



Documento de Referência do Sistema v1.0

WORLDS

WITHOUT NUMBER

Um RPG de Kevin Crawford

Tradução: Henrique Matheus da Silva Lima

UMA INTRODUÇÃO

Este documento que segue pretende ser uma referência a game designers que querem produzir um role-playing game usando as mecânicas do RPG de fantasia **Worlds Without Number**. Ele não se destina a substituir a versão gratuita do PDF do jogo como recurso ao jogador ou outra referência, então o texto incluído aqui é largamente desprovido de exemplos ou de textos instrutivos e não é escrito para ser conveniente como tabela de referência.

Em vez disso, a ideia é dar a outros designers de RPG um documento explícito mostrando exatamente o que são consideradas mecânicas livremente usáveis ou texto descritivo trivialmente implementado.

Em relação a este documento, seu copyright e direitos relacionados são renunciados via CC0, com um sumário das renúncias em <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/> e o texto legal em

<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>

Enquanto eu não posso oferecer conselhos legais ao leitor, providencio esta introdução como uma descrição simples da minha posição.

O MOTIVO DO DOCUMENTO

No meu entendimento, o único direito que este documento confere que um usuário ainda não tinha é o direito de usar seu texto na íntegra em um produto comercial. Como as mecânicas de jogos não podem ser protegidas por direitos autorais, sempre considerei justo e razoável que outros designers duplicassem as mecânicas dos meus jogos para seus próprios fins, e o documento a seguir simplesmente especifica claramente o que eu considero serem essas mecânicas desprotegidas.

Junto com essas mecânicas, ideias trivialmente derivadas como os dados de dano das armas, o layout específico das tabelas e outros detalhes de implementação, são apresentadas de modo a deixar claro que não reivindico nenhum direito legal ou moral de restringir seu uso.

Certos conteúdos, como nomes específicos de magias ou artes, podem ser considerados únicos demais em sua implementação para serem copiados livremente. Como não tenho a intenção de obrigar outros designers a retrabalhar dezenas de magias e habilidades simplesmente para evitar um nome, coloquei intencionalmente esses nomes de magias e outros textos específicos neste documento.

UMA NOTA SOBRE APROVAÇÕES

Como o documento a seguir é aprovado sob os termos da CC0, não tenho absolutamente nenhum direito de editar, aprovar, policiar ou restringir materiais criados com ele. Embora eu possa ter opiniões pessoais sobre produtos derivados do documento, sua existência não pode, de forma alguma, ser representada como produtos oficiais ou aprovados pela Sine

Nomine Publishing, nem meu endosso deve ser presumido para qualquer coisa criada. Os designers podem criar o que desejarem, e eu não tenho nem desejo qualquer poder de controlar isso.

O QUE VOCÊ PODE FAZER

Embora certos usos estejam implícitos em uma afirmação CC0, listo alguns deles aqui em linguagem simples para maior clareza. Esses usos se aplicam tanto a usos pessoais quanto comerciais do documento a seguir, seja para RPGs de mesa, VTTs, utilitários online, jogos de computador ou qualquer outro trabalho.

- Você pode copiar literalmente qualquer texto deste documento para seus próprios produtos, incluindo tabelas e seus conteúdos.
- Você pode copiar, derivar, modificar ou expandir qualquer conteúdo deste documento em seus próprios produtos.
- Você pode publicar produtos derivados deste documento sem me dar crédito ou a este documento, pois renuncio a todos os direitos morais sobre ele, na medida permitida por lei.
- Você não precisa lançar seus produtos sob CC0 ou qualquer outra licença.
- Você pode anunciar explicitamente seus produtos como compatíveis com **Worlds Without Number** ou outros RPGs da Sine Nomine se, em sua opinião, o produto for compatível.
- Você não pode representar seus produtos como ofertas “oficiais” da Sine Nomine ou como licenciados, produzidos, associados ou aprovados pela Sine Nomine Publishing.
- Você não pode replicar texto ou material de cenário incluído na versão gratuita ou deluxe do **Worlds Without Number**, mas não incluído neste documento. Detalhes do cenário, como o cenário padrão, a *Latter Earth* conforme descrito, ou PNJs, lugares ou eventos específicos são reservados como propriedade intelectual e foram intencionalmente omitidos do texto a seguir, assim como a maior parte das ferramentas do Mestre e outros conteúdos criativos não triviais. Esses elementos são trabalhos criativos reais e, portanto, não os considero livres para uso público comum. Observe que isso não se aplica aos conceitos básicos envolvidos nas ferramentas do Mestre; embora eu guarde o texto das minhas *tags* de mundo para mim, por exemplo, não tenho objeção a que outra pessoa escreva suas próprias *tags* com a mesma estrutura inimigo/amigo/complicação/coisa/lugar, ou crie tabelas de uma rolagem com seu próprio texto.

Kevin Crawford
13/03/24

WORLDS WITHOUT NUMBER DRS 1.0

1.0.0 Criação de personagem.....1	1.7.0 Etapas Finais da Criação do Personagem.....48
1.1.0 Atributos.....1	1.7.1 Registre os Pontos de Vida Máximos.....48
1.1.1 Gerando Atributos.....1	1.7.2 Bônus de Ataque por Registro.....48
1.1.2 Modificadores de Atributos.....1	1.7.3 Registro de Jogadas de Resistência.....48
1.2.0 Perícias.....1	1.7.4 Escolha uma Perícia Livre.....48
1.2.1 Níveis de Perícia.....1	1.7.5 Magos Escolhem as Magias Iniciais.....48
1.2.2 Obtendo Perícias na Criação de Personagem.....1	1.7.6 Escolha os Idiomas Iniciais.....48
1.2.3 A Lista de Perícias.....1	1.7.7 Escolha o Equipamento Inicial.....48
1.3.0 Antecedentes.....2	1.7.8 Registre as Estatísticas de Armas e Armaduras. 49
1.3.1 Perícias de Antecedente.....2	1.7.9 Escolha um Nome e Objetivo.....49
1.3.2 Novos Antecedentes.....3	2.0.0 As Regras do Jogo.....50
1.3.3 Exemplos de Antecedentes.....3	2.1.0 Cenas, Rodadas e Tempo de Missão.....50
1.4.0 Classes.....4	2.1.1 Cenas.....50
1.4.1 As Três Classes Básicas.....4	2.1.2 Rodadas.....50
1.4.2 Classes Completas e Parciais.....4	2.1.3 Turnos.....50
1.4.3 A Classe Aventureiro.....4	2.2.0 Jogadas de Resistência.....50
1.4.4 Classes e Esforço.....4	2.2.1 Jogadas de Resistência de PNJs.....50
1.4.4.1 Dedicando Esforço.....4	2.3.0 Testes de Perícia.....50
1.5.0 A Lista de Classes.....5	2.3.1 Dificuldades do Teste de Perícia.....51
1.5.1 O Aventureiro.....5	2.3.2 Testes de Perícia de PNJs.....51
1.5.2 O Amaldiçoado.....6	2.3.3 Auxiliando um Teste de Perícia.....51
1.5.2.1 Artes Amaldiçoadas.....6	2.3.4 Testes de Perícia Opostos.....51
1.5.3 O Bardo.....8	2.4.0 Combate.....51
1.5.3.1 Artes de Bardo.....8	2.4.1 A Sequência de Combate.....51
1.5.4 O Mestre das Feras.....10	2.4.2 Iniciativa de Combate.....51
1.5.4.1 Artes do Mestre das Feras.....10	2.4.2.1 Iniciativa Individual.....51
1.5.5 O Sacerdote de Sangue.....12	2.4.2.2 Surpresa.....51
1.5.5.1 Artes do Sacerdote de Sangue.....12	2.4.2.3 Poderes de Iniciativa Automática.....52
1.5.6 O Duelista.....14	2.4.3 Tipos de Ações de Combate.....52
1.5.6.1 Artes de Duelo.....14	2.4.4 Ações Comuns de Combate.....52
1.5.7 O Elementalista.....16	2.4.5 Jogadas de Ataque em Combate.....53
1.5.7.1 Artes Elementalistas.....16	2.4.5.1 Jogadas de Ataque de PNJs.....53
1.5.8 O Perito.....19	2.4.5.2 Modificadores de Jogada de Ataque.....53
1.5.9 O Curandeiro.....20	2.4.6 Dano e Choque.....53
1.5.9.1 Artes de Cura.....20	2.4.6.1 Dano Não Letal.....53
1.5.10 O Alto Mago.....22	2.4.6.2 Dano de Arma de Soco.....53
1.5.10.1 Artes de Alto Mago.....22	2.4.6.3 Trauma.....54
1.5.11 O Invocador.....24	2.4.6.4 Choque.....54
1.5.12 O Mago.....25	2.4.7 Manobras Especiais de Combate.....54
1.5.13 O Matador de Magos.....26	2.4.7.1 Empurrão e Agarramento.....54
Conjuradores e Magias.....26	2.4.7.2 Armas de Dupla Empunhadura.....54
1.5.13.1 Artes do Matador de Magos.....26	2.4.7.3 Ataques de Execução.....55
1.5.14 O Necromante.....28	2.5.0 Ferimentos, Cura e Tensão do Sistema.....55
1.5.14.1 Artes Necromantes.....28	2.5.1 Ferimento Mortal e Estabilização.....55
1.5.15 O Metamorfo.....30	2.5.1.1 PNJs e Ferimento Mortal.....55
1.5.15.1 Artes de Metamorfose.....30	2.5.1.2 Dano Catastrófico.....55
1.5.16 O Nobre do Pensamento.....33	2.5.1.3 Incapacitação Não Letal.....55
1.5.16.1 Artes do Pensamento Nobre.....33	2.5.3 Cura Natural.....55
1.5.17 Os Juramentados.....36	2.5.4 Primeiros Socorros.....56
1.5.17.1 Artes Votadas.....36	2.5.5 Venenos e Doenças.....56
1.5.18 O Guerreiro.....38	2.6.0 Perseguições e Perseguições.....56
1.5.19 O Sábio.....39	2.6.1 Perseguições a Pé.....56
1.5.19.1 Artes da Sabedoria.....39	2.6.2 Perseguições Montadas.....56
1.6.0 Focos.....42	2.7.0 Avanço de Personagem.....56
1.6.1 Lista de Focos.....42	2.7.1 Benefícios de Avanço.....57

2.7.1.1 Pontos de Vida Adicionais.....	57	4.3.0 Conjuradores Parciais Duplos.....	72
2.7.1.2 Jogada de Resistência Aprimorado.....	57	4.4.0 Magias de Alta Magia.....	73
2.7.1.3 Bônus de Ataque Aprimorado.....	57	4.5.0 Magias de Elementalistas.....	82
2.7.1.4 Ganhando e Gastando Pontos de Perícia....	57	4.6.0 Magias de Necromante.....	84
2.7.1.5 Aprimorando Atributos.....	57	4.7.0 Desenvolvendo Novas Magias.....	87
2.7.1.6 Escolhendo um novo Foco.....	57	4.7.1 Preparando-se para Desenvolver uma Magia....	87
2.7.1.7 Aprendendo Novas Magias e Artes.....	58	4.7.2 O Teste de Perícia de Desenvolvimento.....	87
2.8.0 Fabricação e Modificação de Equipamentos....	58	4.8.0 Construindo Obras Mágicas.....	89
2.8.1 Fabricação de Equipamentos.....	58	4.8.1 Projetando a Obra.....	89
2.8.2 Modificando Equipamentos.....	58	4.8.2 Construindo a Obra.....	89
2.8.3 Manutenção de Mods.....	58	4.9.0 Itens Mágicos e Tesouros Encantados.....	90
2.8.4 Exemplos de Modificações.....	59	4.9.1 Pergaminhos.....	90
2.9.0 Carga.....	59	4.9.2 Poções.....	90
2.9.1 Equipamentos Embrulhados.....	60	4.9.3 Armas e Armaduras Mágicas.....	90
2.9.2 Pesos Volumosos.....	60	4.9.4 Dispositivos Mágicos.....	90
2.9.3 Jogos sem Carga.....	60	4.10.0 Criando Itens Mágicos.....	91
2.10.0 Quedas e Outros Perigos.....	60	4.9.1 Projetando o Item.....	91
2.11.0 Viagem Terrestre.....	60	4.9.2 Criando o Item.....	91
2.11.1 Viagem Marítima.....	60	5.0.0 Monstros e Inimigos.....	93
2.12.0 Exploração e Expedições em Áreas Selvagens	61	5.1.0 Estatísticas de Monstros e PNJs.....	93
2.12.1 Explorando um Hexágono.....	61	5.1.1 Inimigos Poderosos.....	93
2.12.2 Suprimentos para uma Expedição.....	61	5.2.0 Rolagens de Reação e Negociação.....	95
2.12.3 Animais de Carga e Carregadores.....	61	5.2.1 Fazendo uma Rolagem de Reação.....	95
2.12.4 Fome, Sede e Congelamento.....	62	5.3.0 Testes de Moral e Fuga.....	96
2.12.5 Coleta de Alimentos.....	62	5.3.1 Fazendo um Teste de Moral.....	96
2.12.6 Encontros Errantes.....	62	5.3.2 Fuga e Escapada.....	96
2.13.0 Exploração de Masmorras.....	63	5.4.0 Testes de Instinto.....	98
2.13.1 A Ordem do Jogo.....	63	5.4.1 Fazendo um Teste de Instinto.....	98
2.13.2 Cronometragem na Masmorra.....	63	5.4.2 Quando Fazer um Teste de Instinto.....	98
2.13.3 Movimento e Fuga.....	63	5.4.3 Atribuindo Pontuações de Instinto.....	98
2.13.4 Encontros e Surpresa.....	63	6.0.0 Facções.....	99
2.13.5 Testes de Encontros Errantes na Masmorra....	64	6.1.0 Estatísticas da Facção.....	99
3.0.0 Equipamentos, Armaduras e Armas.....	65	6.2.0 O Turno da Facção.....	99
3.1.0 Dinheiro e Moeda.....	65	6.3.0 Localização e Movimentação de Ativo.....	99
3.2.0 Equipamento de Aventura.....	65	6.4.0 Verificações de Atributos.....	100
3.2.1 Pacotes de Equipamentos.....	65	6.5.0 Rótulos de Facção.....	100
3.2.0 Contratações e Serviços.....	65	6.6.0 Ações de Turno da Facção.....	100
3.2.1 Serviços e Despesas de Vida.....	66	6.7.0 Criando Facções.....	101
3.3.0 Armadura.....	67	6.8.0 Ativos de Astúcia.....	103
3.3.1 Armaduras Leves, Médias e Pesadas.....	67	6.9.0 Ativos de Força.....	105
3.3.2 Escudos.....	67	6.10.0 Ativos de Riqueza.....	107
3.3.3 Tipos de Armadura.....	67	7.0.0 Projetos Grandiosos.....	109
3.4.0 Armas.....	69	7.1.0 Renome.....	109
3.4.1 Estatísticas de Armas.....	69	7.2.0 Determinando a Dificuldade do Projeto.....	109
3.4.2 Tipos de Armas.....	69	7.3.0 Determinando o Escopo do Projeto.....	109
3.4.3 Características da Arma.....	70	7.4.0 Determinando a Oposição.....	110
4.0.0 Magia e Conjuração.....	71	7.5.0 Diminuindo a Dificuldade.....	111
4.1.0 Magias e Artes.....	71	7.6.0 Alcançando o Objetivo.....	112
4.2.0 Preparando e Conjurando Magias.....	71	7.7.0 Projetos Mágicos.....	112
4.2.1 Aprendendo uma Magia.....	71	7.8.0 Projetos Grandiosos e Facções Existentes.....	112
4.2.2 Preparando uma Magia.....	71	7.9.0 Facções Gerenciadas por Jogadores e Projetos	
4.2.3 Conjurando Magias Preparadas.....	71	Grandiosos.....	113
4.2.4 Criaturas, Alvos e Visibilidade.....	72	Notas sobre esta tradução.....	114

1.0.0 CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

1.1.0 ATRIBUTOS

Um personagem possui seis atributos, cujos valores variam de 3 a 18, refletindo uma gama que vai da capacidade mínima viável para um personagem jogável até o nível máximo de um humano normal.

Três desses atributos são físicos.

Força, refletindo proeza física, combate corpo a corpo, porte de equipamentos e força bruta.

Destreza, refletindo velocidade, evasão, destreza manual, tempo de reação e iniciativa de combate.

Constituição, refletindo resistência, resistência a ferimentos e tolerância a grandes quantidades de cura mágica.

Três são atributos mentais.

Inteligência, refletindo memória, raciocínio, habilidades técnicas e educação geral.

Sabedoria, refletindo percepção, capacidade de fazer julgamentos, interpretação de situações e intuição.

Carisma, refletindo comando, charme, atração de atenção e capacidade de ser levado a sério.

PNJs normalmente não possuem atributos. Se necessário, o Mestre pode escolhê-los conforme apropriado, mas geralmente presume-se que eles tenham pontuações médias, se sequer for relevante.

1.1.1 GERANDO ATRIBUTOS

Para gerar seus seis atributos, o jogador rola 3d6 em ordem, uma vez para cada atributo. A qualquer momento antes da seção 1.5.0 na criação de personagem, o jogador pode substituir um valor de 14 por um valor rolado.

Opcionalmente, o jogador pode escolher atribuir seus atributos a partir da seguinte matriz de números: 14, 12, 11, 10, 9 e 7, divididos conforme desejado entre os atributos. Se uma matriz for usada, um valor não poderá ser substituído com um 14 depois.

1.1.2 MODIFICADORES DE ATRIBUTOS

Cada atributo possui um modificador, geralmente variando de -2 a +2. Este modificador é adicionado a testes de perícia, jogadas de ataque, jogadas de dano, dano de Choque e aos alvos de jogadas de resistência relevantes.

Um atributo com valor 3 tem um modificador de -2. Um atributo com valor de 4 a 7 tem um modificador de -1. Um atributo com valor de 8 a 13 tem um modificador de +0. Um atributo com valor de 14 a 17 tem um modificador de +1. Um atributo com valor de 18 tem um modificador de +2.

Alguns Focos e habilidades podem adicionar bônus ou penalidades ao modificador base de um atributo. Tais bônus ou penalidades não podem aumentar o modificador acima de +2 ou abaixo de -2, a menos que explicitamente indicado. Alguns ferimentos ou avanços de personagem podem alterar um atributo; este novo atributo pode alterar o modificador do atributo.

1.2.0 PERÍCIAS

As perícias de um personagem são as habilidades aprendidas pelo PJ. Um personagem recém-criado começa com algumas perícias relevantes e pode adquirir mais à medida que avança de nível. PNJs não possuem perícias individuais, em vez disso eles contam com o bônus de perícia de sua linha de atributos de combate quando relevante. Consulte a seção 2.3.0 para as regras de realização de testes de perícia.

1.2.1 NÍVEIS DE PERÍCIA

As perícias são classificadas em uma escala entre o nível-0 e o nível-4. Um personagem deve atingir um determinado nível mínimo de experiência para desenvolver uma perícia até o nível-2 ou superior.

Nível de perícia

Nível-0	Competência básica na perícia, como a de um praticante comum teria
Nível-1	Um profissional experiente na perícia, claramente melhor do que a maioria
Nível-2	Perito veterano, respeitado até mesmo por aqueles com experiência considerável
Nível-3	Mestre na perícia, provavelmente um dos melhores da cidade
Nível-4	Experiência superlativa, um dos melhores do mundo

1.2.2 OBTENDO PERÍCIAS NA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Personagens ganham perícias de seus Antecedentes, conforme descrito na seção abaixo, e de uma única escolha gratuita na seção 1.7.4. Alguns Focos também concedem perícias específicas. Na primeira vez que uma perícia é escolhida ou dada, um personagem a obtém no nível-0. Na segunda vez que é escolhida ou dada, a perícia se torna nível-1. Na terceira e seguintes vezes que uma perícia é escolhida ou dada durante a criação de personagem, o jogador escolhe qualquer outra perícia que ainda não seja de nível-1. Nenhum personagem pode começar o jogo com perícias acima do nível-1.

1.2.3 A LISTA DE PERÍCIAS

As seguintes perícias são padrão na maioria das campanhas de fantasia. Os Mestres podem adicionar ou subtrair itens desta lista para cenários específicos. Algumas perícias podem se sobrepor em alguns pontos de sua aplicação; o personagem pode usar qualquer uma delas a seu critério.

