta ação será cometer um crime (roubar, matar...) ou outra coisa contrária às Obrigações e Restrições de sua divindade. Sempre que a marca é ativada, o alvo recebe uma penalidade cumulativa de -2 em todos os testes e rolagens. Muitas vezes, portar essa marca é um estigma por si só, já que esta magia normalmente é lançada em criminosos ou traidores. *Dissipar Magia* anula a marca e suas penalidades por 1 dia; ela só pode ser totalmente removida pelo conjurador original, ou pela magia *Purificação*.

Poeira da Podridão

Necromancia

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** nuvem com 6m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** Fortitude (veja texto).

Você manifesta uma nuvem de poeira carregada de energia negativa, que apodrece lentamente as criaturas na área. Ao lançar a magia, e no início de seus turnos, criaturas na área sofrem 2d8+8 pontos de dano de trevas (Fortitude reduz à metade). Alvos que falharem no teste não ficam imunes a magias de cura por uma rodada.

+2 PM: aumenta o dano em 1d8+4.

+2 PM: aumenta a resistência a dano em +5.

+4 PM: além do normal, seus aliados na área recebem resistência a luz 15.

Potência Divina

Transmutação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você canaliza o poder divino de sua divindade, tornando-se uma força de combate superior. Você e seu equipamento aumentam em uma categoria de tamanho. Além disso, você recebe Força +4, redução de dano 10/mágica, 20 PV temporários e pode somar seu bônus de Sabedoria nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo. Você não pode lançar magias enquanto estiver sob efeito de *Potência Divina*.

+2 PM: aumenta o bônus de Força em +2.

+2 PM: aumenta a redução de dano em +2 e os PV temporários em +10.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. A magia falha se o alvo não seguir a mesma divindade que você.

Proteção contra Magia

Abjuração

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você protege o alvo contra efeitos mágicos nocivos. O alvo recebe +4 em testes de resistência contra magias.

+4 PM: muda o bônus para +8.

+4 PM: em vez do normal, o alvo fica imune a uma escola de magia à sua escolha.

+9 PM: muda o bônus para +12.

+9 PM: em vez do normal, o alvo fica imune a duas escolas de magia à sua escolha.

Servo Divino

Convocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** criatura conjurada; **Duração:** cena ou até ser descarregada.

Você pede à sua divindade que envie um espírito para ajudá-lo. Esse espírito realiza uma tarefa à sua escolha que possa ser realizada dentro de até uma hora — desde algo simples como “use suas asas para nos levar até o topo da montanha” até algo complexo como “escolte esses camponeses até o castelo” — mas exige um pagamento de 100 T\$. A forma do pagamento varia: doações a uma igreja, um item mágico, ou mesmo ouro. A magia é descarregada quando a criatura cumpre a tarefa, retornando ao seu plano natal. O tipo de criatura é escolhido pelo mestre, de acordo com as necessidades da tarefa.

+4 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada. O espírito realiza uma tarefa à sua escolha que exija até um dia, e aumenta o custo do pagamento para 500 T\$. O resto segue normal.

+9 PM: muda a duração para 1 semana ou até ser descarregada. O espírito realiza uma tarefa que exija até uma semana, e aumenta o custo do pagamento para 1.000 T\$. O resto segue normal.

Sopro da Salvação

Evocação

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 9m; **Duração:** instantânea.

Você enche seus pulmões de energia positiva e sopra uma cone de poeira reluzente. O sopro afeta apenas seus aliados na área, curando 2d8+4 pontos de vida e removendo uma das seguintes condições de todos os alvos: atordoado, abalado, apavorado, cego, confuso, enjoado, exausto, fascinado, fatigado, lento, paralisado, pasmo e surdo.

+2 PM: aumenta a quantidade de cura em 1d8+2.

+4 PM: além do normal, se um aliado estiver com PV negativos, seus PV são levados a 0 e então a cura é aplicada.

+4 PM: remove todas as condições listadas, em vez de apenas uma.

+9 PM: além do normal, se um aliado estiver com PV negativos em número maior que metade de seus PV totais, antes de uma rodada ter se passado, o sopro pode curá-lo. Para todos os propósitos, ele não chegou a morrer. Requer 4º círculo.

Viagem Arbórea

Convocação

Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Ao lançar essa magia, você pode entrar em uma árvore adjacente que seja maior do que você. Você pode permanecer dentro da árvore livremente, percebendo os arredores de forma normal (mas sem poder fazer ações). Também pode sair da mesma árvore ou em qualquer outra árvore dentro de 1km, como uma ação livre. Se estiver dentro de uma árvore que seja destruída, a magia termina e você sofre 10d6 pontos de dano. Enquanto a magia durar você pode gastar ações completas para entrar em outras árvores.

+2 PM: muda o alcance para toque, o alvo para até cinco criaturas e a duração para instantânea. Os alvos entram em uma planta (de tamanho Médio ou maior) e saem em outra planta do mesmo tamanho a até 100km de distância, especificada em direção e distância aproximadas (como “50km ao norte daqui”).