Administrar: Manter uma organização funcionando sem problemas, anotar as coisas corretamente, planejar a logística, identificar funcionários incompetentes ou traiçoeiros, analisar registros ou arquivos ou realizar outras atividades que um executivo ou gerente intermediário precisaria fazer.

Atirar: Disparar com arco ou besta ou arremessar uma arma de arremesso. Manter armamento de longo alcance e emplumar flechas.

Atuar: Cantar, atuar, dançar, discursar ou apresentar-se de forma impressionante para uma plateia. Compor músicas, peças, textos ou outras obras de arte performática. A maioria dos artistas se destaca em uma área específica, embora possam existir polímatas se a formação do PJ for apropriada para tal versatilidade.

Cavalgar: Montar um animal, conduzir uma carroça ou carruagem, ou lidar com transporte terrestre. Esta perícia também inclui competência em cuidar e zelar por montarias, reparos básicos de carroças ou carruagens, avaliação de bons cavalos e outras perícias apropriadas a um cavaleiro de qualquer sociedade de onde o PJ venha.

Conectar: Encontrar ou conhecer pessoas úteis aos seus propósitos, fazer amizades ou contatos sociais, saber com quem falar para obter favores ou serviços e recorrer à ajuda ou aos recursos de organizações às quais você pertence. Conectar abrange a habilidade do seu PJ de encontrar as pessoas de que você precisa, embora convencê-las a ajudar possa exigir mais do que isso.

Convencer: Persuadir um ouvinte de que algo que você está dizendo é verdade. Naturalmente, quanto mais implausível a afirmação ou mais emocionalmente repugnante for para ele, mais difícil será persuadi-lo. Além disso, como ele age com base em sua nova convicção depende dele e de suas motivações, e pode não ser perfeitamente previsível.

Curar: Tratar ferimentos, curar doenças, neutralizar venenos, diagnosticar problemas de saúde psicológica e, de outra forma, cuidar de feridas do corpo e da mente. A perícia Curar não pode curar pontos de vida perdidos diretamente, mas é uma perícia vital para estabilizar aliados Mortalmente Feridos ou garantir uma recuperação completa.

Esfaquear: Lutar com armas brancas ou arremessar uma arma de arremesso. Manter e identificar armamento.

Esgueirar: Mover-se silenciosamente, esconder-se nas sombras, evitar ser notado, furtar bolsos, disfarçar-se, arrombar fechaduras, derrotar armadilhas ou contornar medidas de segurança de qualquer outra forma.

Exercer: Correr, nadar, escalar, pular, trabalhar por longos períodos, arremessar objetos ou exercer sua força física, estamina e coordenação de qualquer outra forma. Mesmo um PJ com atributos físicos fracos pode ter uma boa perícia Exercer, refletindo treinamento atlético e experiência em aproveitar ao máximo seus talentos disponíveis.

Liderar: Inspirar outros a seguirem sua liderança e acreditarem em seus planos e objetivos. Gerenciar subordinados e mantê-los focados, leais e motivados diante de perigos ou fracassos. Um líder bem-sucedido manterá a fé e a confiança de seus subordinados mesmo quando a razão possa fazer o plano do líder parecer, na melhor das hipóteses, questionável.

Magia: Conjurar ou analisar magia e saber coisas sobre magos famosos ou eventos mágicos notáveis. Classes que não podem conjurar magias obtêm apenas benefícios intelectuais e acadêmicos com esta perícia.

Manufaturar: Criar ou consertar bens e tecnologias apropriados à origem e à sociedade do PJ. A perícia

Manufaturar pode ser usada para uma ampla gama de atividades artesanais, embora o Mestre tenha o direito de impedir o PJ de construir coisas complexas que estejam muito distantes de seus antecedentes e experiência passadas.

Navegar: Navegar ou reparar um navio, construir pequenas embarcações, navegar se orientando pelas estrelas, ler o clima marítimo, gerenciar marinheiros e, de outras formas, conduzir os negócios de um marinheiro profissional. Esta perícia pode se aplicar a meios mais esotéricos de transporte veicular em algumas sociedades.

Negociar: Comprar e vender com lucro, identificar o valor de mercadorias ou tesouros, negociar com mercadores e comerciantes, encontrar mercadorias e serviços no mercado negro e conhecer as leis sobre tráfico e contrabando.

Notar: Perceber pequenos detalhes, emboscadas iminentes, características ocultas ou objetos ocultos. Detectar cheiros, sons ou outras informações sensoriais sutis. Notar não pode ser usada simplesmente para detectar uma mentira, mas a atenção aguçada pode frequentemente discernir o estado emocional de um alvo.

Rezar: Realizar os ritos clericais da sua religião e ser familiarizado com os deuses, demônios e tabus das principais e menores crenças, identificando iconografias e pessoas de importância religiosa. Orar também ajuda a conhecer o estado das crenças locais e as pessoas importantes em suas hierarquias.

Saber: Conhecer assuntos de história, geografia, ciências naturais, zoologia e outras áreas acadêmicas apropriadas para um sábio ou estudioso. Embora alguns sábios possam se especializar em áreas específicas, a maioria dos homens e mulheres eruditos desta era possui um amplo conhecimento e raramente serão incapazes de sequer tentar responder a uma pergunta relevante para esta perícia.

Sobreviver: Caçar, pescar, navegar se orientando pelas estrelas, mitigar riscos ambientais, identificar plantas e vida selvagem e criar ferramentas básicas de sobrevivência e abrigo. A perícia Sobreviver de um PJ é mais pertinente aos ambientes em seu antecedente, mas os princípios básicos podem ser aplicados em todos os ambientes, exceto nos mais alienígenas.

Socar: Lutar desarmado ou com armas naturais. Socar, chutar, agarrar ou brigar de qualquer outra forma sem o benefício de ferramentas feitas pelo homem. Este modo de luta é, na melhor das hipóteses, ineficiente sem algum Foco especial para aprimorá-lo, mas é confiável e não letal.

Trabalhar: Esta perícia abrange qualquer profissão que, de outra forma, não mereceria uma perícia própria, como pintor, advogado, fazendeiro ou pastor. A perícia exata que ela representa varia de acordo com o histórico do personagem.

1.3.0 ANTECEDENTES

Cada personagem tem um Antecedente, um passado que reflete sua carreira antes de se aventurar. Um Antecedente pode ser escolhido da lista abaixo ou um novo criado com a permissão do Mestre.

1.3.1 PERÍCIAS DE ANTECEDENTE

Quando um Antecedente é escolhido, um PJ imediatamente recebe sua perícia gratuita no nível-0. Nesse ponto, o jogador

decide se ganha mais perícias aleatoriamente ou escolhe escolhas específicas.

Se escolher aleatoriamente, pode fazer três rolagens divididas entre as tabelas de Crescimento e Aprendizado de seu antecedente da maneira que desejar, incluindo escolher as três de apenas uma tabela. Se fizer escolhas específicas, pode escolher quaisquer duas perícias da tabela de Aprendizado, incluindo escolher a mesma perícia duas vezes para elevá-la ao nível-1. Não pode escolher a opção “Qualquer Perícia”, se houver.

Uma escolha de perícia “Qualquer Combate” significa que o jogador pode escolher Atirar, Esfaquear ou Socar. Uma rolagem de perícia “Qualquer Perícia” significa que pode escolher qualquer perícia da lista acima. Algumas campanhas podem envolver perícias mágicas ou psíquicas especiais que não podem ser escolhidas com a seleção de Qualquer Habilidade.

Se um bônus de atributo for obtido, como “+2 Físico”, o jogador pode aplicá-lo a qualquer atributo físico ou dividir o bônus entre dois atributos físicos. O mesmo princípio se aplica aos aumentos de atributos Mentais. Aumentos de “Qualquer Atributo” podem ser aplicados a atributos físicos ou mentais. Nenhum atributo pode ser elevado acima de 18.

1.3.2 NOVOS ANTECEDENTES

Para criar um novo antecedente, o jogador o descreve ao Mestre e escolhe uma tabela de antecedentes existente que melhor se encaixe no conceito. Assumindo que o Mestre aprove, ele pode então rolar ou escolher como de costume. Se nenhuma tabela de antecedentes existente se encaixar, ele pode criar uma nova com a permissão do Mestre.

1.3.3 EXEMPLOS DE ANTECEDENTES

Os dois antecedentes a seguir são exemplos daqueles possíveis para um jogador, com outros a serem criados conforme o designer achar apropriado para o seu cenário. A perícia concedida gratuitamente é listada após o nome de cada antecedente.

Artesão		Manufaturar	
d6	Crescimento	d8	Aprendizado
1	+1 Qualquer Atributo	1	Conectar
2	+2 Físico	2	Convencer
3	+2 Físico	3	Manufaturar
4	+2 Mental	4	Manufaturar
5	Exercer	5	Exercer
6	Qualquer Perícia	6	Saber
		7	Notar
		8	Negociar

Bárbaro		Sobreviver	
1	+1 Qualquer Atributo	1	Qualquer Combate
2	+2 Físico	2	Conectar
3	+2 Físico	3	Exercer
4	+2 Mental	4	Liderar
5	Exercer	5	Notar
6	Qualquer Perícia	6	Socar
		7	Esgueirar
		8	Sobreviver

1.4.0 CLASSES

PJs são incomuns, pois cada um deles possui uma classe. Uma classe representa as perícias, habilidades ou talentos específicos que tornam o PJ um aventureiro viável. PNJs normalmente não possuem classes, embora possam ter habilidades ou poderes especiais próprios.

1.4.1 AS TRÊS CLASSES BÁSICAS

As três classes básicas são Perito, Mago e Guerreiro. Cada uma dessas classes básicas possui seu próprio dado de vida, progressão de ataque e avanço de Foco. Os PJs usam as tabelas para a classe que escolherem.

1.4.2 CLASSES COMPLETAS E PARCIAIS

Existem dois tipos de classes: **Classes Completas** e **Classes Parciais**. Um PJ pode escolher uma única classe Completa, dedicando-se completamente à profissão dessa classe, ou pode optar por se tornar um Aventureiro e escolher duas classes Parciais, misturando suas habilidades.

As classes Guerreiro, Perito, Alto Mago, Necromante, Invocador e Elementalista podem ser escolhidas como uma classe Completa ou Parcial. No primeiro caso, o PJ ganha toda a gama de poderes concedidos à profissão. Se escolhido como uma classe Parcial, uma gama mais restrita de habilidades é concedida.

O Curador, o Juramentado, o Bardo, o Nobre do Pensamento, o Amaldiçoado, o Sábio, o Matador de Magos, o Metamorfo, o Duelista, o Mestre das Feras e o Sacerdote de Sangue só podem ser escolhidos como classes Parciais. Essas classes têm escopo limitado e devem ser combinadas com outra classe Parcial.

1.4.3 A CLASSE AVENTUREIRO

O Aventureiro é uma classe especial que permite ao PJ escolher duas classes Parciais e misturá-las. Estas podem ser classes exclusivas de Parciais, como um Curandeiro/Juramentado, ou podem ser versões Parciais de classes de Guerreiro, Perito ou Mago, como um Perito Parcial/Nobre do Pensamento. Um conjurador de dupla especialização, por exemplo, também é possível misturando um Mago Superior Parcial/Elementalista Parcial.

1.4.4 CLASSES E ESFORÇO

Algumas classes possuem habilidades especiais que são alimentadas com poder mágico, foco interior ou alguma outra reserva de energia. Essa capacidade é medida em pontos de **Esforço**, um recurso que o PJ pode dedicar para ativar suas habilidades.

Cada classe que usa Esforço tem seu próprio conjunto: Esforço de Alto Mago, Esforço de Juramentado, Esforço de Curandeiro e assim por diante. Aventureiros com duas classes Parciais que usam Esforço têm dois conjuntos de habilidades separados, um para cada classe. Pontos de Esforço de uma classe não podem ser usados para alimentar poderes de outra.

O Esforço máximo de uma classe Completa é igual a 1 mais um nível de perícia relevante e um modificador de habilidade dado pela classe. Uma classe Parcial usa a mesma fórmula, mas com 1 ponto de Esforço a menos, até um mínimo de 1.

1.4.4.1 DEDICANDO ESFORÇO

A maioria dos poderes de classe exige que o Esforço seja Dedicado. A Dedicção de Esforço é feito como parte da ativação de um poder e o vincula por um período de tempo variável, dependendo da habilidade utilizada.

Alguns poderes **Dedicam Esforço pela duração**. Isso significa que o Esforço permanece Dedicado enquanto o poder estiver ativo. O PJ pode recuperar o Esforço Dedicado a qualquer momento como uma ação Instantânea, desativando o poder.

Alguns poderes **Dedicam Esforço pela cena**. O Esforço permanece Dedicado até o final da cena, após o qual retorna ao PJ. Ele não pode ser recuperado antes, mesmo que a habilidade que ele alimenta seja válida apenas para um único ataque ou ação. Uma cena geralmente equivale a uma única luta, evento ou turno de masmorra, quase nunca durando mais de quinze minutos. Mais detalhes são fornecidos na seção de tempo das regras do jogo.

Alguns poderes **Dedicam Esforço pelo dia**. Uma vez Dedicado, este Esforço só pode ser recuperado após uma noite confortável de sono. Se o PJ estiver com fome, frio, doente ou dormindo sem os benefícios de um saco de dormir ou outros confortos básicos, este Esforço não poderá ser recuperado.

Ativar um poder requer apenas um ponto de Esforço, a menos que o próprio poder diga o contrário.

1.5.0 A LISTA DE CLASSES

As classes a seguir são versões simplificadas daquelas encontradas em **Worlds Without Number** e seu suplemento, **The Atlas of the Latter Earth**. Embora classes fundamentais como o Guerreiro, o Perito ou o Alto Mago sejam apropriadas para quase qualquer cenário de fantasia, outras podem não se encaixar em campanhas específicas. Um Mestre sempre tem o direito de omitir classes que não se encaixem no estilo do jogo que está conduzindo.

1.5.1 O AVENTUREIRO

Nem todo herói se encaixa perfeitamente em uma das três classes principais, mesmo com a ampla gama de conceitos que cada uma permite. Para os heróis que se encaixam perfeitamente nas duas funções, resta a classe Aventureiro.

Um Aventureiro escolhe duas classes para refletir seus talentos particulares. Um espadachim conjurador pode escolher ser um Mago Parcial/Guerreiro Parcial, enquanto um assassino furtivo pode ser um Perito Parcial/Guerreiro Parcial, e um mago charlatão astuto pode ser um Perito Parcial/Mago Parcial. O jogador deve escolher a combinação que melhor lhe convier.

As tabelas abaixo fornecem os dados de vida, bônus de ataque e escolhas de Focos obtidas por cada uma das três combinações possíveis. Assim, um Perito Parcial/Guerreiro Parcial de primeiro nível rolaria 1d6+2 para seus pontos de vida, teria um bônus de ataque de +1 e escolheria três Focos: um Perito, um guerreiro e uma escolha livre.

Aventureiros tendem a ter uma gama maior de habilidades do que um PJ mais focado, e a escolha extra de Foco pode fazer uma diferença significativa em níveis baixos. A ausência das habilidades de classe mais fortes de Peritos e Guerreiros faz diferença a longo prazo, no entanto, e um Mago Parcial nunca alcançará o mesmo poder mágico em sua tradição que um Perito focado.

PERITO PARCIAL

Um Perito Parcial é tratado como um Perito completo, incluindo os benefícios da habilidade **Aprendiz Rápido**. No entanto, ele não possui a habilidade **Perícia Magistral**, pois não possui a versatilidade de um Perito completo.

MAGO PARCIAL

Um Mago Parcial é tratado como um Mago e ganha a habilidade **Tradição Arcana**, permitindo-lhe escolher uma tradição mágica para seus poderes. As habilidades dessa tradição serão mais limitadas para Magos Parciais, no entanto, conforme descrito em cada um dos caminhos.

É até possível para um PJ escolher a classe Mago Parcial duas vezes para duas tradições mágicas diferentes, ganhando porções de ambos os poderes arcanos. Ele então usa a tabela de Mago completa usual para dados de vida, bônus de ataque e Focos, e a tabela de conjuração para conjuradores duplos se ambas as classes parciais conjurarem magias.

Um Mago Parcial deve aderir às restrições e limites de sua tradição mágica para usar suas habilidades, independentemente de qualquer outra classe parcial que ele possa ter.

GUERREIRO PARCIAL

Um Guerreiro Parcial ganha alguns dos benefícios de um Guerreiro completo, incluindo o dado de vida aprimorado e um bônus de ataque ligeiramente aprimorado. No entanto, ele não possui a habilidade especial **Sorte do Veterano** nem o poder **Golpe Mortal**, e deve confiar em seus próprios talentos para desferir golpes e esmagar seus inimigos.

PERITO PARCIAL/GUERREIRO PARCIAL

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Perito + 1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+9	+4	+1 Qualquer
6	6d6+10	+5	
7	7d6+12	+5	+1 Qualquer
8	8d6+13	+6	
9	9d6+14	+6	
10	10d6+15	+7	+1 Qualquer

PERITO PARCIAL/MAGO PARCIAL

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito + 1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/GUERREIRO PARCIAL

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+9	+4	+1 Qualquer
6	6d6+10	+5	
7	7d6+12	+5	+1 Qualquer
8	8d6+13	+6	
9	9d6+14	+6	
10	10d6+15	+7	+1 Qualquer

1.5.2 O AMALDIÇOADO

Os Amaldiçoados são aqueles homens e mulheres que fizeram pactos com seres sobrenaturais, intencionalmente ou não, e ganharam poderes a partir desse vínculo.

BENEFÍCIOS DOS AMALDIÇOADOS

O Amaldiçoado é uma classe parcial de Mago que deve ser unida a uma segunda classe parcial por um Aventureiro. Um Guerreiro/Amaldiçoado Parcial pode ser um guerreiro demoníaco sombrio, um Perito/Amaldiçoado Parcial pode ser um tentador sinistro, enquanto um Mago/Amaldiçoado Parcial pode ser um feiticeiro disposto a pactuar com criaturas imundas para obter seus poderes. Todos os Amaldiçoados ganham Magia-O durante a criação do personagem. Mesmo aqueles que não são conjuradores devem entender os costumes dos seres sobrenaturais e as sutilezas da feitiçaria.

Embora as artes da **Lâmina Amaldiçoada** e do **Raio Amaldiçoado** usem Magia como perícia de combate, os Focos que normalmente se aplicam a armas comuns, como Mestre de Armas ou Olho Morto, também beneficiam seus ataques corpo a corpo ou à distância relevantes. Para esses Focos, leia “Magia” no lugar de “Atirar” ou “Esfaquear” ao obter seus benefícios, incluindo a perícia concedida e o bônus de dano cumulativo que o primeiro nível do Foco pode conceder.

1.5.2.1 ARTES AMALDIÇOADAS

Um Amaldiçoado tem um valor de Esforço igual ao seu nível de perícia em Magia mais seu modificador de Inteligência ou Carisma, até um mínimo de um ponto. Todo Amaldiçoado ganha **Raio Amaldiçoado** ou **Lâmina Amaldiçoada** como arte inicial, além de mais uma à sua escolha. As artes amaldiçoadas podem ser usadas com ou sem armadura.

Barganha do Diabo: Como Ação Principal, consagre um acordo que você fez com uma pessoa não coagida. Se ela violar o acordo ou seu espírito, você saberá instantaneamente e poderá infligir 1d6 de dano por nível a ela, se desejar.

Bateria Feiticeira: Uma vez por dia, como uma ação No Turno, Dedique Esforço do dia. Você ou um aliado visível atualiza o espaço de magia de uma magia conjurada desde o início da rodada anterior. Ganhe um Ponto de Tensão Sistemica.

Cara Mentirosa: Dedique Esforço como Ação Principal; enquanto ele permanecer Dedicado, você pode se disfarçar como qualquer humanoide do mesmo tamanho geral, incluindo roupas, cheiro e voz.

Consumo de Alma: Como uma ação instantânea, Dedique Esforço do dia ao derrubar um alvo inteligente com Raio Amaldiçoado ou Lâmina Amaldiçoada. Eles morrem instantaneamente. Você cura 1d6 pontos de vida mais seu nível e perde um Ponto de Tensão Sistemica acumulado.

Discurso Enredador: Uma vez por rodada como uma ação instantânea, Dedique Esforço do dia ao falhar em um teste de perícia para persuadir ou tentar alguém. A pessoa deve fazer uma jogada de resistência mental ou concordar com sua proposta se for algo que normalmente consideraria fazer. Ganhe um Ponto de Tensão Sistemica ao usar esta arte.

Distração Encantadora: Dedique Esforço do dia como Ação Principal ao falar com um alvo inteligente quando não estiver em combate. Ele deve fazer uma jogada de resistência Mental ou ficará atordoado, alheio ao que acontece ao redor e esquecendo você e tudo o mais que aconteceu naquela cena. O perigo acaba com o torpor, mas não com o esquecimento.

Feridas Lacrimejantes: Uma vez por rodada, Dedique Esforço durante a cena como uma ação Instantânea quando um inimigo visível sofre dano. Ele deve fazer uma Jogada de Proteção Física ou sofrer 1d6 de dano por rodada durante uma rodada por nível. Ele não pode curar ou regenerar nenhum ponto de vida durante este efeito. Esta arte não acumula.

Gavinhas da Noite: Dedique Esforço como uma ação No Turno. Enquanto Dedicado, você exala numerosos tentáculos ou braços sobrenaturais que podem manipular objetos com sua força a até 6 metros de distância. Você não ganha ações bônus, mas os braços podem realizar combate corpo a corpo à distância. Esses braços têm sua CA e você sofre dano se eles forem feridos.

Grito Implacável: Uma vez por cena, Dedique Esforço do dia como Ação Principal e grite um comando de no máximo sete palavras. Alvos escolhidos que ouvirem e entenderem devem fazer uma jogada de resistência Mental ou executar essa ação por uma rodada, desde que não seja totalmente contrário ao seu personagem.

Lâmina Amaldiçoada: Como uma ação No Turno, manifeste uma arma corpo a corpo oculta como uma arma de uma mão de 1d8 ou uma arma de duas mãos de 2d6. Ambas adicionam sua perícia em Magia à rolagem de dano, têm um nível de Choque de 2/15 e usam Magia como perícia de ataque e o melhor de For, Dex, Int ou Car como atributo modificador.

Maldição do Flagelo: Dedique Esforço pela cena como uma Ação Principal e escolha um inimigo visível como alvo. Sua maldição inflige uma penalidade de -1 nas jogadas de acerto, dano e resistência dele por uma rodada por nível. No 4º nível, essa penalidade se torna -2 e, no 9º, se torna -3. Apenas uma maldição desse tipo pode estar ativa por vez.

Olhos Negros Como a Noite: Você pode ver claramente na escuridão total. Como Ação Principal, concentre-se em um objeto, pessoa ou local visível específico; você pode dizer se ele é encantado, embora nenhum detalhe sobre a magia seja visto.

Pacto Terrível: Inimigos sofrem uma penalidade igual à sua perícia em Magia em todos os testes de resistência contra suas artes Amaldiçoadas. Se forem bem-sucedidos, no entanto, você ganha uma Tensão Sistemica.

Passos Invisíveis: Como uma ação No Turno, Dedique Esforço durante o dia para ficar invisível por 1d6 rodadas mais seu nível. Essa invisibilidade se rompe antes de você atacar, conjurar magias ou realizar outras ações vigorosas ou violentas.

Passos Sombreados: Como uma Ação de Movimento, Dedique Esforço pela cena e teleporte-se até a sua distância de Movimento. Você não pode contornar paredes ou obstáculos físicos, mas pode se teletransportar verticalmente ou para lugares altos.

Peso do Pecado: Como Ação Principal, Dedique Esforço durante o dia e escolha um inimigo visível como alvo. Ele deve fazer uma Jogada de Proteção Física ou perder sua ação de Movimento por 1d6 rodadas mais seu nível.

Proteção Pactuada: Escolha um tipo de energia nociva: fogo, gelo, ácido, eletricidade ou algo semelhante. Você se torna imune a níveis naturais dessa energia e sofre metade do dano de ataques mágicos que a envolvam.

Raio Amaldiçoado: Como Lâmina Amaldiçoada, mas você lança rajadas de força oculta em vez de usar combate corpo a corpo. O dano delas é de 1d8 mais sua perícia em Magia, o alcance é de 60 metros e as flechas podem ser lançadas em combate corpo a corpo com uma penalidade de -4 para acertar. Essas flechas precisam de ambas as mãos livres para serem lançadas.

Roubar Vitalidade: Uma vez por cena, como uma ação No Turno, Dedique Esforço pela cena e escolha um inimigo visível como alvo. Ele deve fazer uma jogada de resistência Física ou perder sua próxima Ação Principal, que você ganha imediatamente.

PERITO PARCIAL/AMALDIÇOADO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/AMALDIÇOADO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/AMALDIÇOADO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

1.5.3 O BARDO

Bardos são aqueles que possuem uma habilidade extraordinária de comover os outros através do poder de sua performance.

BENEFÍCIOS DO BARDO

O Bardo é uma classe de Perito Parcial que deve ser combinada com uma segunda classe parcial por um Aventureiro. Um Guerreiro/Bardo Parcial pode ser um *skald* marcial, um Perito/Bardo Parcial pode ser um trovador de dedos leves, enquanto um Mago/Bardo Parcial pode misturar magia verdadeira com suas performances artísticas.

Todos os Bardos ganham Performar-O durante a criação do personagem. Suas habilidades dependem de seu poder de comover um ouvinte, seja por meio de canções, musicalidade ou oratória comovente.

Ao contrário da classe Perito Parcial normal, os Bardos não recebem um bônus de Foco não relacionado a combate no primeiro nível, nem recebem o ponto de perícia bônus de um Perito Parcial ao avançar de nível. Aquele que escolhe o Perito Parcial padrão para sua outra classe, ganha essas habilidades normalmente.

1.5.2.1 ARTES DE BARDO

Um Bardo tem um valor de Esforço igual ao seu nível de perícia Performar mais seu modificador de Carisma, com um mínimo de um ponto. As artes de Bardo podem ser usadas com ou sem armadura e não contam como efeitos mágicos para fins de habilidades que anulam ou detectam magia. A menos que especificado de outra forma, seu alcance está fora do alcance normal da voz sem auxílio.

Todo Bardo ganha **Mil Línguas** como arte inicial, mais uma à sua escolha. À medida que avança de nível, ele pode escolher artes adicionais.

Acalmar o Selvagem: Dedique Esforço do dia como Ação Principal. Enquanto você continuar gastando uma Ação Principal realizando cada rodada, animais e outras criaturas bestiais vivas não atacarão você ou seus aliados, a menos que sejam comandados por seus mestres ou ameaçados pelo grupo. Esta arte não pode ser ativada após o início do combate real.

Desorientação Rápida: Dedique Esforço para a cena como uma Ação Principal e escolha como alvo uma criatura inteligente ao alcance da voz. Diga algo a ela em no máximo uma frase; a menos que o que você diga seja fisicamente impossível ou emocionalmente insuportável, ela deve fazer uma jogada de resistência Mental ou acreditar nisso por uma rodada. Depois disso, ela pode julgar suas palavras com a razão normal. Esta arte pode afetar uma criatura apenas uma vez por cena.

Canção Libertadora: Você é imune a efeitos que controlam a mente ou as emoções. Você pode Alocar Esforço pela cena como uma ação Instantânea para conceder a qualquer aliado ao alcance uma jogada de resistência Mental para anular tais efeitos, assumindo que ele tenha permitido uma jogada de resistência inicialmente. Se o segundo teste falhar, esta arte não poderá ajudá-lo.

Dedos Hábeis: Você está acostumado a fazer malabarismos com seus pertences enquanto segura um instrumento. Sua contagem máxima de itens Preparados aumenta em dois.

Encantamento de Enredar: Dedique Esforço da cena como uma ação Instantânea quando um inimigo a até 18 metros de distância invoca uma magia. Sua voz se confunde com as palavras dele, forçando-o a fazer um teste de perícia resistido de Int/Magia vs Car/Performar contra você, com um bônus de +2 na sua jogada. Se empatar ou tiver sucesso, a magia fracassa e é desperdiçada. Esta arte pode ser usada apenas uma vez por rodada.

Evocar Emoção: Dedique Esforço do dia como uma Ação Principal durante a execução. Você evoca uma emoção desejada nos ouvintes, seja ela inteligente ou animal, concedendo um bônus de +1 em testes de perícia social relevantes para a cena para você e seus aliados. Se desejar, você pode forçar uma nova Rolagem de Reação, realizando-a se for mais favorável que a original. Esta arte não funciona em combate e pode ser usada apenas uma vez por cena.

Graças Suavizantes: Suas artes restauram e encorajam aqueles que estão com você. Você e seus aliados perdem um ponto extra de Tensão Sistêmica após cada noite de descanso confortável. Isso não se acumula com poderes semelhantes de auxílio ao descanso.

Grito de Guerra: Dedique Esforço por um dia como uma ação no turno para fortalecer seus aliados. Eles ganham +1 em acerto, testes de resistência e dano, incluindo Choque, por uma rodada por nível. No 4º nível, esse bônus aumenta para +2 e, no 9º, para +3.

Inspirar Pavor: Dedique Esforço do dia como uma ação Instantânea quando seus inimigos forem forçados a fazer um teste de Moral. Você provoca o medo deles, forçando-os a fazer dois testes de Moral em vez de um. Aqueles que obtiverem sucesso em ambos ainda devem fazer um teste de Instinto imediatamente depois.

Melodia Amaldiçoada: Dedique Esforço pela cena como uma Ação Principal enquanto mira em uma criatura inteligente. Suas imprecisões a fazem vacilar, infligindo uma penalidade de -1 em seus testes de acerto, dano e testes de resistência por uma rodada por nível. No 4º nível, essa penalidade se torna -2 e, no 9º, se torna -3.

Mil Línguas: Suas artes que exigem comunicação são intuitivamente compreendidas por todas as criaturas inteligentes, independentemente de você falar a língua delas ou não. Você pode aprender um novo idioma com no máximo uma semana de estudo com um falante nativo.

Reagrupar: Dedique Esforço do dia como Ação Principal para exortar um aliado ferido ou caído, removendo qualquer Fragilidade. O alvo recupera 2d6 mais o seu nível em pontos de vida, mas você sofre uma Tensão Sistêmica.

Sentidos Aguçados: Esta arte lhe dá o equivalente a uma visão a 18 metros, mesmo se estiver cego. Você não consegue distinguir cores, mas consegue perceber detalhes físicos tão facilmente quanto se estivesse com os olhos. Criaturas e objetos fisicamente invisíveis são óbvios para você.

PERITO PARCIAL/BARDO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/BARDO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/BARDO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

PROGRESSÃO DE ARTE DO BARDO

Nível	Artes Ganhas Neste Nível
1	Mil Línguas e Qualquer Uma
2	Qualquer Uma
3	
4	Qualquer Uma
5	
6	Qualquer Uma
7	
8	Qualquer Uma
9	
10	Qualquer Uma

1.5.4 O MESTRE DAS FERAS

Mestres das Feras são aqueles PJs com uma habilidade sobrenatural de controlar e influenciar animais. Para alguns, essas habilidades são fruto de rigoroso estudo mágico, enquanto outros as obtêm de práticas culturais, de uma criação selvagem ou de aptidão natural.

BENEFÍCIOS DO MESTRE DAS FERAS

O Mestre das Feras existe apenas como uma classe parcial de Mago, destinada a ser escolhida por um Aventureiro junto com outra classe parcial. Um Guerreiro/Mestre das Feras Parcial pode ser um bárbaro selvagem ou um patrulheiro experiente em florestas, enquanto um Perito/Mestre das Feras Parcial pode ser um caçador ou zoólogo habilidoso.

Todos os Mestres das Feras recebem Sobreviver como uma perícia bônus no nível-0, ou no nível-1, se já a possuírem no nível-0. A quantidade de tempo que passam na natureza selvagem aprendendo seus costumes não pode deixar de ensiná-los a sobreviver em condições difíceis e navegar pelos perigos de uma terra indomável.

COMPANHEIROS DO MESTRE DAS FERAS

Muitas artes do Mestre das Feras se aplicam ao companheiro animal do PJ. Existem algumas diretrizes básicas para tais companheiros que o Mestre deve ter em mente durante o jogo.

Um animal de companhia não pode ter um número de dados de vida maior que o nível do Mestre das Feras mais um. Portanto, um lobo com 2 dados de vida é um companheiro aceitável para um Mestre das Feras de primeiro nível, mas um horror tentacular com 5 dados de vida é potente demais para ser vinculado a um serviço.

Um animal de companhia não pode ter níveis humanos de inteligência. Ele deve ser mais ou menos animal em seus padrões de pensamento, embora possa ser uma fera mágica ou entidade sobrenatural de algum tipo.

Um Mestre das Feras normalmente pode ter apenas um animal de companhia por vez. Ele pode deixar um animal para trás em qualquer terreno adequado para sua sobrevivência e esperar que ele esteja nas mesmas proximidades mais tarde, se optar por retornar para buscá-lo e ninguém o tiver matado nesse meio tempo. Criaturas liberadas geralmente ainda são amigáveis ao Mestre das Feras, a menos que tenham sido maltratadas ou sejam excepcionalmente selvagens.

Um animal de companhia funciona como uma criatura aliada independente. Ele obedecerá aos comandos do Mestre das Feras que não sejam contrários à sua própria natureza ou além do seu intelecto, mas lutará, se moverá, testará Instinto e Moral normalmente e agirá de forma independente em combate. Se a criatura for maltratada ou usada como mera bucha de canhão, poderá fugir ou se voltar contra seu antigo mestre.

Um animal de companhia deve receber um nome do Mestre das Feras. Sem um nome para focar as artes do PJ, a criatura não pode ser controlada.

O AMIGO ESCOLHIDO

Alguns Mestres das Feras formam um vínculo vitalício com um único companheiro querido. Se um PJ escolher esta opção, ele

só poderá Vincular um companheiro, mas este ganha o benefício das artes Vitalidade Compartilhada e Chamado Mental automaticamente. Enquanto o Mestre das Feras viver, este amigo escolhido não pode morrer de verdade; se reduzido a zero pontos de vida, ele desaparece, mas se manifestará novamente ao lado do Mestre das Feras no amanhecer seguinte com seus pontos de vida completos. É claro que se espera que o mestre trate este companheiro como o amigo amado que ele é, e não como mero bucha de batalha.

1.5.4.1 ARTES DO MESTRE DAS FERAS

O Esforço do Mestre das Feras é calculado com Sobreviver e é igual ao nível da perícia Sobreviver do PJ mais o maior dos seus modificadores de Sabedoria ou Carisma, até um mínimo de um ponto. Todos os Mestres das Feras começam o jogo com a arte Vincular Companheiro e mais uma de sua escolha. Ele aprende artes adicionais à medida que ganha experiência. Ao contrário de algumas tradições de Magos, os Mestres das Feras podem usar suas artes normalmente enquanto estiverem com armadura.

Vincular Companheiro: Com um dia de trabalho em um local, você pode encontrar e vincular um companheiro animal adequado. Se estiver procurando por um tipo específico de companheiro, ele deve ser encontrado na área e pode exigir um teste de perícia Sab/Sobreviver com dificuldade 10 ou mais se for uma criatura particularmente rara. Se você encontrar um animal adequado em uma aventura, você pode vinculá-lo como uma Ação Principal, com a criatura podendo fazer uma jogada de resistência Mental para resistir e se tornar imune aos seus poderes. Você pode liberar um companheiro como uma Ação Principal se não desejar mais servi-lo ou quiser vincular uma fera diferente.

OUTRAS ARTES DO MESTRE DAS FERAS

Armamento Natural: Você pode ter desenvolvido presas e garras fisicamente, ou pode ser que você tenha absorvido intuitivamente técnicas eficazes de luta desarmada de seus companheiros animais. Quando desarmado, seus ataques contam como armas que usam For ou Dex como modificador, usam Socar ou Esfaquear como perícia, causam 1d8 de dano e têm um valor de Choque de 2/CA 13. Esses ataques desarmados podem causar dano até mesmo a criaturas imunes a armas não mágicas. O dano e o Choque dessas armas ganham um bônus de +1 no nível 3, um bônus de +2 no nível 6 e um bônus de +3 no nível 9.

Chamado Mental: Dedique Esforço na cena como uma ação no Turno. Pelo resto da cena, você cria um vínculo telepático com seu companheiro animal. Você pode dar ordens e receber informações da criatura, pelo menos na medida em que seu intelecto limitado permitir.

Conheça o Ponto Fraco: Sempre que causar dano a uma fera com uma arma ou ataque físico, role o dano duas vezes e receba a pontuação mais alta. Opcionalmente, Dedique Esforço da cena como uma ação Instantânea quando um aliado ao alcance da voz atingir uma fera; Seus conselhos gritados ou ajuda distraída permitem que eles rolem o dano duas vezes e também recebam o melhor resultado.

Cura Rápida: Dedique Esforço no dia como uma Ação Principal para curar 1d6 de dano por nível de personagem em um companheiro ferido. Essa cura pode ser estendida apenas uma vez por cena ou quinze minutos.

Língua das Feras: Dedique Esforço como uma ação no Turno. Enquanto o Esforço permanecer Dedicado, você pode falar com qualquer animal que tenha pelos, penas, escamas ou pele. Esta arte permite que eles falem temporariamente como se tivessem intelecto humano, embora seus interesses, conhecimentos e desejos não mudem.

Olhos da Fera: Dedique Esforço para a cena como uma ação no Turno. Pelo resto da cena, você pode compartilhar os sentidos do seu companheiro. Nenhum de vocês pode ser surpreendido, a menos que ambos sejam surpreendidos.

Proteção das Feras: Dedique Esforço como uma ação no Turno. Enquanto o Esforço permanecer Dedicado, o Mestre das Feras não será atacado por feras sem inteligência, a menos que seja ordenado a fazê-lo por seu mestre, esteja faminto ou o Mestre das Feras ou seus aliados realizem algum ato hostil contra ele. Uma vez que a proteção termine ou seja quebrada, ela não pode ser restabelecida na mesma cena. Feras mágicas e aquelas treinadas especificamente como guardiões de uma área recebem uma jogada de resistência Mental para resistir a este poder.

Resistência Feral: Seu total máximo de pontos de vida é aumentado pelos dados de vida naturais e não modificados do seu companheiro; portanto, um companheiro com 5 dados de vida aumenta seus pontos de vida máximos em 5. Você é imune a extremos normais de calor ou frio em ambientes externos. Sua Classe de Armadura base é igual a 13 mais metade do seu nível, arredondado para cima. Esta CA pode ser modificada por escudos ou modificadores de Destreza, mas não pela armadura

Sentidos Selvagens: Dedique Esforço na cena como uma ação No Turno. Pelo restante da cena, você é capaz de enxergar claramente mesmo na escuridão total, pode farejar rastros e pertences tão perfeitamente quanto um lobo e ganha um bônus de +2 em todos os testes de Percepção envolvendo visão, audição ou olfato.

Uivo de Invocações Distantes: Você pode chamar antigos companheiros animais para o seu lado alocando o Esforço do dia como uma Ação Principal. O uivo se estende pelo tempo e pelo espaço, e o alvo terá recebido a mensagem a tempo de chegar ao seu lado dentro de cinco minutos após você chamá-lo. Uma vez invocado, você pode vinculá-lo novamente se não tiver nenhum companheiro atual. Se a jornada for excepcionalmente perigosa, difícil ou longa, você precisará fazer um teste de perícia Carisma/Sobrevivência contra uma dificuldade de 10 ou mais; em caso de falha, a fera não poderá fazer a jornada e não poderá ser invocada por este poder por mais uma semana.

Vitalidade Compartilhada: Os companheiros animais que você vincular têm dados de vida não inferiores ao seu nível, mesmo que normalmente tenham muito menos. Portanto, uma fera com 2 dados de vida vinculada por um Mestre das Feras de 7º nível teria 7 dados de vida enquanto permanecesse vinculada. Seu bônus de acerto não pode ser menor que a metade de seus dados de vida, arredondado para cima. Um Mestre das Feras

pode estabilizar um companheiro Mortalmente Ferido alocando com Esforço na cena como uma ação Instantânea.