Visão da Verdade

Adivinhação

Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você passa a enxergar a forma real das coisas. O alvo pode ver através de camuflagem (normal e total), escuridão (normal e mágica), magias de ilusão e transmutação (enxergando a verdade como formas translúcidas ou sobrepostas).

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+1 PM: além do normal, o alvo fica com sentidos apurados; ele pode escolher 20 em todos os testes de Percepção.

+2 PM: além do normal, o alvo escuta falsidades; ele pode escolher 20 em todos os testes de Intuição.

+4 PM: além do normal, o alvo enxerga através de paredes e barreiras com 30cm de espessura ou menos (as paredes e barreiras parecem translúcidas).

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 Investigação. Acumular seis sucessos indica que o grupo encon-

Tabela 5-2: Exemplos de Testes Estendidos

SUCESSOS EXIGIDOS	COMPLEXIDADE	EXEMPLOS
3	Baixa	Escalar um paredão (Atletismo)
6	Média	Treinar um cavalo (Adestramento)
9	Alta	Atravessar o Pântano dos Juncos (Sobrevivência)
12	Incrível	Compreender um ritual antigo (Misticismo)

trou 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 Enganação (“vou corromper o magistrado”); Intimidação (“vou assustar os jurados para que decidam em meu favor”); Intuição (“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 pontos vitais ou vulneráveis 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.

Você faz um acerto crítico quando acerta um ataque rolando um valor igual ao maior que a margem de ameaça da arma. Neste caso, multiplica os dados de dano do ataque de acordo com o multiplicador da arma. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados.

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. Se você for bem-sucedido, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim do seu próximo turno.

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 NPCs importantes, e de 75% (resultado 1 a 3 em 1d4) para NPCs 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 NPCs 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 NPC, e fica a cargo do mestre.

Um NPC 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 NPC).

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).

Ajudante

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.

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.

Curandeiro

Um clérigo, druida, herbalista ou outro NPC 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 médio.

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 NPC cuja função primária é proteger. *Iniciante:* você recebe CA +2. *Veterano:* muda para CA +3. *Mestre:* muda para CA +4 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:* +2 em Percepção e em testes de Sobrevivência para rastrear. *Veterano:* recebe os benefícios do talento Sentidos Aguçados. *Mestre:* recebe percepção às cegas (alcance curto).

Vigilante

Um vigia ou animal de guarda, sempre atento ao arredores. *Iniciante:* você recebe visão no escuro. *Veterano:* você recebe +4 em testes de Percepção. *Mestre:* você recebe visão nas trevas.

Combate Montado

Quando você luta com um aliado montaria, precisa seguir algumas regras especiais.

- Montar ou desmontar é uma ação de movimento.
- Uma vez montado, você 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, perde a ação de movimento. Se falhar por 5 ou mais, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se for treinado em Cavalgar, você recebe os bônus da montaria automaticamente, sem precisar gastar a ação ou fazer o teste.
- Se você sofrer dano, deve fazer um teste de Cavalgar (CD igual ao dano). Se falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se possuir o talento Ginete, você é automaticamente bem-sucedido nesse teste.
- O balanço da montaria em movimento torna mais difícil atacar à distância (−2 em testes de ataque) e lançar magias (quando lança uma magia, precisa fazer um teste de Vontade contra CD 15 + PM gasto; se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim). Se possuir o talento Ginete, você não sofre nenhuma dessas penalidades.

Apêndice A: Adversários

A seguir estão algumas 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: 6.
 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: 8.
 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: 16.
 Classe de Armadura: 16.
 Resistências: Fort +4, Ref +2 Von +2.
 Ataques Corpo-a-Corpo: maça +7 (1d8+3).
 Atributos: For 16, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 9.
 Perícias: Atletismo +7, Luta +7.
 Equipamento: apito, brunea, escudo leve, maça.

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.

Plebeus

Alguns NPCs usam as mesmas regras de criação que os personagens jogadores, com acesso às mesmas classes e habilidades. No entanto, esses são apenas os mais importantes e poderosos coadjuvantes.

A maior parte das pessoas do mundo não tem poderes ou qualidades especiais. São fazendeiros, mercadores, bandidos, guardas... Todos pertencem a uma única classe de NPC, chamada “plebeu”.

Ao contrário dos heróis aventureiros, plebeus nunca serão poderosos, nunca matarão dragões, nunca salvarão o mundo. Apesar do nome, a classe não se aplica apenas a plebeus: aristocratas, sábios e outros que jamais viveram aventuras também pertencem à classe.

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

PONTOS DE MANA. Um plebeu não recebe pontos de mana.

PERÍCIAS. Escolha 2 quaisquer.

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

Habilidades de Classe

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.

Apêndice B: Condições

A seguir estão descritas as condições que podem afetar um personagem. Se várias condições se aplicarem a um mesmo personagem, aplique todos os seus efeitos. Se os efeitos entrarem em conflito, aplique o mais severo. No caso de reduções no deslocamento, arredonde para baixo para um incremento de 1,5m.

ABALADO. Uma condição de medo. O personagem sofre -2 em testes de perícia.

AGARRADO. Preso em combate corpo-a-corpo. O personagem só pode atacar com armas leves, sofre -2 em testes de ataque, fica desprevenido e não pode se movimentar.