PERITO PARCIAL/MESTRE DAS FERAS

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/MESTRE DAS FERAS

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/MESTRE DAS FERAS

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

PROGRESSÃO DE ARTE DO MESTRE DAS FERAS

Nível	Artes Ganhas Neste Nível
1	Vincular Companheiro e Qualquer Uma
2	Qualquer Uma
3	
4	Qualquer Uma
5	Qualquer Uma
6	Qualquer Uma
7	
8	Qualquer Uma
9	
10	Qualquer Uma

1.5.5 O SACERDOTE DE SANGUE

Como devoto de um deus sanguíneo, um sacerdote de sangue possui poderes mágicos para fortalecer e apoiar seus aliados.

BENEFÍCIOS DO SACERDOTE DE SANGUE

O Sacerdote de Sangue existe apenas como uma classe parcial de Mago, para ser escolhida por um Aventureiro juntamente com outra classe parcial. Um Guerreiro/Sacerdote de Sangue Parcial pode ser um cruzado de seu deus, empunhando aço e terror contra os males deste mundo. Um Perito/Sacerdote de Sangue Parcial pode ser um inquisidor, investigando figuras duvidosas e desvendando a verdade de eventos misteriosos.

Todos os Sacerdotes de Sangue ganham Oração como uma habilidade bônus, adquirindo-a no nível-0, ou nível-1 se já a possuírem no nível-0. Mesmo um "Sacerdote de Sangue" que aprendeu suas habilidades apenas através do estudo de suas escrituras deve dominar uma ampla variedade de ritos e rituais eclesiais para ativar seus poderes.

1.5.5.1 ARTES DO SACERDOTE DE SANGUE

O Esforço do Sacerdote de Sangue é calculado com Orar, sendo seu Esforço máximo total igual à sua perícia em Orar mais o maior dos seus modificadores de Sabedoria ou Carisma, até o mínimo de um ponto.

No primeiro nível, o Sacerdote de Sangue pode escolher dois dos seguintes milagres para dominar e ganhar mais à medida que avança de nível. Uma vez escolhido, a escolha de um milagre é permanente e não pode ser alterada posteriormente. Milagres não são prejudicados pelo uso de armadura e não exigem gestos ou mãos livres para serem empregados, embora geralmente uma prece deva ser vocalizada como parte da ação.

A Luz da Fé: Dedique Esforço como uma ação no Turno; Enquanto permanecer Dedicado, você pode lançar uma radiância clara e brilhante que se estende por até nove metros de distância. A seu critério, essa luz é visível apenas para você e seus companheiros, incluindo até uma dúzia de aliados.

Armadura de Deus: Dedique Esforço como uma ação No Turno. Enquanto o Esforço permanecer Dedicado, você tem uma Classe de Armadura natural de 15 mais metade do seu nível, arredondada para baixo. Esta CA pode ser modificada por escudos ou pelo seu modificador de Destreza, mas não por outras armaduras vestidas.

Cura Misericordiosa: Dedique Esforço do dia como uma Ação Principal e toque o alvo dentro do alcance corpo a corpo. O alvo recebe 1d6+2 pontos de cura mágica. Se for aplicada em combate ou usada para reviver um alvo mortalmente ferido, a aceleração da cura adiciona 1 de Tensão Sistêmica ao alvo, mas nenhuma Tensão Sistêmica é adicionada se for aplicada fora de combate. No quarto nível, a cura aumenta para 2d6+4 e, no oitavo nível, para 4d6+8.

Destruir os Perversos: Dedique Esforço do dia como uma ação No Turno sempre que você atacar ou realizar alguma ação de dano contra um único alvo. Você ganha um bônus de +4 em qualquer jogada de acerto, inflige seu nível de personagem como dano automático e pode rolar qualquer dado de dano

duas vezes e escolher o resultado mais alto. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por cena em um determinado alvo.

Ira do Altíssimo: Dedique Esforço pela cena como uma Ação Principal enquanto você repreende um alvo visível. Na primeira vez que o alvo sofrer dano antes do final da próxima rodada, ele sofrerá dano adicional automático igual a 1d8 mais o seu nível.

Mil Línguas: Dedique Esforço como uma ação No Turno; enquanto o Esforço permanecer Dedicado, você pode falar e compreender qualquer criatura senciente com uma língua própria. Para qualquer ouvinte, parecerá que você é perfeitamente fluente na língua deles, mesmo falando na sua língua nativa. Esta habilidade não permite que você leia ou escreva em línguas desconhecidas.

Não Tema a Chama: Dedique Esforço do dia como uma ação No Turno, indicando um alvo visível. Pelo resto da cena, eles são imunes a dano não mágico de chamas, fumaça ou explosivos, e reduzem quaisquer fontes de dano mágico que recebam em cinco pontos por nível de Orar que você tiver.

Orientação Divina: Dedique Esforço do dia como uma Ação Principal e medite sobre uma escolha ou ação potencial à sua frente. O Mestre dirá se o resultado provável dessa escolha é proveito, desgraça, uma mistura de ambos ou nada significativo, usando sua melhor estimativa. Esta percepção não consegue perceber resultados prováveis mais de uma hora no futuro.

Palavras de Misericórdia: Dedique Esforço pelo dia como uma ação Instantânea para repetir qualquer teste de perícia social falhado relacionado a manter a paz, conceder ajuda ou encorajar atos virtuosos de compaixão, misericórdia ou veracidade. Esta arte pode ser usada apenas uma vez em qualquer teste de perícia.

Proteção Santificada: Dedique Esforço como uma ação No Turno. Enquanto o Esforço for mantido e até que você realize alguma ação hostil contra uma criatura, você é imune a dano de Choque e ganha um bônus de +4 na sua Classe de Armadura e em todos os testes de resistência. Os inimigos devem passar por um teste de Instinto a cada rodada para atacar você; em caso de falha, eles podem realizar alguma outra ação. Uma vez que esta arte seja encerrada, ela não pode ser reativada pelo resto da cena. Cura e outro suporte indireto de companheiros de luta não contam como uma ação hostil.

Se Deus Quiser: Dedique Esforço do dia como uma ação Instantânea e invoque em voz alta a bênção do seu deus sobre seus companheiros. Pelo resto da cena, até seis aliados por nível de personagem ao alcance da voz ganham um Moral efetivo de 12 e um bônus de +1 em jogadas de acerto e dano, incluindo qualquer Choque que possa ser infligido. No quinto nível, isso se torna um bônus de +2, e no décimo nível, um bônus de +3.

Transformar Vida Falsa: Dedique Esforço do dia como Ação Principal e faça o sinal do seu deus diante de um ou mais alvos visíveis em um raio de dezoito metros. Role 2d6 e adicione o nível do seu personagem; que muitos dados de vida de mortos-vivos, autômatos ou outras formas de vida sintéticas, extraplanares ou sobrenaturais devem realizar testes de resistência Mental ou se acovardar pelo resto da cena ou até que eles ou seus companheiros sejam atacados. Inimigos acovardados não realizarão nenhuma ação hostil e podem fugir, a menos que estejam presos à sua localização. Este poder não afeta inimigos com o dobro de dados de vida dos níveis do

sacerdote de sangue. Se o total de dados de vida rolado não for suficiente para afetar completamente uma criatura, ela não é afetada.

Transsubstanciação: Dedique Esforço do dia como Ação Principal para transformar até um galão de qualquer líquido em sangue sagrado. Um gole deste líquido sagrado é suficiente para sustentar quem o bebe por um dia sem mais comida ou bebida e curará 1d6 mais a perícia Oração do usuário em pontos de vida perdidos. Um galão de sangue é suficiente para ajudar meia dúzia de pessoas. Os benefícios desta arte podem ser desfrutados apenas uma vez por dia, e qualquer sangue não bebido sublima em um minuto.

PERITO PARCIAL/SACERDOTE DE SANGUE

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/SACERDOTE DE SANGUE

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/SACERDOTE DE SANGUE

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

PROGRESSÃO DE ARTE DO SACERDOTE DE SANGUE

Nível	Artes Ganhas Neste Nível
1	Duas Qualquer
2	Qualquer Uma
3	
4	Qualquer Uma
5	Qualquer Uma
6	Qualquer Uma
7	
8	Qualquer Uma
9	
10	Qualquer Uma

1.5.6 O DUELISTA

Alguns guerreiros se entregam a métodos de treinamento únicos que utilizam forças arcanas para aprimorar sua velocidade e agilidade.

BENEFÍCIOS DO DUELISTA

O Duelista é uma classe parcial de Mago, destinada a ser escolhida por um Aventureiro em conjunto com outra classe parcial. Guerreiro Parcial/Duelista é a combinação mais comum, para um combatente habilidoso com armadura leve, alta mobilidade e diversas técnicas de combate úteis. Perito Parcial/Duelista pode representar um assassino que depende tanto da furtividade quanto do aço, enquanto algumas raras combinações de Mago/Duelista indicam magos aventureiros que talvez tenham mais talento para a espada do que para a magia.

Todos os Duelistas ganham Esfaquear como uma perícia bônus. Nenhum Duelista que se preze é totalmente incapaz de usar armas corpo a corpo de forma eficaz, embora o estilo se preste bastante à especialização.

A FALHA DA FRAGILIDADE

Embora os cânone do duelista o tornem um excelente combatente um a um, seus praticantes dedicam muito menos tempo ao condicionamento físico bruto do que seus colegas guerreiros mais tradicionais. As técnicas que utilizam são rápidas e letais, mas não são tão aplicáveis a danos duradouros quanto os métodos de treinamento padrão.

Assim, Guerreiros Parciais/Duelistas Parciais usam 1d6 para seus dados de vida, em vez do 1d6+2 usual do Guerreiro Parcial. Outras misturas de classes parciais não são afetadas por esta falha.

1.5.6.1 ARTES DE DUELO

O Esforço de Duelo é baseado em Esfaquear e é igual à perícia de Esfaquear do PJ mais o maior dos seus modificadores de Destreza ou Inteligência, até o mínimo de um ponto. Todos os Duelistas começam com a arte de **Arma Favorita** e mais uma de sua escolha. Artes adicionais são aprendidas conforme o PJ avança em experiência.

As artes do Duelista exigem agilidade e liberdade de movimento. O Duelista não pode se beneficiar de nenhuma arte desta classe enquanto estiver usando armadura média ou pesada ou carregando um escudo grande. Alguns Duelistas praticam empunhadura dupla, mas a maioria prefere as vantagens defensivas de um pequeno escudo secundário.

Arma Favorita: Escolha um tipo específico de arma corpo a corpo não desarmada. Você começa o jogo com essa arma e, ao usar esse tipo, pode usar a coluna de bônus de ataque da Arma Favorita na tabela do Duelista para determinar seu bônus de acerto base, a menos que já seja melhor por algum outro motivo. Se a sua segunda classe parcial for Guerreiro Parcial, o bônus de acerto base da sua classe com a arma será igual ao seu nível. Você não pode aplicar esta ou outras artes de Duelista a armas de arremesso.

OUTRAS ARTES DE DUELO

Arma Espiritual: Você é capaz de traduzir exemplos da sua arma favorita em um molde espiritual que você pode manifestar como desejar. Qualquer arma favorita pode ser transformada em tal molde, incluindo uma arma mágica, mas o processo destrói a forma física do objeto. Para manifestar um molde, Dedique Esforço como uma ação Instantânea; uma cópia fantasmagórica da arma aparece Preparada na sua mão até que você libere o Esforço ou pare de tocar na arma. Usuários com duas armas podem invocar a mesma arma em ambas as mãos com um uso desta arte.

Código Duelo: Dedique Esforço pelo dia como uma ação No Turno quando estiver engajado com um único inimigo. Contanto que nenhum outro combatente ataque seu alvo ou você, e você não ataque ninguém além dele, você ganha um bônus de +4 na sua Classe de Armadura e pode rolar suas jogadas de acerto duas vezes, pegando o melhor resultado. Uma vez que o Código Duelo tenha sido interrompido ou encerrado, ele não pode ser invocado novamente durante aquela cena.

Desviar da Perdição: Dedique Esforço pelo dia como uma ação Instantânea ao ser atingido por uma explosão ou outro efeito de explosão. Você sofre metade do dano, ou nenhum dano se o efeito permitir uma proteção e você for bem-sucedido. Você pode se mover até três metros de distância de sua localização original, desde que a nova localização seja atrás de cobertura ou longe do ponto de origem da explosão.

Desvinculável: Dedique Esforço do dia como uma ação no turno sempre que desejar escapar de correntes, garras, grilhões, cordas ou até mesmo de uma magia de amarração física. Você se liberta automaticamente de amarras mundanas e ganha uma jogada de resistência de Evasão para encerrar instantaneamente uma amarração mágica física de algum tipo. Você pode usar esta arte apenas uma vez por rodada.

Engajamento Forçado: Dedique Esforço pela cena como uma ação Instantânea ao realizar um ataque com sua arma favorita; Você pode ignorar a ação Proteger Aliado de um inimigo para aquele ataque.

Evasão Giratória: Sua Classe de Armadura base se torna igual a 13 mais metade do seu nível, arredondado para cima. Esta CA pode ser modificada por escudos pequenos e seu modificador de Destreza, mas não por armaduras ou escudos grandes.

Explosão de Velocidade: Dedique Esforço pelo dia como uma ação no Turno. Você pode se mover com sua taxa de movimento normal completa como uma ação no Turno. Esta arte pode ser usada apenas uma vez por rodada.

Golpe Perfurante: Dedique Esforço pela cena como uma ação no Turno e escolha um alvo visível. Pelo resto da cena, a CA deles é tratada como 10 para fins de resistência ao Choque da sua arma favorita.

Passo Intrépido: Dedique Esforço pela cena como uma ação no turno. As ações de Movimento que você fizer pelo resto da rodada podem atravessar superfícies verticais ou terrenos difíceis com sua taxa de movimento normal máxima, desde que você termine a rodada em pé em uma superfície que suporte seu peso.

Retirada do Cavalheiro: Dedique Esforço pela cena como uma ação de Movimento. Como parte disso, você pode se mover em sua taxa de movimento máxima sem ser impedido por inimigos armados, a menos que eles bloqueiem completamente seu

caminho. Você conta como tendo feito uma Retirada de Luta contra quaisquer inimigos engajados com você no momento.

Salto Gracioso: Dedique Esforço pela cena como uma ação no Turno para saltar imediatamente até 3 metros horizontalmente ou verticalmente, contando como uma Retirada de Luta. Você não pode usar esta arte mais de uma vez por rodada ou após ter atacado. Você é imune a dano de queda de mergulhos de menos de 9 metros.

Saque Relâmpago: Dedique Esforço pelo dia como uma ação Instantânea no início das hostilidades; você ganha iniciativa contra qualquer um sem uma habilidade semelhante para agir primeiro e pode preparar uma arma favorita Armazenada instantaneamente.

Sangue por Sangue: Dedique Esforço pela cena como uma ação Instantânea quando um inimigo o atingir com um ataque físico. Se você atacar esse inimigo com sua arma favorita antes do final da próxima rodada, o primeiro golpe será automático e não poderá causar menos dano do que o causado a você, até o máximo da arma.

Superioridade Esmagadora: Sua arma favorita ganha a qualidade Menos Letal, caso ainda não a tenha. Dedique Esforço pela cena como uma ação Instantânea ao atingir um alvo; ele deve imediatamente fazer um teste de Instinto. Esta habilidade pode ser usada apenas uma vez por cena em qualquer alvo.

Turba Indigna: Dedique Esforço do dia como uma ação no turno. Durante o restante da cena, ao usar sua arma favorita, repita qualquer falha na jogada de acerto contra inimigos com um dado de vida. No oitavo nível, esta habilidade se aplica a inimigos com dois dados de vida.

PERITO PARCIAL/DUELISTA

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/DUELISTA

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/DUELISTA

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

PROGRESSÃO DE ARTE DO DUELISTA

Nível	Artes Ganhas Neste Nível
1	Arma Favorita e Qualquer Uma
2	Qualquer Uma
3	
4	Qualquer Uma
5	Qualquer Uma
6	Qualquer Uma
7	
8	Qualquer Uma
9	
10	Qualquer Uma

1.5.7 O ELEMENTALISTA

Elementalistas são Magos conjuradores que se concentram na manipulação do mundo material ao seu redor. Embora sejam capazes de usar Alta Magia, suas magias especializadas concentram-se principalmente em manejar os elementos clássicos: fogo, ar, água e terra.

BENEFÍCIOS DO ELEMENTALISTA

Todos os Elementalistas ganham Magia como uma perícia bônus, adquirindo-a no nível-0 ou no nível-1 se já estiverem no nível-0.

Elementalistas podem preparar e conjurar magias de Alta Magia, além das magias específicas para Elementalistas. Como de costume para conjuradores, Elementalistas não podem conjurar magias ou usar artes enquanto estiverem usando armaduras ou segurando um escudo.

Elementalistas não são tão talentosos em pesquisas gerais sobre Alta Magia quanto Altos Magos, mas seus estudos ainda rendem frutos com o tempo. Cada vez que avançam um nível, podem escolher uma nova magia de Alta Magia ou uma magia de Elementalista para adicionar ao seu grimório. Eles devem ser capazes de conjurar a magia para adicioná-la à sua seleção.

Elementalistas ganham as artes **Resiliência Elemental** e **Centelhas Elementares** como parte de seu treinamento básico e podem escolher uma arte adicional da lista abaixo. Outras artes são aprendidas à medida que o personagem avança de nível, conforme indicado nas tabelas abaixo. Uma vez escolhida, uma arte não pode ser alterada.

1.5.7.1 ARTES ELEMENTALISTAS

O Esforço Elementalista é calculado como de costume, com o máximo de cada PJ sendo igual a um mais seu nível de perícia em Magia mais o melhor de seus modificadores de Inteligência ou Carisma. Elementalistas Parciais têm uma pontuação um ponto menor que isso, embora não inferior a um.

Resiliência Elemental: Você não é ferido por extremos mundanos de frio ou por calor inferior ao de uma fornalha. Você sofre apenas metade do dano de ataques mágicos ou de fogo ou gelo extremamente intensos.

Centelhas Elementais: Você pode conjurar pequenas quantidades de fogo, água, gelo, pedra ou vento, o suficiente para realizar pequenos truques, gelar bebidas, acender velas ou outras coisas menores. Substâncias conjuradas não duram mais do que uma cena, e água conjurada não pode saciar a sede de forma duradoura. Esta arte não pode ser útil para resolver um problema ou superar um desafio mais de uma vez por sessão de jogo.

OUTRAS ARTES ELEMENTALISTAS

Choque Atordoante: Dedique Esforço do dia como Ação Principal e escolha como alvo uma criatura visível a até 15 metros por nível de conjurador. A criatura alvo deve estar usando ou segurando pelo menos meio quilo de metal condutor, ou será consideravelmente amortecida. Um raio elétrico salta do conjurador para atordoar o alvo, fazendo-o perder sua próxima Ação Principal. Uma jogada de resistência Física pode mitigar o efeito, fazendo com que o alvo perca sua ação de Movimento

em vez da Principal. Uma criatura pode ser escolhida como alvo apenas uma vez por cena por isso.

Dilúvio Convocado: Dedique Esforço na cena como Ação Principal para conjurar uma quantidade considerável de água em um ponto visível a até 15 metros por nível de conjurador. Essa água é suficiente para encharcar um cubo de matéria de 3 metros por nível de personagem, tornando cordas de arco não mágicas inúteis, extinguindo chamas e causando 1d6 de dano por nível de conjurador em criaturas sobrenaturais flamejantes. Essa água persiste indefinidamente após sua conjuração e é suficiente para hidratar dez pessoas por nível de conjurador.

Escudo Térmico: Dedique Esforço da cena como uma ação Instantânea para negar imediatamente uma ocorrência de dano de fogo ou gelo a qualquer aliado ou objeto visível. Esta defesa dura apenas o tempo suficiente para anular a ocorrência única de dano.

Explosão Elemental: Dedique Esforço na cena como Ação Principal para lançar uma explosão de alguma força elemental em um alvo visível a até 15 metros por nível de personagem. O ataque é feito com Magia como perícia de combate, Int, Car ou Des como atributo, e um bônus de acerto igual ao nível do seu personagem. Não é impedido por inimigos corpo a corpo. Em caso de acerto, o ataque causa 1d6 de dano mais o nível do seu personagem e modificação de atributo. A explosão pode ter efeitos colaterais em objetos no caso de fogo lançado ou uma torrente de água pressurizada, mas qualquer matéria conjurada desaparece ao final da rodada.

Visão da Terra: Dedique Esforço na cena como uma ação no turno. Pelo resto da cena, você pode ver os contornos de objetos sólidos mesmo na escuridão total e pode espiar através de uma quantidade de metros de terra ou pedra igual ao seu nível de personagem.

Visão Flamejante: Dedique Esforço como uma ação No Turno. Enquanto o Esforço permanecer Dedicado, você pode ver gradientes térmicos suficientes para distinguir superfícies e criaturas vivas, mesmo na escuridão total. Opcionalmente, você pode fazer com que seus próprios olhos projetem uma luz suficiente para iluminar seus arredores claramente a uma distância de 9 metros.

Olhar Petrificante: Dedique Esforço do dia como uma Ação Principal e escolha uma criatura visível como alvo. A criatura deve fazer uma jogada de resistência Física ou ficará parcialmente petrificada, perdendo sua ação de Movimento por um número de rodadas igual à metade do seu nível de conjurador, arredondado para cima. Criaturas voadoras são forçadas a pousar por esta arte e criaturas nadadoras inevitavelmente afundarão.

Passos do Ar: Dedique Esforço da cena como uma ação No Turno e escolha como alvo um aliado visível; por uma rodada por nível de conjurador, o alvo pode voar em sua taxa de movimento normal. Se a arte terminar enquanto ele ainda estiver no ar, ele descerá inofensivamente ao chão. Esta arte também pode ser usada como uma ação Instantânea para negar o dano de queda de qualquer alvo individual.

Pavês de Elementos: Dedique Esforço como uma ação No Turno para conjurar uma barreira elemental ao seu redor. A barreira melhora sua Classe de Armadura em +4 e permanece enquanto o Esforço permanecer Dedicado. Este bônus acumula

com outros efeitos, mas não pode aumentar a CA acima de 18, independentemente das combinações.

Runa da Destruição: Dedique Esforço do dia como Ação Principal e escolha como alvo uma superfície sólida adjacente. Uma runa brilhante do tamanho de uma marca de mão se forma na superfície e persiste por uma hora por nível de conjurador. Qualquer criatura que se aproxime da runa a ativará, fazendo-a explodir em um raio de 1,5 metro com uma força elemental à sua escolha, sofrendo 2d6 de dano mais o seu nível de conjurador. Criaturas que já estejam a 1,5 metro da runa quando ela for lançada não a ativarão até que reentrem na área, nem o conjurador ativará suas próprias runas. As runas não podem se sobrepor às suas áreas de efeito.

ELEMENTALISTA COMPLETO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

ARTES E MAGIAS DO ELEMENTALISTA COMPLETO

Nível	Máximo	Magias Lançadas	Magias Preparadas	Artes Ganhas
1	1	1	3	Resiliência Elemental, Centelhas Elementais e Qualquer Uma
2	1	1	3	Qualquer Uma
3	2	2	4	
4	2	2	5	Qualquer Uma
5	3	3	6	
6	3	3	7	Qualquer Uma
7	4	4	8	
8	4	4	9	Qualquer Uma
9	5	5	10	
10	5	6	12	Qualquer Uma

ARTES E MAGIAS DO ELEMENTALISTA PARCIAL

Nível	Máximo	Magias Lançadas	Magias Preparadas	Artes Ganhas
1	1	1	2	Resiliência Elemental, Centelhas Elementais e Qualquer Uma
2	1	1	3	
3	1	1	3	Qualquer Uma
4	1	2	4	
5	2	2	5	
6	2	3	6	Qualquer Uma
7	2	3	7	
8	2	3	7	
9	3	4	8	Qualquer Uma
10	3	4	9	

PERITO PARCIAL/ELEMENTALISTA

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

OUTRO MAGO PARCIAL/ELEMENTALISTA

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/ELEMENTALISTA

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

1.5.8 O PERITO

Seu herói é Perito em alguma perícia útil. Ladrões, diplomatas, curandeiros, estudiosos, exploradores, artesãos e outros heróis devem escolher a classe Perito se desejarem se concentrar no desenvolvimento de suas perícias especiais e realizar feitos extraordinários de maestria com elas. Peritos adquirem a mais ampla variedade de perícias não relacionadas a combate e são os mais rápidos a aprender mais sobre elas.

Um Perito tem um talento extraordinário para usar suas perícias com sucesso em um momento crucial, seja ou não uma perícia que ele tenha escolhido como sua especialidade. Uma vez por cena, o Perito pode repetir um teste de perícia não relacionada a combate que falhou, ganhando uma segunda chance de arrancar a vitória das garras de um fracasso que, de outra forma, seria certo. Seu foco natural no desenvolvimento pessoal e no refinamento determinado de suas perícias transparece até mesmo nos talentos que eles não consideram seu domínio especial.

Peritos também são combatentes competentes, totalmente capazes de se defender em meio a uma batalha mortal. Não é incomum que alguns Peritos se especializem em profissões relacionadas a atividades marciais, como um assassino que depende fortemente de seus poderes soberbos de furtividade e dissimulação para atingir seus inimigos incautos.

HABILIDADE DE CLASSE: PERÍCIA MAGISTRAL

Uma vez por cena, um Perito Pleno pode repetir qualquer teste de perícia que não seja de combate como uma ação instantânea. Isso permite que o Perito faça uma rolagem e use imediatamente essa habilidade se o total resultante não for bom o suficiente para obter sucesso. Em casos importantes, a melhor das duas rolagens pode ser usada.

Observe que o turno típico de exploração de dez minutos de masmorra geralmente conta como uma cena, permitindo que o Perito Pleno use essa habilidade a cada turno, se desejar.

Peritos Parciais não recebem essa habilidade.

HABILIDADE DE CLASSE: APRENDIZ RÁPIDO

Ao avançar um nível de personagem, você ganha um ponto de perícia extra que só pode ser gasto para ganhar ou aprimorar perícias que não sejam de combate ou aumentar atributos. Você pode guardar esse ponto para gastar mais tarde, se desejar.

Peritos Parciais recebem essa habilidade.

PERITO COMPLETO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/PERITO PARCIAL

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/PERITO PARCIAL

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Perito + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

1.5.9 O CURANDEIRO

O Curandeiro é uma classe de Mago parcial que não utiliza magias. Em vez disso, ele ganha artes específicas que lhe permitem curar ferimentos, doenças e sustentar seus aliados.

BENEFÍCIOS DO CURANDEIRO

A classe Curandeiro existe apenas como uma classe de Mago parcial, para ser escolhida por um Aventureiro junto com outra classe parcial. Assim, um Guerreiro Parcial/Curador Parcial pode ser um médico de combate experiente, um Perito Parcial/Curador Parcial pode ser um médico erudito, talentoso em métodos de cura mundanos e mágicos, e um Necromante Parcial/Curador Parcial pode ser um adepto da vida e da morte.

Todos os Curandeiros ganham Cura como uma perícia bônus, adquirindo-a no nível-0, ou nível-1 se já a possuírem no nível-0. Um conhecimento básico em técnicas de cura mundanas é necessário para aprender suas artes mágicas mais sofisticadas.

Curandeiros não aprendem a conjurar magias. Em vez disso, eles se concentram em suas artes arcanas de cura especiais. O uso dessas artes geralmente não requer nada além de tocar o alvo e se concentrar no efeito desejado, e o processo é direto e simples o suficiente para ser executado mesmo com uma armadura ou escudo. Essas artes geralmente são bastante sutis e não produzem indicações visíveis ou audíveis de seu uso.

No primeiro nível, um Curador ganha a arte **Toque de Cura** e pode escolher mais uma de sua escolha. À medida que avança de nível, ele pode aprender novas artes. Uma vez escolhida, uma arte é permanente e não pode ser trocada.

1.5.9.1 ARTES DE CURA

O Esforço de Cura é calculado com Cura em vez de Magia, com o máximo de cada PJ sendo igual ao seu nível de perícia Cura mais o melhor de seus modificadores de Inteligência ou Carisma, até um mínimo de um ponto. Todos os Curadores são treinados na arte Toque de Cura, mas podem desenvolver outras técnicas com o tempo.

Toque de Cura: Dedique Esforço para a cura como uma ação Instantânea; Pelo resto da cura, você pode curar 2d6 de dano mais sua perícia Cura em um aliado tocado como Ação Principal. Essa cura adiciona 1 de Tensão Sistêmica ao alvo cada vez que é aplicada.

OUTRAS ARTES DE CURA

A Faca do Curandeiro: Sua habilidade Toque de Cura é alterada e pode ser usada para infligir dano a um alvo vivo em vez de curá-lo. O dano causado é equivalente à cura que normalmente seria feita, embora você receba 1 de Tensão Sistêmica em vez do alvo. Usar este poder em combate corpo a corpo requer um ataque de Soco bem-sucedido com um bônus de acerto igual à sua perícia Cura, com o dano adicionado a qualquer dano causado pelo golpe, ou simplesmente tocar um alvo desavisado. O uso à distância com Curandeiro Distante é impossível com esta arte.

Curandeiro Potencializado: Seu Toque de Cura se torna mais poderoso, adicionando seu nível a qualquer cura.

Curandeiro Fácil: Sua habilidade Toque de Cura é aprimorada e você não precisa mais Alocar Esforço para ativá-la.

Curandeiro Distante: Sua habilidade Toque de Cura é aprimorada e pode ser usada em um alvo visível a até três metros por nível de personagem.

Curador Veloz: Sua habilidade Toque de Cura é aprimorada e pode ser usada como uma ação no turno uma vez por dia por nível de personagem, mas não mais do que uma vez por rodada em qualquer alvo.

Fornalha Vital: Sua tremenda energia vital pode ser usada para regenerar instantaneamente qualquer ferimento não mortal que você tenha recebido. Dedique Esforço do dia como uma ação Instantânea para negar o dano de um ferimento que você acabou de receber e que não o reduziu a zero pontos de vida. Além desta habilidade, você se estabiliza automaticamente se reduzido a zero pontos de vida e desperta dez minutos depois com 1 ponto de vida. Esta habilidade não pode desfazer o dano que você infligiu intencionalmente a si mesmo por meio de algum poder ou troca mágica.

Olho do Curandeiro: Dedique Esforço como uma ação No Turno; enquanto o Esforço permanecer Dedicado, você pode usar uma Ação Principal para detectar visualmente doenças e venenos, diagnosticar criaturas perfeitamente, perceber sua fisiologia e descobrir seus totais de pontos de vida atuais. Como efeito colateral, você pode detectar criaturas vivas pela visão, independentemente da luz disponível ou de névoas obscuradoras.

Purgar Doença: Dedique Esforço do dia como Ação Principal. Um aliado que você esteja tocando é curado de um veneno ou doença. Criaturas mortas por veneno podem ser revividas por esta arte se ela for usada dentro de seis minutos após a morte. Venenos e doenças mágicas podem exigir um teste de perícia Sab/Cura ou Car/Cura contra uma dificuldade de 8 ou mais. No sétimo nível, você precisa apenas Empenhar-se da cura para usar esta habilidade.

Repouso Final: Escolha uma criatura viva visível e se Dedique Esforço pelo dia como uma ação Instantânea. Pelo resto da cura, ela sofre uma penalidade de jogada de resistência Física igual à sua perícia Curar. Se ela for reduzida a zero pontos de vida antes do final da cura, ela morre sem chance de estabilização ou renascimento.

Restauração de Membros: Somente curandeiros experientes podem dominar esta arte, que não pode ser aprendida antes do 8º nível. Você deve Alocar todo o Esforço restante do dia, no mínimo um ponto, para regenerar um membro ou órgão perdido de um alvo que você esteja tocando, ou apagar alguma cicatriz dramática ou outra debilidade física. A Tensão Sistêmica do alvo é maximizada automaticamente.

Restauração Refinada: Você e até uma dúzia de aliados que você cuida antes de dormir perderão 2 pontos de Tensão Sistêmica após uma boa noite de sono, em vez de 1.

Reviver os Caídos: Somente curandeiros experientes são capazes de dominar esta arte, que não pode ser aprendida antes do 8º nível. Dedique Esforço do dia como uma Ação Principal para reviver uma criatura viva recentemente morta que você esteja tocando. Esta habilidade deve ser usada em um alvo dentro de um minuto por nível de conjurador após sua morte e não funcionará em um cadáver que tenha sido desmembrado,

incinerado ou de outra forma descartado. A Tensão Sistêmica do alvo é maximizada automaticamente e ele ficará inconsciente por 24 horas após sua restauração antes de acordar com 1 ponto de vida.

Vigor Incansável: Dedique Esforço; enquanto permanecer Dedicado, sua necessidade de comer, beber, respirar ou dormir não aumenta. Você pode se esforçar incansavelmente e regenerar 1 ponto de vida perdido por hora.

PERITO PARCIAL/CURANDEIRO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/CURANDEIRO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/CURANDEIRO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

ARTES DE CURANDEIRO

Nível	Artes Ganhas
1	Toque de Cura e Qualquer Uma
2	Qualquer Uma
3	
4	Qualquer Uma
5	Qualquer Uma
6	Qualquer Uma
7	
8	Qualquer Uma
9	
10	Qualquer Uma

1.5.10 O ALTO MAGO

Altos Magos representam o conjurador padrão na maioria das campanhas. Suas magias tendem a ser generalistas por natureza, em vez de focar em temas específicos, mas suas artes os tornam extremamente habilidosos em manipular e aprimorar as magias que utilizam.

BENEFÍCIOS DO ALTO MAGO

Todos os Altos Magos ganham Magia como uma perícia bônus, adquirindo-a no nível-0, ou nível-1 se já fosse nível-0. Todo Alto Mago é bem instruído nos princípios da magia, conforme compreendidos pelos feiticeiros deste mundo.

Altos Magos podem preparar e conjurar magias de Alta Magia e possuem diversas artes dedicadas a aprimorar o uso desses encantamentos. Como de costume para conjuradores, eles não podem usar roupas ou armaduras volumosas enquanto conjuram ou usam artes, nem usar escudos. Magos que treinaram para superar esses limites com o Foco em **Magia Blindada** têm mais liberdade.

Altos Magos realizam extensa experimentação e estudo como parte de suas atividades diárias. Cada vez que avançam um nível, podem escolher duas magias de Alta Magia da lista deste livro para adicionar ao seu repertório. Essas magias devem ser de um nível que possam conjurar.

Altos Magos também ganham artes específicas para sua tradição. No primeiro nível, um Alto Mago completo escolhe duas artes e um Alto Mago parcial escolhe uma. À medida que ganham níveis e experiência, aprendem artes adicionais da lista adjacente. Uma vez escolhida, uma arte não pode ser alterada.

1.5.10.1 ARTES DE ALTO MAGO

O Esforço de Alto Mago é calculado como de costume, com o máximo de cada PJ sendo igual a um mais seu nível de perícia em Magia mais o melhor de seus modificadores de Inteligência ou Carisma. Altos Magos Parciais têm uma pontuação um ponto menor que isso, embora não inferior a um.

Conjuração Rápida: Uma vez por cena, você pode Alocar Esforço do dia para transformar uma magia que normalmente requer uma Ação Principal para ser conjurada em uma ação no Turno. Você não pode conjurar nenhuma outra magia nesta rodada e não pode usar esta arte se já tiver conjurado uma magia nesta rodada, se tiver sido ferido ou desqualificado de conjurar.

Conjuração Reprimida: Dedique Esforço do dia como uma ação Instantânea ao conjurar uma magia de Alta Magia. Você pode fazê-lo em silêncio absoluto e sem necessidade de gestos somáticos, embora o dano ainda interrompa a conjuração.

Contramagia: Dedique Esforço do dia como uma ação Instantânea quando um mago inimigo visível conjura uma magia. Ambos fazem testes de perícia opostos de Int/Magia ou Car/Magia; se você vencer, a magia deles fracassa e é desperdiçada. Esta arte só funciona com conjuradores de verdade e não com criaturas que apenas ativam poderes mágicos. Você pode usar esta arte no máximo uma vez por rodada.

Contramagia Preparatória: Dedique Esforço pela cena quando for afetado por uma magia que preparou, incluindo quando estiver na área de efeito de uma de suas próprias magias de dano. Você não é afetado pelos efeitos diretos da magia.

Conversão Psíquica: Uma vez por dia como uma ação no turno, gaste um espaço de conjuração para remover um ponto de Tensão Sistêmica acumulada e curar 2 pontos de vida por nível.

Efeito Inexorável: Dedique Esforço pelo dia como uma ação Instantânea para forçar um inimigo a repetir uma jogada de resistência bem-sucedido e escolher o pior resultado. Você pode usar esta arte apenas uma vez por cena.

Feitiçaria Pendurada: Dedique Esforço pela cena como uma ação Instantânea ao conjurar uma magia. A magia não dispara, mas permanece “pendurada” e aguardando para ser desencadeada como uma ação no turno, com detalhes de alvo e efeito determinados naquele momento. O dano não interrompe uma magia de penduramento, mas nenhuma magia adicional pode ser conjurada até que a magia de enforcamento seja liberada ou dissipada.

Feitiçaria Potencializada: Dedique Esforço do dia como uma ação Instantânea para relançar qualquer dado variável associado aos efeitos de uma magia, como uma jogada de dano; faça a jogada que preferir.

Grandeza do Mago: Dedique Esforço como uma ação no turno. Enquanto permanecer Dedicado, você não ficará sujo, suado, manchado ou amarrado, independentemente das circunstâncias. Substâncias nocivas deslizarão de você sem manchar e você permanecerá confortável, independentemente de sua vestimenta, em qualquer clima normal. Você pode dormir confortavelmente sem abrigo ou roupa de cama, de acordo com as regras de privação.

Léxico Arcano: Dedique Esforço para a cena. Durante o restante da cena, você pode ler qualquer texto que não tenha sido intencionalmente ofuscado ou codificado por seu autor. Textos extremamente esotéricos ou não humanos podem não ser compreensíveis dessa forma; o “significado literal” do texto pode ser totalmente estranho à lógica humana.

Proteger Aliados: Dedique Esforço do dia como uma ação Instantânea para omitir até seis aliados dos efeitos de uma magia de efeito de área que você conjurar, permitindo que eles evitem qualquer dano ou outro efeito negativo que seria produzido diretamente pela magia. Isso não os protege de consequências indiretas, como destruir o prédio em que estão.

Resolução de Ferro: Dedique Esforço pelo dia quando ferido ou perturbado em combate; você pode realizar uma jogada de resistência Físico para resistir à interrupção de magia e ignorar o dano para fins de conjuração.

Reter Feitiçaria: Dedique Esforço do dia como uma ação no turno após conjurar uma magia; isso não conta para seus limites de conjuração do dia. Você pode usar esta arte no máximo uma vez por dia, e o estresse de usá-la impede que você conjure outra magia antes do final do seu próximo turno.

Sentir Magia: Dedique Esforço como uma ação Instantânea; enquanto ela permanecer dedicada, você pode perceber visualmente a energia mágica e obter uma descrição de uma frase do efeito de quaisquer magias existentes ou itens mágicos

que você inspecionar. As energias mágicas do ambiente na maioria das áreas permitem que você enxergue claramente, mesmo em condições de escuridão total.

Suprimir Magia: Dedique Esforço do dia como uma ação No Turno e escolha um efeito mágico visível ou conhecido em um raio de 30 metros. O efeito é suprimido como se fosse pela magia Extirpar Arcana por 1d6 rodadas mais o nível de personagem do conjurador. Magias conjuradas por conjuradores mais poderosos podem não ser suprimidas com sucesso, conforme indicado na descrição da magia. O conjurador pode tentar suprimir um efeito apenas uma vez.