APAVORADO. Uma condição de medo. O personagem deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível. Se não puder, poderá agir, mas sofre -5 em todos os testes de perícia e não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo.

ATORDOADO. Uma condição mental. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.

CAÍDO. Deitado no chão. O personagem sofre -5 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Ataques corpo a corpo contra um alvo recebem um bônus de +5; ataques à distância contra um alvo caído sofrem penalidade de -5.

CEGO. Uma condição de sentidos. Incapaz de enxergar, não pode fazer testes de Percepção para observar. O personagem fica desprevenido, sofre uma penalidade adicional de -5 na CA (para um total de -10), -5 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza, tem seu deslocamento reduzido à metade e não tem linha de efeito para lançar magias. Personagens cegos por longos períodos podem remover algumas destas penalidades, a critério do mestre.

CONFUSO. Uma condição mental. O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1 – Você deve movimentar-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3 – Você não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5 – Você usa a arma que estiver empunhando para atacar a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6 – Você pode agir normalmente.

DESPREVENIDO. Despreparado para reagir. O personagem sofre -5 na CA e -5 em testes de Reflexos.

EM CHAMAS. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo; pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

ENREDADO. Uma condição de paralisia. O personagem sofre -2 na CA, em testes de ataque e em testes de Reflexos,

tem seu deslocamento reduzido à metade e não pode correr ou fazer investidas.

EXAUSTO. Uma condição de fadiga. O personagem sofre -5 na CA e em testes de perícias baseadas em Força e Destreza (incluindo ataques e resistências), tem seu deslocamento reduzido à metade e não pode correr ou fazer investidas.

FASCINADO. Uma condição mental. Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem fica parado, sem fazer nada exceto observar aquilo que lhe fascinou, e sofre -5 em testes de Percepção. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão.

FATIGADO. Uma condição de fadiga. O personagem sofre -2 na CA e -2 em testes de perícias baseadas em Força e Destreza (incluindo ataques e resistências).

INCONSCIENTE. O personagem não pode fazer ações e fica indefeso. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

INDEFESO. O personagem falha automaticamente em testes de Reflexos, sofre -10 na CA e pode sofrer golpes de misericórdia.

LENTO. Uma condição de paralisia. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Ele pode gastar uma ação padrão para fazer uma investida, mas pode avançar no máximo seu deslocamento (e não o dobro).

OFUSCADO. Uma condição de sentidos. O personagem sofre -2 em testes de ataque e de Percepção.

PARALISADO. Uma condição de paralisia. O personagem fica indefeso, preso e só pode realizar ações puramente mentais.

PASMO. Uma condição mental. O personagem não pode fazer ações, exceto reações.

PRESO. Uma condição de paralisia. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m.

SANGRANDO. Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, sofre 1d6 pontos de dano e continua sangrando.

SURDO. Uma condição de sentidos. O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre -5 em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar magias (veja o **CAPÍTULO 4: MAGIA**).

SURPREENDIDO. Não ciente de seus inimigos. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações, exceto reações.

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.

NOME DO PERSONAGEM

JOGADOR

TORMENTA20

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
PONTOS DE VIDA			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

ARMADURA & ESCUDO	Bônus na CA	Penalidade

HABILIDADES, TALENTOS & MAGIAS	

PERÍCIAS	TOTAL	1/2 do Nível	Mod. de Atributo	Treino	Outros
ACROBACIA [‡]		=	+ DES	+	+
ADESTRAMENTO		=	+ CAR	+	+
ATLETISMO		=	+ FOR	+	+
ATUAÇÃO		=	+ CAR	+	+
CAVALGAR		=	+ DES	+	+
CONHECIMENTO*		=	+ INT	+	+
CURA		=	+ SAB	+	+
DIPLOMACIA		=	+ CAR	+	+
ENGANAÇÃO		=	+ CAR	+	+
FORTITUDE		=	+ CON	+	+
FURTIVIDADE [‡]		=	+ DES	+	+
GUERRA*		=	+ INT	+	+
INICIATIVA		=	+ DES	+	+
INTIMIDAÇÃO		=	+ CAR	+	+
INTUIÇÃO		=	+ SAB	+	+
INVESTIGAÇÃO		=	+ INT	+	+
JOGATINA		=	+ CAR	+	+
LADINAGEM ^{‡*}		=	+ DES	+	+
LUTA		=	+ FOR	+	+
MISTICISMO*		=	+ INT	+	+
NAVEGAÇÃO*		=	+ SAB	+	+
NOBREZA*		=	+ INT	+	+
OFÍCIO (_____)		=	+ INT	+	+
OFÍCIO (_____)		=	+ INT	+	+
PERCEPÇÃO		=	+ SAB	+	+
PONTARIA		=	+ DES	+	+
REFLEXOS		=	+ DES	+	+
RELIGIÃO*		=	+ SAB	+	+
VONTADE		=	+ SAB	+	+
SOBREVIVÊNCIA		=	+ SAB	+	+

[‡]Penalidade de armadura. *Somentre treinado.

EQUIPAMENTO

T\$: _____ TO: _____