ALTO MAGO COMPLETO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

ARTES E MAGIAS DO ALTO MAGO COMPLETO

Nível	Máximo	Magias Lançadas	Magias Preparadas	Artes Ganhas
1	1	1	3	Duas Qualquer
2	1	1	3	Qualquer Uma
3	2	2	4	
4	2	2	5	Qualquer Uma
5	3	3	6	
6	3	3	7	Qualquer Uma
7	4	4	8	
8	4	4	9	Qualquer Uma
9	5	5	10	
10	5	6	12	Qualquer Uma

ARTES E MAGIAS DO ALTO MAGO PARCIAL

Nível	Máximo	Magias Lançadas	Magias Preparadas	Artes Ganhas
1	1	1	2	Qualquer Uma
2	1	1	3	Qualquer Uma
3	1	1	3	Qualquer Uma
4	1	2	4	
5	2	2	5	
6	2	3	6	Qualquer Uma
7	2	3	7	
8	2	3	7	
9	3	4	8	Qualquer Uma
10	3	4	9	

PERITO PARCIAL/ALTO MAGO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

OUTRO MAGO PARCIAL/ALTO MAGO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/ALTO MAGO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

1.5.11 O INVOCADOR

O Invocador é uma classe de Mago conjurador opcional que permite ao conjurador ganhar flexibilidade na conjuração de magias mais fracas. Em troca, o Invocador sacrifica artes e considera magias mais poderosas mais difíceis de conjurar.

BENEFÍCIOS DO INVOCADOR

Todos os Invocadores ganham Magia como uma perícia bônus, adquirindo-a no nível-0 ou no nível-1 se já estiverem no nível-0. Sua versatilidade arcana requer um conhecimento profundo da teoria.

Os Invocadores podem aprender e preparar magias da tradição da Alta Magia e têm os mesmos limites para conjurar com armaduras que eles. Cada Invocador pode preparar um número de magias conhecidas, conforme indicado na tabela, a cada dia, mais seu modificador de Inteligência.

Cada Invocador tem um número de pontos de magia baseado em seu nível, aos quais é adicionado seu modificador de Inteligência. Ao conjurar a magia, ele subtrai seu nível dos pontos de magia disponíveis naquele dia. Contanto que tenha pontos de magia suficientes, ele pode conjurar a mesma magia repetidamente. Os pontos de magia são renovados a cada manhã.

Invocadores normalmente não ganham artes; sua versatilidade requer foco completo, exceto aqueles que escolhem o Foco de **Educação Tradicional** específico para Invocadores. Embora seja possível ser um Invocador Parcial, esta classe parcial não pode ser misturada com outra classe de conjuração parcial.

Invocadores começam o jogo conhecendo quatro magias de Alta Magia de primeiro nível, ou duas se forem de uma classe parcial. Ao avançarem de nível, aprendem mais duas de qualquer nível ou tradição da qual possam conjurar, ou uma se forem Invocadores Parciais.

FOCO: EDUCAÇÃO TRADICIONAL

Seu Invocador recebeu bastante educação em uma tradição arcana especializada em conjuração, como artes de Alta Magia, Elementalismo ou Necromancia. Somente Invocadores podem escolher este Foco, e ele só pode ser escolhido uma vez.

nível-1: Você pode aprender e preparar magias da tradição escolhida, bem como de Alta Magia. Você ganha artes como se fosse um praticante de primeiro nível daquela tradição, completas ou parciais, dependendo se você é um Invocador total ou parcial, e seu valor máximo de Esforço é igual à sua perícia em Magia, com um mínimo de 1. Você não pode ganhar mais artes desta tradição.

Dados de Vida e Bônus de Ataque do Invocador Parcial

Invocadores Parciais usam as tabelas de classes parciais de Alto Mago para dados de vida e bônus de ataque ao se misturar com outras classes.

INVOCADOR COMPLETO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

MAGIAS DE INVOCADOR COMPLETO

Nível Máximo

Nível	de Magia	Pontos de Magia	Magias Preparadas
1	1	1 + Int Mod	2 + Int Mod
2	1	3 + Int Mod	3 + Int Mod
3	2	4 + Int Mod	4 + Int Mod
4	2	5 + Int Mod	4 + Int Mod
5	3	6 + Int Mod	5 + Int Mod
6	3	7 + Int Mod	6 + Int Mod
7	4	8 + Int Mod	7 + Int Mod
8	4	9 + Int Mod	7 + Int Mod
9	5	10 + Int Mod	8 + Int Mod
10	5	11 + Int Mod	9 + Int Mod

MAGIAS DE INVOCADOR PARCIAL

Nível Máximo

Nível	de Magia	Pontos de Magia	Magias Preparadas
1	1	1 + Int Mod	1 + Int Mod
2	1	1 + Int Mod	3 + Int Mod
3	2	2 + Int Mod	3 + Int Mod
4	2	2 + Int Mod	4 + Int Mod
5	3	3 + Int Mod	4 + Int Mod
6	3	3 + Int Mod	5 + Int Mod
7	4	4 + Int Mod	5 + Int Mod
8	4	4 + Int Mod	6 + Int Mod
9	5	5 + Int Mod	6 + Int Mod
10	5	6 + Int Mod	7 + Int Mod

1.5.12 O MAGO

A classe Mago é um cabeçalho geral sob o qual todos os heróis com poderes fundamentalmente sobrenaturais ou capacidade de conjuração são colocados. Uma vez escolhida esta classe, o PJ deve escolher uma tradição arcana específica para seguir; um Alto Mago, um Juramentado ou um Elementalista, por exemplo.

Nem todas as tradições mágicas envolvem necessariamente o lançamento de magias e conjuração clássicos. Algumas tradições são de natureza muito mais física, concedendo aos praticantes proezas físicas notáveis ou dons mágicos únicos que eles podem exercer. Algumas tradições de Mago não envolvem conjuração alguma, restringindo seu foco inteiramente aos estranhos dons arcanos que seus antepassados desenvolveram.

Embora essas magias e poderes ocultos sejam impressionantes, eles tendem a ter um custo. Um Mago deve dedicar tanto tempo aos seus estudos e treinamento que tem pouco tempo para dominar qualquer outra arte. A maioria são combatentes notavelmente fracos, com pouca capacidade de sobreviver a dificuldades que apenas feririam ou cansariam um Guerreiro.

Além disso, muitas tradições têm seus próprios limites específicos para praticantes. Iniciados da tradição dos Altos Magos, por exemplo, não podem conjurar suas magias usando roupas mais pesadas do que o normal, impossibilitando-os de usar armaduras e ainda assim manejar suas magias. Os obstáculos de algumas tradições vão além das limitações físicas, chegando a penalidades sociais ou dificuldades em lidar com a humanidade mundana; um necromante pode ter poderes mágicos impressionantes, mas frequentemente não é bem-vindo

em terras civilizadas e, às vezes, está sujeito à justiça apavorada de moradores locais amedrontados e seus senhores.

Os caminhos da magia tendem a ser específicos para cada cenário, o que não ocorre com a esgrima ou com as artes habilidosas. Seu Mestre pode proibir certas tradições de Magos ou classes parciais com base nas particularidades de seu próprio mundo de campanha ou no tipo específico de jogo que deseja jogar. Algumas campanhas ambientadas em períodos históricos ou mundos com magia muito baixa podem não incluir Magos, deixando os heróis dependentes da força de suas próprias armas e da astúcia de sua própria inteligência inata.

Seja qual for o cenário, os heróis Magos precisam contar com um planejamento cuidadoso e um grupo cooperativo para aproveitar ao máximo suas habilidades. Embora potentes, as magias que eles empunham são poucas em número e geralmente têm efeito limitado; mesmo o feiticeiro mais poderoso não será tão eficaz quanto seus colegas Guerreiros em matar inimigos temíveis ou seus companheiros Peritos em realizar as atividades mundanas de furtividade, persuasão ou investigação. Em vez disso, os Magos se destacam em fornecer impossibilidades cuidadosamente planejadas, aqueles desafios seletivos à realidade que permitem que seus companheiros de equipe realizem planos incríveis ou superem obstáculos que de outra forma seriam intransponíveis.

HABILIDADE DE CLASSE: TRADIÇÃO ARCANA

O Mago pode escolher uma tradição mágica para representar seus poderes ocultos, conforme listado nesta seção. Essa tradição pode lhe conferir uma série de benefícios e restrições adicionais.

1.5.13 O MATADOR DE MAGOS

Matadores de Magos são combatentes Peritos que trocam uma proficiência mais geral em batalha por certas artes especiais que os tornam excepcionalmente letais contra conjuradores.

BENEFÍCIOS DO MATADOR DE MAGOS

O Matador de Magos é uma classe parcial de Guerreiro que deve ser combinada com uma segunda classe parcial por um Aventureiro. Como nenhuma classe de Mago pode ser combinada com esta profissão, isso geralmente significa um Guerreiro/Matador de Magos Parcial ou um Perito/Matador de Magos Parcial.

Ao contrário da classe normal de Guerreiro Parcial, os Matadores de Magos não recebem um bônus de Foco em combate no primeiro nível, nem concedem +2 pontos de vida a um Guerreiro Parcial por dado de vida. Se sua outra classe Parcial for Guerreiro, eles ganham esses benefícios normalmente.

Todos os Matadores de Magos ganham Magia-0 durante a criação de personagem. Embora não possa ser usado para criação de itens ou outras atividades mágicas, permite que eles tenham uma compreensão intelectual das habilidades de suas presas.

Matadores de Magos ganham artes especiais no primeiro nível e à medida que avançam.

CONJURADORES E MAGIAS

Muitas dessas artes se referem a “conjuradores” e “magias”. Cada um desses termos tem uma definição específica para Matadores de Magos.

Uma “magia” é um poder aprendido que uma criatura conjura com as regras usuais de conjuração ou uma arte usada por uma classe de Mago. Efeitos mágicos criados por itens mágicos portáteis também contam como magias, como uma varinha que lança raios flamejantes ou um amuleto que conjura barreiras impenetráveis.

Qualidades mágicas passivas, como o bônus de acerto de uma espada mágica, não contam como magias, nem efeitos mágicos criados por Obras ou outras construções de grande escala. Nem os poderes sobrenaturais inatos de uma criatura mágica ou habilidades mágicas que imitam magias específicas.

Um “conjurador” é qualquer criatura capaz de conjurar magias usando as regras usuais de conjuração ou desencadear artes da classe de Mago, qualquer que seja seu tipo de magia.

Por mais potentes que sejam as artes do Matador de Magos, elas não são fortes o suficiente para anular a magia gerada por deuses, semideuses ou outras entidades quase divinas.

1.5.13.1 ARTES DO MATADOR DE MAGOS

Um Matador de Magos tem um valor de Esforço igual ao seu nível de perícia em Magia mais seu maior modificador de atributo entre Inteligência e Constituição, até um mínimo de um ponto. As artes do Matador de Magos podem ser usadas com ou sem armadura e não exigem mãos livres, encantamentos ou outras ações explícitas, embora algumas seitas tenham orações ou juramentos favorecidos.

Um Matador de Magos ganha suas artes em uma taxa definida, começando com **Antimago** e **Banimento do Mago** no primeiro nível e adquirindo outros talentos à medida que ganha experiência.

Antimago: Receba um nível do Foco Nulificador gratuitamente ou um Foco gratuito se, de alguma forma, tiver ambos os níveis.

Banimento do Mago: Você adiciona metade do seu nível, arredondado para cima, a todo o dano que inflige a conjuradores de qualquer fonte, seja por arma, Choque ou ação violenta. Isso não se acumula com a habilidade de classe Golpe Mortal de um Guerreiro.

Conhecer Sua Presa: Sua perícia em Magia é tratada como um ponto a mais do que realmente é, até um máximo de perícia de nível-4. Este benefício aumenta seu Esforço, como de costume, e pode permitir que você tenha uma perícia em Magia maior do que o seu nível de personagem normalmente permitiria.

Compartilhar a Dor: Como uma ação instantânea, Dedique esforço para o dia em que você for alvo de uma magia hostil ou estiver em sua área de efeito. Faça uma jogada de resistência Mental; em caso de sucesso, o conjurador da magia é tratado como se também tivesse sido afetado pela magia que acabou de alvejá-lo. Esta arte pode ser usada apenas uma vez por rodada.

Corpo Imaculado: Transformações mágicas, maldições ou penalidades mágicas negativas persistentes duram no máximo uma cena em você. Tais maldições não podem matá-lo, reduzindo-o a 1 PV na pior das hipóteses. Isso se aplica a todos os efeitos mágicos, e não apenas a magias hostis.

Descobridor de Bruxas: Como uma ação principal, Dedique esforço para a cena. Pelo resto da cena, você ganha os benefícios da magia Apreender a Forma Arcana, exceto pela habilidade de visão no escuro da magia.

Dissipar Encantamento: Como uma Ação Principal, toque um aliado e Dedique esforço no dia. Seu toque atua como uma magia Extirpar Arcana. Esta arte só pode ser aplicada a criaturas, não a objetos, e pode ser aplicada a você ou a um alvo específico apenas uma vez por dia.

Escudo Mágico: Quando uma magia causa dano em pontos de vida a você, ele é automaticamente reduzido pela metade, arredondado para baixo, antes que quaisquer testes de resistência ou resistências sejam aplicados.

Interromper Feitiçaria: Como uma ação no turno, Dedique esforço na cena. O próximo ataque que você fizer naquela rodada deixará o alvo incapaz de conjurar magias ou ativar artes de Mago pelo resto da rodada, mesmo que o ataque erre. Artes ativas no momento não são interrompidas. Se o ataque for bloqueado com sucesso por um aliado, no entanto, o alvo não será afetado.

Mente Imaculada: Você é imune a magias ou efeitos mágicos indesejados que afetam ou leem mentes, e você enxerga automaticamente através de ilusões e invisibilidade mágica. Observe que isso se aplica a todos esses efeitos mágicos, não apenas a magias.

Negação Absoluta: Como uma ação instantânea, Dedique esforço no dia em que estiver prestes a ser afetado ou impedido por uma magia indesejada ou um efeito mágico permanente criado por uma magia. Você pode ignorar a magia.

Proteger Aliado: Como uma ação instantânea, Dedique esforço para a cena quando um aliado em um raio de 9 metros for afetado por uma magia; você é afetado pela magia no lugar do seu aliado. Se ambos estiverem na mesma área de efeito, a magia o atinge duas vezes. Quaisquer defesas ou artes que você tenha contra feitiçaria podem ser aplicadas normalmente a este efeito transferido.

PERITO PARCIAL/MATADOR DE MAGOS

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+1	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+2	+1 Qualquer
3	3d6	+2	
4	4d6	+3	
5	5d6	+4	+1 Qualquer
6	6d6	+5	
7	7d6	+5	+1 Qualquer
8	8d6	+6	
9	9d6	+6	
10	10d6	+7	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/MATADOR DE MAGOS

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

PROGRESSÃO DE ARTES DE MATADOR DE MAGOS

Nível	Artes Ganhas
1	Antimago, Banimento do Mago
2	Descobridor de Bruxas, Escudo Mágico
3	Interromper Feitiçaria
4	Conhecer Sua Presa
5	Compartilhar a Dor
6	Dissipar Encantamento
7	Proteger Aliado
8	Corpo Imaculado
9	Mente Imaculada
10	Negação Absoluta

1.5.14 O NECROMANTE

Necromantes são os Magos conjuradores que lidam com as energias da vida e da morte.

BENEFÍCIOS DO NECROMANTE

Todos os Necromantes ganham Magia como uma perícia bônus, adquirindo-a no nível-0, ou nível-1 se já estiverem no nível-0.

Necromantes podem preparar e conjurar magias de Alta Magia, além das magias específicas para Necromantes. Algumas destas últimas são apresentadas nas páginas seguintes, mas outras, sem dúvida, existem. Como de costume para conjuradores, Necromantes não podem conjurar magias ou usar artes enquanto estiverem usando armaduras ou segurando um escudo.

Necromantes não são tão talentosos em pesquisas gerais de Alta Magia quanto Altos Magos, mas seus estudos ainda rendem frutos com o tempo. Cada vez que avançam um nível, podem escolher uma nova magia de Alta Magia ou uma magia de Necromante para adicionar ao seu grimório. Eles devem ser capazes de conjurar a magia para adicioná-la à sua seleção. Necromantes podem escolher uma arte específica para sua tradição na lista ao lado. Outras artes são aprendidas à medida que avançam no nível do personagem, conforme as tabelas abaixo. Uma vez escolhida, uma arte não pode ser alterada.

1.5.14.1 ARTES NECROMANTES

O Esforço Necromante é calculado como de costume, com o máximo de cada PJ sendo igual a um mais seu nível de perícia em Magia mais o melhor entre seus modificadores de Inteligência ou Carisma. Necromantes Parciais têm uma pontuação um ponto menor que isso, embora não inferior a um.

Carne Fria: Você não precisa mais dormir e sente dor apenas em um sentido abstrato. Você não pode sofrer mais de 2 pontos de dano em qualquer instância de Choque e possui uma Classe de Armadura natural igual a 12 mais metade do seu nível, arredondada para baixo.

Colheita Vermelha: Você é fortalecido pela morte. Como uma ação Instantânea, sempre que uma criatura viva inteligente com pelo menos um dado de vida perecer a até quinze metros de você, Dedique Esforço pelo dia para curar 1d6 mais o seu nível em pontos de vida perdidos ou ganhar um bônus de +4 na sua próxima jogada de acerto nesta cena. Esta arte não pode ser acumulada e pode ser usada apenas uma vez por rodada.

Consumir Energia Vital: Ao realizar um ataque de Soco ou usar uma arma corpo a corpo que você passou pelo menos uma hora consagrando adequadamente, você pode absorver uma parte do dano que inflige a outros como cura para si mesmo. Para cada ataque bem-sucedido com tais implementos, você cura 1d6 de dano, até o máximo do dano causado pelo ataque. Você não pode drenar mais pontos de vida do que os pontos de vida restantes do alvo.

Guardião do Portão: A seu critério, criaturas a até seis metros de você por nível de personagem que estejam Mortalmente Feridas morrerão instantaneamente e não poderão ser revividas por magia ou remédio. Por outro lado, você pode Alocar Esforço durante o dia para estabilizar automaticamente qualquer

criatura ou todas dentro desse alcance, aumentando A Tensão Sistêmica em 1 ponto. Este benefício não pode ajudar criaturas que tenham sido desmembradas, retalhadas ou que tenham sofrido ferimentos irreversíveis.

Icor Sobrenatural: Seu sangue não é como o sangue de seres normais. Predadores o acham nauseante e não o morderão a menos que sejam provocados. Predadores sem inteligência não o considerarão comestível. Este icor é relutante em deixar seu corpo, e ferimentos de facada ou perfuração podem causar Ferimento Mortal, mas não podem resultar em sua morte, a menos que você seja completamente imobilizado por seus inimigos ou sofra dano físico catastrófico.

Imortalidade: Você não envelhece mais naturalmente e permanecerá perfeitamente saudável e vigoroso até a idade máxima natural da sua espécie mais 20% por nível de personagem, após o qual você se transformará em pó e decadência. A imortalidade além deste ponto é possível, mas geralmente requer suprimentos consistentes de energia vital, materiais ocultos ou outros materiais difíceis de obter ou moralmente questionáveis. Você também se torna imune a venenos e doenças.

Mestre dos Ossos: Mortos-vivos devem rolar duas vezes para se proteger contra suas habilidades ou magias e escolher a pior jogada. Você pode Alocar Esforço pela cena como uma ação Instantânea para negar qualquer ataque, poder mágico ou magia que um morto-vivo use contra você. Mortos-vivos com mais que o dobro de dados de vida em relação aos seus níveis não podem ser frustrados dessa forma.

Morte Falsa: Dedique Esforço como uma ação Instantânea; enquanto permanecer Dedicado, você parece morto a todos os exames mundanos. Você perde suas Ações Principais enquanto estiver “morto”, mas pode se mover e perceber normalmente e não precisa comer, beber, respirar ou realizar outras funções corporais. Venenos e doenças não progridem em você enquanto estiver “morto”. Você pode manter esse estado de morte por até um dia por nível antes de precisar de pelo menos uma hora para se recuperar.

Ossifalante: Você pode ver e se comunicar com qualquer criatura morta-viva, independentemente de uma língua compartilhada ou do estado natural de invisibilidade da criatura. Ao se dedicar com a cena, você pode sentir os pensamentos superficiais de qualquer morto-vivo visível, incluindo uma impressão de quaisquer comandos ou comportamentos que ele tenha sido ordenado a executar. Mortos-vivos sem inteligência não atacarão você ou seus companheiros, a menos que sejam especificamente compelidos a fazê-lo por um comando ou um mestre. Mesmo mortos-vivos inteligentes geralmente pausam pelo menos para uma conversa inicial antes de atacar.

Persistência de Não-Vivo: Dedique Esforço do dia como uma ação No Turno para se estabilizar automaticamente quando estiver Mortalmente Ferido. Você pode usar esta habilidade para beneficiar outros se puder tocá-los. Esta habilidade não pode salvar um alvo que tenha sofrido desmembramento ou outras mortes extremamente fatais.

Ponte da Vida: Você pode transferir força vital entre participantes voluntários ou indefesos. Dedique Esforço durante o dia; pelo resto da cena, você pode transferir pontos de vida de um alvo voluntário ou indefeso, não menor que um cachorro,

para outro como Ação Principal, desde que esteja tocando ambos. Você pode transferir pontos de vida suficientes para Ferir Mortalmente um doador, mas não pode dar ao receptor mais pontos de vida do que o máximo permitido para ele.

Visão Grave: Dedique Esforço como uma ação No Turno; enquanto permanecer Dedicado, você pode ver as energias vitais das criaturas vivas ao seu redor como vários padrões brilhantes, independentemente da iluminação mundana disponível. Você pode perceber doenças, venenos e outras qualidades físicas à vista. Como efeito colateral dessa habilidade, você pode enxergar normalmente mesmo na escuridão total.

NECROMANTE COMPLETO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

ARTES E MAGIAS DO NECROMANTE COMPLETO

Nível	Máximo	Magias Lançadas	Magias Preparadas	Artes Ganhas
1	1	1	3	Duas Qualquer
2	1	1	3	Qualquer Uma
3	2	2	4	
4	2	2	5	Qualquer Uma
5	3	3	6	
6	3	3	7	Qualquer Uma
7	4	4	8	
8	4	4	9	Qualquer Uma
9	5	5	10	
10	5	6	12	Qualquer Uma

ARTES E MAGIAS DO NECROMANTE PARCIAL

Nível	Máximo	Magias Lançadas	Magias Preparadas	Artes Ganhas
1	1	1	2	Qualquer Uma
2	1	1	3	Qualquer Uma
3	1	1	3	
4	1	2	4	Qualquer Uma
5	2	2	5	
6	2	3	6	Qualquer Uma
7	2	3	7	
8	2	3	7	Qualquer Uma
9	3	4	8	
10	3	4	9	Qualquer Uma

PERITO PARCIAL/NECROMANTE

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

OUTRO MAGO PARCIAL/NECROMANTE

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/NECROMANTE

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

1.5.15 O METAMORFO

O Metamorfo é uma classe de Mago parcial que concede ao usuário habilidades de metamorfose, seja para adotar a forma de feras ou configurações criadas por ele mesmo.

BENEFÍCIOS DO METAMORFO

Metamorfo é uma classe de Mago parcial, destinada a ser escolhida por um Aventureiro em conjunto com outra classe parcial. Um Guerreiro/Metamorfo Parcial pode ser um assassino metamorfo ou um guerreiro selvagem feroz, enquanto um Perito/Metamorfo Parcial pode ser um impostor indetectável ou um vigarista.

Todos os Metamorfos ganham Sobreviver-0 como perícia bônus, ou Sobreviver-1 se já tiverem Sobreviver-0 como perícia.

FORMAS DO METAMORFO

As artes de um Metamorfo giram em torno de aprimorar ou ajustar suas formas alternativas. Essas formas alternativas têm algumas regras básicas que se aplicam a todas as suas permutações.

Um Metamorfo pode dominar uma forma alternativa por nível de personagem. Um Metamorfo que queira alterar uma seleção de forma pode fazê-lo com um dia de prática cuidadosa e ajustes. Os PJs Metamorfos devem anotar os poderes ou características especiais de suas formas alternativas e ter em mente quais delas estão disponíveis a qualquer momento.

As formas alternativas de um Metamorfo usam os mesmos pontos de vida, atributos de personagem e velocidade de movimento de sua forma normal, a menos que sejam modificadas por artes específicas. Assim, um Metamorfo transformado em lobo não causaria mais dano com sua mordida do que o ataque desarmado de um humano causaria sem alguma arte de aprimoramento. As formas alternativas concedem um nível mínimo de competência em combate, no entanto, e, portanto, o bônus de acerto “Bônus de Forma” é usado no lugar do bônus de acerto de classe básico do PJ quando em uma forma não humanoide, assumindo que ele ainda não tenha um bônus básico melhor de sua outra classe parcial.

As artes que aprimoram as formas alternativas podem aplicar seus benefícios mesmo que a forma natural da criatura normalmente não os concedesse. Assim, um Metamorfo com a arte Asas Manifestas poderia ter uma forma de lobo com asas e velocidade de voo, se quisesse. Uma determinada forma pode ter no máximo três artes aplicadas a ela.

As formas alternativas de um Metamorfo podem ter qualquer tamanho entre um cavalo e um gatinho, exceto por modificações feitas por alguma arte. Eles não precisam emular um tipo específico de criatura; um Metamorfo pode ter uma forma humanoide com garras e asas como forma alternativa, ou um cachorro com cabeça de homem, ou um gato com mandíbulas afiadas como navalhas.

Os pertences carregados por um Metamorfo se fundem em qualquer nova forma, a menos que o PJ decida o contrário, concedendo qualquer benefício à Classe de Armadura ou outra vantagem de armadura que normalmente concedem. Objetos fundidos podem ser manifestados e descartados como uma ação

no turno, mas não podem ser fundidos novamente, a menos que o PJ troque de forma com eles novamente.

As formas de Metamorfo não podem duplicar perfeitamente outra criatura individual sem uma arte apropriada.

1.5.15.1 ARTES DE METAMORFOSE

O Esforço de Metamorfose é baseado em Sobrevivência e é igual ao nível da perícia Sobreviver do PJ mais o maior dos seus modificadores de Constituição ou Carisma, até o mínimo de um ponto. Todos os Metamorfos começam o jogo com a arte de **Mudar de Forma** e mais uma à sua escolha. Artes adicionais são aprendidas conforme o PJ avança em experiência.

Mudar de Forma: Dedique Esforço do dia como Ação Principal para se transformar em uma forma Alternativa disponível. Essa mudança persiste até você morrer, mudar para uma nova forma ou encerrar a transformação como uma ação no turno. Seus pontos de vida, Tensão Sistêmica e outros valores permanecem os mesmos em qualquer nova forma, mas em uma forma não humanoide, o bônus de ataque base da sua classe não pode ser pior do que o listado na tabela. Se a sua forma for quadrúpede, seu Movimento será 3 metros mais rápido que o seu base.

OUTRAS ARTES DE METAMORFO

A Estrada do Macaco: Esta forma possui uma agilidade arbórea quando se trata de escalada. Você pode escalar superfícies íngremes em sua taxa de movimento usual, desde que pelo menos três membros estejam disponíveis para uso e a superfície não seja lisa como vidro. Se você cair, poderá interromper a queda sem sofrer danos, desde que haja uma superfície útil para se agarrar a até três metros de você.

Abraço do Polvo: Esta forma pode ter mais de quatro membros utilizáveis. Esses tentáculos, braços, pernas ou garras adicionais podem segurar e manipular objetos; até quatro objetos Armazenados podem ser mantidos Prontos por esses membros sem contar para o seu limite de Sobrecarga Preparada. Esses membros extras não podem empregar escudos extras, realizar ataques ou ações adicionais ou fazer outras coisas que exijam foco significativo além da sua ação atual.

Armadura Intrínseca: Esta forma possui escamas, couro, carapaça ou outros integumentos defensivos resistentes. Sua Classe de Armadura base é 14 mais metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo. Esta CA pode ser modificada pelo seu modificador de Destreza e por escudos, se a forma puder suportar um. Manifestar Asas: Esta forma pode formar asas utilizáveis. Você não pode atacar efetivamente enquanto se concentra em permanecer no ar, mas pode voar com sua taxa de movimento normal +3 metros por ação. Se estiver desimpedido e voando sobre terra, você pode viajar até 16 quilômetros por hora e voar por até cinco horas por dia.

Beijo da Serpente: Esta forma pode exalar veneno em suas garras ou presas. Acertos bem-sucedidos permitem que você Dedique Esforço na cena como uma ação Instantânea para infligir 1d8 de dano adicional mais sua perícia Sobreviver. Você pode optar por tornar a toxina paralisante em vez de fatal; inimigos reduzidos a zero pontos de vida por tal golpe ficam

paralisados e indefesos por uma hora em vez de mortalmente feridos.

Beleza do Escultor: Você desenvolveu um senso estético refinado que pode apelar diretamente às preferências de beleza subconscientes dos observadores. Esta forma aumenta seu modificador de Carisma em +1, até um máximo de +2. Há sempre algo de alienígena nessa beleza, e tais formas nunca podem ser confundidas com um humano ou animal totalmente normal, embora possam ser confundidas com algum semi-humano exótico ou linha de base alterada.

Carne Flexível: Você dominou suas habilidades de metamorfose, e Transformar Forma pode ser usada como uma ação no Turno, embora apenas uma vez por rodada. Alternativamente, pode levar até um minuto, mas não custa Esforço. Sempre que você gasta Esforço para mudar de forma, você cura pontos de vida perdidos iguais a 1d6 mais seu nível; isso não se aplica ao simplesmente reverter a mudança de uma forma. Esta arte é intrínseca a você e não conta para o número total de artes permitidas para serem aplicadas a uma forma.

Forma de Guerra: Você ganha um bônus fixo de +2 em todas as jogadas de acerto corpo a corpo nesta forma e pode usar seu bônus de acerto de forma mesmo em um corpo humanoide. Esta forma tem uma aparência ostensivamente marcial, no entanto, e não pode se passar por algo inofensivo ou totalmente humano.

Garras Selvagens: Esta forma possui garras, presas, pinças ou outras armas corporais extremamente perigosas. No primeiro nível, essas armas causam 1d8 de dano, usam For ou Dex como atributo modificador, Soco como perícia de combate e têm um valor de Choque de 2/CA 13. No nível 3, o dano e o Choque aumentam em +1, no nível 6 aumentam para +2 e no nível 9 aumentam para +3. Essas armas podem ferir até mesmo criaturas imunes a armas não mágicas.

Mimetismo Perfeito: Esta forma alternativa pode duplicar exatamente outra criatura, desde que você tenha uma mecha de cabelo dela, uma gota ainda líquida de seu sangue ou dez minutos de observação a uma distância de até um metro e meio. Uma vez aprendida, você não precisa de mais amostras.

Olhos de Falcão: Esta forma possui sentidos notavelmente aguçados. Você pode farejar rastros e objetos como um cachorro, ouvir ruídos muito fracos, ver objetos com clareza suficiente para identificar rostos a 300 metros de distância e enxergar com clareza em qualquer lugar que não seja a escuridão total. Você ganha um bônus de +2 em todos os testes sensoriais de Percepção.

Proeza Selvagem: Esta forma possui um grau aumentado de velocidade, força ou resistência. Para esta forma, escolha Força, Destreza ou Constituição; esse modificador de atributo é aprimorado em +1 nesta forma, até um máximo de +2. Essas alterações são óbvias e extremas; é impossível se disfarçar como um humano normal usando esta arte. Os pontos de vida ganhos com melhorias em Con são perdidos ao retornar à forma original.

Sabedoria de Barbatanas e Escamas: Esta forma pode respirar na água, nadar com o dobro da sua velocidade de movimento habitual e é imune a qualquer extremo climático normal de frio ou pressão submarina. Consegue enxergar até 18 metros debaixo d'água, mesmo na ausência de luz normal.

Salto Felino: Esta forma pode saltar grandes distâncias. Você pode saltar com todo o seu nível de Movimento como uma ação de Movimento, cruzando a distância total horizontalmente ou até metade da distância verticalmente. Você subtrai seu nível de Movimento da distância de queda para calcular o dano.

PERITO PARCIAL/METAMORFO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

OUTRO MAGO PARCIAL/METAMORFO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/METAMORFO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

ARTES E BÔNUS DE FORMA DE METAMORFO

Bônus de

Nível	Forma	Artes Ganhas Neste Nível
1	+1	Mudar de Forma e Qualquer Uma
2	+1	Qualquer Uma
3	+2	
4	+2	Qualquer Uma
5	+3	Qualquer Uma
6	+3	Qualquer Uma
7	+4	
8	+4	Qualquer Uma
9	+5	
10	+6	Qualquer Uma

1.5.16 O NOBRE DO PENSAMENTO

Esta classe de Mago parcial permite que um PJ manipule sutilmente os pensamentos de outros e controle o funcionamento de sua própria mente e corpo.

BENEFÍCIOS DO NOBRE DO PENSAMENTO

Um Nobre do Pensamento existe apenas como uma classe de Mago parcial, para ser escolhida por um Aventureiro em conjunto com outra classe parcial. Um Guerreiro Parcial/Nobre do Pensamento pode ser um duelista astuto que escolhe seus inimigos com uma presciência extraordinária, enquanto um Alto Mago Parcial/Nobre do Pensamento pode ser um arcanista que conseguiu desenterrar os segredos dessas artes psíquicas ao longo de seus próprios estudos.

Todos os Nobres do Pensamento ganham Percepção como uma perícia bônus, adquirindo-a no nível-0, ou nível-1 se já a possuírem no nível-0. A capacidade de sentir claramente estímulos perceptivos é fundamental para o treinamento de um Nobre do Pensamento, e é praticamente impossível entender estímulos mentais estranhos sem um sensorio disciplinado e treinado.

Nobres do Pensamento não conjuram magias. Em vez disso, eles desenvolvem várias habilidades cognitivas e telepáticas com base no foco de seus estudos.

1.5.16.1 ARTES DO PENSAMENTO NOBRE

O Esforço do Pensamento Nobre é calculado com Percepção em vez de Magia, com o máximo de cada PJ sendo igual ao seu nível de Percepção mais o melhor de seus modificadores de Inteligência ou Sabedoria, até um mínimo de um ponto.

Todos os Nobres do Pensamento são treinados na arte da **Mente Aberta**, mas podem desenvolver outras técnicas com o tempo. Se uma arte permitir que uma jogada de resistência a resista, o sucesso torna o alvo imune a essa arte pelo resto da cena. As artes do Pensamento Nobre são totalmente invisíveis a qualquer sentido, exceto mágico, e não fornecem nenhuma pista sobre quem as está usando, mesmo em uma jogada de resistência Mental bem-sucedido.

Mente Aberta: Dedique Esforço como uma ação no Turno. Enquanto o Esforço permanecer Dedicado, você pode detectar o estado emocional atual de uma criatura viva visível como uma Ação Principal. Esse discernimento não é preciso o suficiente para identificar o objeto de suas emoções, a menos que seja óbvio pelo contexto.

OUTRAS ARTES DO PENSAMENTO NOBRE

Apreensão Superficial: Dedique Esforço pela cena como uma Ação Principal enquanto escolhe como alvo uma criatura viva visível. Se ela falhar em uma jogada de resistência Mental, você se torna ciente de seus pensamentos superficiais imediatos pelo resto da rodada. Se você fizer perguntas específicas à criatura durante esta rodada, ela instintivamente pensará nas respostas, embora o detalhe desses pensamentos superficiais geralmente se limite a uma ou duas frases de informação.

Associação Positiva: Como Ação Principal, Dedique Esforço do dia e escolha como alvo uma criatura senciente visível. Ela recebe uma jogada de resistência Mental para resistir; Em caso

de falha, qualquer pensamento sobre você ou suas ações é inundado por um brilho de felicidade benigna e admiração. Ela o tratará como um amigo admirado e considerará todas as suas ações eminentemente razoáveis e sábias até que você ou seus aliados a ataque, causem dano a algo que ela ama ou deixem a presença dela por mais de uma hora. Criaturas afetadas que não foram mal utilizadas dificilmente se sentirão enfeitiçadas quando este poder terminar, a menos que recebam um motivo para isso. Esta habilidade pode afetar apenas um alvo por vez.

Bloquear Memória: Escolha uma criatura viva visível como alvo e Dedique Esforço do dia como Ação Principal, especificando um evento ou situação específica que não se estendeu por mais de uma cena. O alvo recebe uma jogada de resistência Mental; em caso de falha, ele simplesmente não consegue se lembrar do evento e construirá uma falsa memória plausível para cobrir a lacuna. A memória pode ser restaurada pelo uso deste poder novamente ou por uma habilidade de dissipação mágica, mas detectar a alteração é difícil; qualquer poder que detecte encantamentos em um alvo o faz com uma penalidade de +2 na dificuldade em qualquer teste de perícia feito para discernir o banimento.

Discurso Distante: Dedique Esforço pela cena como uma ação no Turno e escolha como alvo uma criatura inteligente conhecida por você que esteja a até 60 metros por nível. Se ela consentir, você cria um vínculo telepático com ela que pode transmitir pensamentos, fala e imagens mesmo sem uma língua em comum. O vínculo dura o resto da cena. Enquanto estiverem vinculados a alguém, ambos podem repetir testes de resistência Mental fracassados e nenhum de vocês pode ser surpreendido, a menos que ambos sejam.

Elicitação da Verdade: Esta arte só pode ser usada por aqueles que dominam a Apreensão da Superfície. Ela só pode ser usada em um alvo indefeso ou cooperativo; o Nobre do Pensamento pode Alocar Esforço do dia e fazer ao alvo uma pergunta que não leve mais do que duas frases para ser feita. Se o alvo falhar em uma jogada de resistência Mental, ele deve responder à pergunta de forma completa e completa. Ele não precisa exercer nenhum julgamento pessoal ou especulação, mas deve responder diretamente e sem engano consciente.

Fala Fácil: Uma melhoria na arte da Fala Distante. Agora você pode indicar até meia dúzia de companheiros como alvos favoritos para a Fala Distante. Você pode se conectar com um alvo favorito como uma ação no turno sem dedicar esforço. O alcance para contatar um alvo favorito é de 1,6 km por nível de Nobre do Pensamento. Você pode mudar seus companheiros indicados com uma hora de meditação na presença do novo companheiro.

Hipercognição: Você pode levar sua mente a feitos tremendos de cálculo, estimativa e recordação. Você tem memória eidética e pode realizar cálculos extremamente avançados de cabeça. Como uma ação Instantânea, Dedique Esforço pelo dia e escolha como alvo qualquer teste de perícia baseado em Int fracassado. Esta habilidade pode ser usada apenas uma vez em qualquer teste.

Iconografia: Dedique Esforço pela cena como uma Ação Principal e escolha como alvo um texto escrito visível, uma peça de escultura, um símbolo iconográfico ou outro artefato visível. Você recebe uma breve descrição da mensagem ou ideia que o

criador estava tentando transmitir com o objeto. Opcionalmente, você pode usar esta arte ao criar um sigilo, objeto de arte ou texto próprio; qualquer alvo válido entenderá automaticamente a mensagem pretendida ao ver o item. Você pode restringir seu público a pessoas ou tipos específicos, se desejar.

Imperativo de Impressão: Dedique Esforço do dia como Ação Principal enquanto mira em uma criatura viva visível. Você pode incutir nela um desejo irresistível de realizar alguma ação que não leve mais do que uma rodada e não seja completamente contrária à sua natureza ou desejos. Ela pode fazer uma jogada de resistência Mental para resistir, mas em caso de falha, gasta sua próxima ação realizando o imperativo.

Ler Intenção: Como uma ação Instantânea, Dedique Esforço pela cena e escolha como alvo uma criatura viva visível. Ela recebe uma jogada de resistência Mental para resistir; em caso de falha, o Mestre dirá exatamente o que ela pretende fazer no próximo turno, ou sua próxima ação relevante se usada fora de combate. Se você realizar uma ação de Defesa Total nesta rodada, sua percepção dos movimentos dela garante que nenhum ataque que ela fizer, que você teoricamente poderia evitar fisicamente, poderá atingi-lo pelo resto da rodada.

Luz Mental: Sua arte Mente Aberta é aprimorada. Enquanto ativa, você se torna ciente da localização de todas as mentes vivas a até 18 metros de você, desde que não haja uma barreira física entre você e o alvo e que elas não estejam se escondendo ativamente de você. Você pode identificar as espécies dessas mentes, se a espécie for conhecida por você, quaisquer estados emocionais fortes e pode reconhecer indivíduos conhecidos. Enquanto Mente Aberta estiver ativa, você não pode ser surpreendido por uma criatura viva.

Máscara de Espelho: Você se torna instantaneamente ciente de qualquer poder que afete a mente direcionado a você e pode identificar o usuário se ele estiver dentro do seu alcance sensorial atual. Você pode repetir qualquer jogada de resistência Mental que a habilidade de ataque permitir; se não permitir uma jogada de resistência, você recebe uma única jogada de resistência Mental para resistir de qualquer maneira. Se for bem-sucedido, você pode Alocar Esforço do dia como uma ação Instantânea para dar ao poder uma informação falsa de sua escolha ou uma falsa impressão de sucesso.

Mente Sobre a Matéria: Seu controle mental sobre seus processos físicos é considerável. Dedique Esforço do dia como uma ação Instantânea para obter um dos seguintes benefícios: estabilizar-se automaticamente se estiver Mortalmente Ferido, ficar sem dormir por vinte e quatro horas, curar 1d6 pontos de vida do dano sofrido ou ignorar completamente extremos climáticos normais de calor ou frio por um dia. Truques semelhantes de controle corporal podem ser permitidos a critério do Mestre.

Pensamento Impensável: Escolha uma criatura viva visível como alvo e Dedique Esforço do dia como Ação Principal, especificando uma pessoa, objeto ou situação específica que esteja ocorrendo em sua presença. O alvo pode fazer uma jogada de resistência Mental para resistir; em caso de falha, ele simplesmente não consegue reconhecer conscientemente a existência do alvo ou suas ações, a menos que ignorá-lo obviamente coloque sua vida em risco. Essa ignorância forçada

dura até uma cena; ao final dela, o alvo não terá mais nenhuma lembrança do alvo.

Pensamentos como Navalhas: Como uma Ação Principal, Dedique Esforço pelo dia para lançar um ataque psíquico em qualquer criatura viva visível em um raio de 18 metros. O alvo recebe uma jogada de resistência Mental para resistir; Em caso de falha, ele sofre 1d8 de dano por nível do Nobre do Pensamento. O dano pode deixá-lo inconsciente, mas não pode matá-lo. Em caso de sucesso, o Nobre do Pensamento é atordoado pelo efeito colateral, sofrendo um quarto do dano, arredondado para baixo, e perdendo as ações do próximo turno. Esta habilidade pode ser usada apenas uma vez por cena.

PERITO PARCIAL/NOBRE DO PENSAMENTO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

OUTRO MAGO PARCIAL/NOBRE DO PENSAMENTO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6-1	+0	1 Qualquer
2	2d6-2	+0	+1 Qualquer
3	3d6-3	+0	
4	4d6-4	+0	
5	5d6-5	+1	+1 Qualquer
6	6d6-6	+1	
7	7d6-7	+1	+1 Qualquer
8	8d6-8	+1	
9	9d6-9	+1	
10	10d6-10	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/MESTRO DO PENSAMENTO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

ARTES DE MESTRE DE PENSAMENTO

Nível	Artes Ganhas
1	Mente Aberta e Qualquer Uma
2	Qualquer Uma
3	Qualquer Uma
4	Qualquer Uma
5	Qualquer Uma
6	Qualquer Uma
7	Qualquer Uma
8	Qualquer Uma
9	Qualquer Uma
10	Qualquer Uma

1.5.17 OS JURAMENTADOS

Adeptos da disciplina corporal e dos punhos, os Juramentados são uma classe de Mago parcial dedicada ao combate desarmado, treinamento físico e disciplina mental.

BENEFÍCIOS DOS JURAMENTADOS

A classe Juramentado existe apenas como uma classe de Mago parcial, para ser escolhida por um Aventureiro em conjunto com outra classe parcial. Assim, um Guerreiro Parcial/Juramentado Parcial pode ser um monge-guerreiro de templo experiente, um Perito Parcial/Juramentado Parcial pode ser um sábio professor de verdades religiosas ou filosóficas, e um Elementalista Parcial/Juramentado Parcial pode ser um sábio da montanha que domina as forças elementais da natureza. Independentemente das classes, os dados de vida de um Juramentado não podem ser inferiores a 1d6 por nível, graças ao **Estilo Marcial**.

Todos os Juramentados ganham uma perícia bônus não relacionada a combate apropriada à sua ordem, adquirindo-a no nível-0, ou nível-1 se já a possuírem no nível-0. Ordens que se concentram em treinamento físico podem conceder Exercer, enquanto as eruditas podem conceder Saber, as religiosas, Orar, ou seitas ocultas, Magia. Você pode escolher qualquer perícia que não seja de combate adequada à sua ordem, desde que o Mestre considere razoável.

Os Juramentados não aprendem a conjurar magias. Em vez disso, eles refinam seus poderes interiores e capacidades físicas. Essas artes são precisas e delicadas demais para suportar o peso de roupas, armaduras ou escudos pesados, e não podem ser usadas sob essa carga. O Foco em **Magia Blindada** pode atenuar isso, mas os Juramentados são todos treinados em técnicas eficazes de defesa sem armadura.

No primeiro nível, um Juramentado ganha as artes **Estilo Marcial**, **Poder Desarmado** e **Defesa Sem Armadura**, além de mais uma arte de sua escolha, conforme indicado na lista ao lado. Avanços adicionais concederão artes adicionais.

1.5.17.1 ARTES VOTADAS

O Esforço Juramentado é baseado na perícia que escolheram para representar o foco principal de estudo de sua ordem, seja Exercer, Saber, Magia, Orar ou alguma perícia mais esotérica.

Seu Esforço Juramentado máximo é igual a este nível de perícia mais seu melhor modificador de atributo, qualquer que seja, até o mínimo de um ponto. Todos os Juramentados ganham automaticamente as artes Estilo Marcial, Força Desarmada e Defesa Desarmada como parte de seu treinamento.

Estilo Marcial: Independentemente da classe, seu dado de vida não pode ser pior que 1d6 por nível. Ao atacar com a perícia Soco, seu bônus de vida de classe não pode ser pior que o de um Perito do mesmo nível do seu personagem. No terceiro nível, qualquer ataque usando a perícia Soco conta como uma arma mágica.

Força Desarmada: Seu dano de ataque desarmado aumenta conforme você ganha níveis, conforme indicado na tabela. Você pode adicionar sua perícia de Soco ao dano causado por esses ataques, como de costume, mas Focos como Combatente

Desarmado, que substituem ou aumentam seu dano de Soco usual, não se aplicam a você.

Defesa Sem Armadura: Quando não estiver usando armadura ou escudo, sua Classe de Armadura base é igual a 13 mais metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo.

OUTRAS ARTES DE JURAMENTADO

Armamento de Estilo: Escolha três classes gerais de armas, como “espadas”, “arcos”, “machados”, “punhais” ou similares.

Ao usar armas dessas classes, você pode usar Soco para jogadas de acerto em vez de Esfaquear ou Atirar. Sua perícia Soco não aumenta o dano causado por essas armas, embora os benefícios do Estilo Marcial se apliquem às suas jogadas de acerto.

Arremesso de Arremesso: Após realizar um ataque bem-sucedido, você pode Alocar Esforço pela cena como uma ação Instantânea. O alvo deve realizar uma jogada de resistência Física ou será arremessado até três metros em qualquer direção, caindo de bruços ao aterrissar e sofrendo o dano rolado pelo seu ataque. Se a jogada de resistência Física for bem-sucedida, o alvo simplesmente recebe o dano normalmente. Esta arte pode ser usada apenas uma vez por rodada em qualquer alvo, e o alvo não deve ser maior que um boi.

Ascensão Ágil: Dedique Esforço pela cena como uma ação no Turno. Pelo restante da cena, você pode subir em superfícies verticais e salientes e atravessar terrenos difíceis com sua taxa de movimento máxima, sem chance de escorregar ou cair, desde que a superfície não seja lisa como vidro ou encantada. Você precisa apenas de uma mão livre para se agarrar a uma parede ou teto.

Consciência Impecável: Sua consciência é tal que você não pode ser surpreendido e até mesmo acordar de um sono profundo a tempo de responder normalmente a algum perigo iminente.

Contra-ataque Brutal: Dedique Esforço pela cena como uma ação Instantânea após resolver um ataque corpo a corpo inimigo contra você, seja ele um acerto ou um erro. Você pode realizar um ataque físico gratuito contra seu agressor, usando um ataque normal ou alguma outra habilidade ofensiva que exija no máximo uma Ação Principal para ser executada. Você não pode usar esta arte mais de uma vez por ataque, mas pode usá-la enquanto realiza uma Defesa Total.

Corpo Purificado: Você pode Alocar Esforço pelo dia como uma ação Instantânea para curar qualquer doença ou veneno que esteja afetando você, ou, em vez disso, para negar qualquer necessidade de sono, comida, água ou ar pelas próximas 24 horas.

Golpe Destruidor: Dedique Esforço para o dia e faça uma rodada completa de imobilidade para se preparar. Na próxima rodada, como Ação Principal, seu ataque desarmado pode destruir uma porta de madeira, parede de madeira ou outro objeto similar até uma profundidade de 30 cm por nível e uma largura suficiente para permitir a passagem de uma criatura do tamanho de um homem. No quarto nível, esta habilidade melhora para afetar até mesmo uma parede de pedra e, no sétimo, pode afetar até mesmo uma parede de metal ou uma porta de ferro sólida. O golpe é inútil contra um alvo que pode

se mover, mas contra uma criatura imobilizada, o ataque causa 1d12 de dano por nível do personagem.

Justiça da Turba: Como uma ação Instantânea, Dedique Esforço pelo dia para se tornar imune à manobra Fazer um Ataque em Enxame. Seus agressores não podem usar esta manobra contra você pelo resto da cena, e você se torna imune a Choque enquanto permanecer em combate corpo a corpo com pelo menos dois inimigos. No entanto, o uso deste benefício interrompe qualquer conjuração que você tente, devido ao movimento violento necessário.

O Olho Interior: Dedique Esforço como uma ação no Turno. Enquanto permanecer Dedicado, você permanece misticamente ciente do que o cerca com um sentido equivalente à visão normal, independentemente da escuridão, névoas obscurificadoras ou de seus olhos estarem fechados ou cegos.

Passo Discreto: Você não só possui uma habilidade considerável para disfarce e ofuscação, como também pode se tornar extremamente difícil de ser detectado. Uma vez por cena, você pode Alocar Esforço do dia como uma ação Instantânea para repetir um teste de perícia de Furtividade falhado ou um teste de perícia relacionado a se passar por outra pessoa.

Salto dos Céus: Dedique Esforço pela cena como uma ação de Movimento para saltar até sua ação de Movimento máxima horizontalmente ou metade dela verticalmente. Você também pode Alocar Esforço pela cena como uma ação Instantânea para anular o dano de queda, independentemente da distância.

Sopro Revigorante: Dedique Esforço pelo dia como uma ação no Turno para se curar em 1d6 pontos de vida mais seu nível. Esta cura não aumenta a Tensão Sistêmica. Esta habilidade pode ser usada no seu turno mesmo quando você estiver com zero pontos de vida, mas nesse caso, ela Dedique todo o seu Esforço restante do dia. Esta arte pode ser usada uma vez por cena.

Vigor do Mestre: Seu corpo retém seu vigor e vitalidade juvenil por toda a duração normal de sua vida. Você recupera dois pontos de vida perdidos por hora devido aos seus poderes restauradores naturais.

PERITO PARCIAL/JURAMENTADO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

OUTRO MAGO PARCIAL/JURAMENTADO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Qualquer
2	2d6	+0	+1 Qualquer
3	3d6	+0	
4	4d6	+0	
5	5d6	+1	+1 Qualquer
6	6d6	+1	
7	7d6	+1	+1 Qualquer
8	8d6	+1	
9	9d6	+1	
10	10d6	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/MESTRO DO PENSAMENTO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

ARTES DE JURAMENTADO E HABILIDADES DESARMADAS

Nível	Bônus de Soco	Dano de Soco	Choque de Soco	Artes Ganhas
1	+0	1d6	1/15	Estilo Marcial, Poder Desarmado, Defesa Sem Armadura e Qualquer Uma
2	+1	1d6	2/15	Qualquer Uma
3	+1	1d8	2/15	
4	+2	1d8	2/15	Qualquer Uma
5	+2	1d10	2/15	Qualquer Uma
6	+3	1d10	3/15	Qualquer Uma
7	+3	1d10+1	3/15	
8	+4	1d10+1	3/15	Qualquer Uma
9	+4	1d10+2	4/15	
10	+5	1d10+3	4/15	Qualquer Uma

1.5.18 O GUERREIRO

O Guerreiro é um herói nato para a lâmina, um homem ou mulher dotado de uma capacidade soberba para a violência física. Bárbaros selvagens, mercenários calejados, jovens camponeses corajosos e trabalhadores comuns que por acaso possuem uma capacidade desconhecida para derramamento de sangue em massa podem se qualificar como Guerreiros.

Nem todos os Guerreiros são soldados formais ou veteranos reconhecidos da lâmina. Qualquer aventureiro que se destaque em lidar com seus problemas por meio da violência pode se qualificar como Guerreiro, por mais pacífica que seja sua origem. É possível que seu próprio talento para matar tenha sido o que os forçou a deixar sua antiga vida após algum evento terrível ou encontro terrível, o que os compeliu a reconhecer seus dons.

Guerreiros têm mais pontos de vida do que heróis de outras classes e são capazes de sobreviver a ferimentos e dificuldades que matariam um homem comum. Eles também são dotados de um bônus de ataque superior e uma habilidade inata para infligir mais dano do que outros PJs. Guerreiros Completos têm até a habilidade de garantir um acerto ou forçar um erro de um inimigo uma vez por cena, tornando-os inimigos letais para combatentes comuns.

HABILIDADE DE CLASSE: GOLPE MORTAL

Sempre que um Guerreiro causa dano com qualquer ataque, magia ou habilidade especial, ele pode adicionar metade do seu nível de personagem, arredondado para cima, ao dano causado. Esse dano também é adicionado a qualquer Choque que ele possa causar.

Combinada com Focos criados para aprimorar ataques de Choque, como **Mestre de Armas**, **Combatente Corpo a Corpo** ou **Ataque Chocante**, essa habilidade garante que um Guerreiro experiente quase sempre matará qualquer soldado humano comum ou monstro menor, independentemente do resultado de sua jogada de ataque.

Guerreiros Parciais não recebem essa habilidade.

HABILIDADE DE CLASSE: SORTE DO VETERANO

Uma vez por cena, como uma ação Instantânea, o Guerreiro pode transformar um ataque errado que realizou em um acerto. Alternativamente, ele pode transformar um ataque bem-sucedido contra si mesmo em um erro, também como uma ação Instantânea. Essa habilidade é particularmente letal quando usada com a ação Ataque Instantâneo e nivelada contra monstros mais fracos ou guerreiros humanos comuns.

Apenas um exercício desta habilidade é possível em uma cena, seja para forçar um erro ou garantir um acerto em um inimigo; ambas as opções não podem ser empregadas na mesma luta.

Um Guerreiro pode usar esta habilidade com armas de tripulação que esteja auxiliando no disparo. Esta habilidade não pode ser usada para anular dano ambiental ou dano causado a um veículo ou montaria que esteja montando.

Guerreiros Parciais não recebem esta habilidade.

GUERREIRO COMPLETO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+3	
4	4d6+8	+4	
5	5d6+10	+5	+1 Qualquer
6	6d6+12	+6	
7	7d6+14	+7	+1 Qualquer
8	8d6+16	+8	
9	9d6+18	+9	
10	10d6+20	+10	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/GUERREIRO PARCIAL

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/PERITO PARCIAL

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Perito + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

1.5.19 O SÁBIO

Alguns cenários de baixa magia têm um lugar específico para conceitos que não são exatamente mágicos, mas têm um lugar especial na sociedade. Seja um sacerdote mundano da fé dominante, um temido bruxo da floresta ou um oráculo sagrado dos deuses, esses Sábios têm um papel especial a desempenhar.

Alguns desses Sábios podem ter poderes mágicos muito pequenos ou sutis, adequados para um cenário de campanha de baixa magia.

Em geral, a classe Sábio geralmente só é viável em cenários de baixa ou nenhuma magia, onde seus poderes limitados ainda são maiores do que quase qualquer outra pessoa tem acesso. Se houver magia padrão em sua campanha, o Sábio pode não oferecer o suficiente para atrair os jogadores.

BENEFÍCIOS DO SÁBIO

O Sábio é uma classe parcialmente Perito que deve ser escolhida por um Aventureiro com outra classe parcial. Geralmente é adequada para campanhas de baixa magia, mas versões estritamente mundanas dela podem ser adequadas para um cenário sem magia.

Embora os Sábios sejam considerados uma classe de Perito parcial para outros propósitos, eles não ganham a vantagem da habilidade de classe **Aprendiz Rápido** do Perito parcial ou o

bônus de Foco não relacionado a combate que um Perito parcial normalmente recebe no primeiro nível. Um Aventureiro que seja um Perito parcial/Sábio parcial recebe essas vantagens, no entanto.

Todos os Sábios ganham nível-0 em uma perícia bônus apropriada ao seu conceito, seja Orar, Saber, Magia, Sobreviver ou alguma outra perícia que faça sentido para o Mestre.

Os Sábios não usam Esforço. Todas as suas artes estão constantemente em efeito ou podem ser usadas em circunstâncias específicas ou um número específico de vezes por dia.

As artes que os Sábios aprendem são geralmente determinadas por seu conceito e função. Um sacerdote mundano aprenderá certas artes à medida que avança de nível, enquanto um bruxo ou um vidente oracular aprenderá outras. Em alguns níveis, os Sábios podem ter uma escolha; eles podem escolher a arte que desejarem, mas a maioria das artes pode ser escolhida apenas uma vez.

As tabelas de exemplo aqui fornecem padrões de progressão para um sacerdote não mágico de uma fé, uma bruxa com poderes mágicos menores de maldição e previsão, e um oráculo com poderes limitados de adivinhação. Para Mestres que desejam permitir conceitos criados pelos jogadores, a coluna Esotérico pode ser usada, ou uma progressão específica pode ser elaborada em cooperação com o jogador.

EXEMPLOS DE PROGRESSÕES DE ARTE PARA DIFERENTES TIPOS DE SÁBIO

Nível	Sacerdote Mundano	Bruzo	Vidente	Esotérico
1	Santidade Sagrada	Pavor Reverencial	Erudito ou Amigo do Povo	Qualquer Arte
2	Pavor Reverencial ou Amigo do Povo	Qualquer Maldição ou Benção	Qualquer Adivinhação	
3				Qualquer Arte
4	Proficiente ou Erudito	Curandeiro ou Qualquer Maldição ou Benção	Qualquer Adivinhação	
5	Impunidade Pessoal	Qualquer Adivinhação	Qualquer Adivinhação	Qualquer Arte
6	Laços de Elite ou Amigo do Povo	Proficiente	Proficiente ou Laços de Elite	
7				Qualquer Arte
8	Qualquer Arte Genérica	Qualquer Adivinhação ou Maldição ou Benção	Proficiente ou Laços de Elite	
9				Qualquer Arte
10	Qualquer Arte Genérica	Qualquer Maldição ou Benção	Qualquer Adivinhação	

1.5.19.1 ARTES DA SABEDORIA

ARTES GERAIS

Amigo do Povo: Plebeus e outros nativos de classe baixa consideram você um curandeiro e ajudante útil. Uma vez por dia, receba um favor modesto de um plebeu que não o odeia em troca de uma bênção ou um conselho.

Curandeiro: Você é um curandeiro treinado e capaz. Ganhe +1 em todos os testes de perícia de Cura; Uma vez por dia, como uma ação no turno, obtenha sucesso automático em um teste de perícia para estabilizar um alvo mortalmente ferido.

Erudito: Você é incomumente culto. Uma vez por dia, repita um teste de perícia falho relacionado a atividades intelectuais ou coisas que um estudioso saberia.

Imunidade Pessoal: Você carrega sinais de santidade, e machucá-lo fisicamente é considerado tabu nesta região. Somente os humanos mais cruéis ou desesperados iniciarão violência contra você, embora qualquer um lutará se você os atacar. Grupos hostis hesitarão em atacar seus companheiros a menos que sejam provocados.

Laços de Elite: Você tem laços com figuras de importância social. Você pode conseguir audiências com elas com esforço mínimo. Uma vez por sessão de jogo, receba um favor delas que não seria particularmente inconveniente para elas concederem.

Pavor Reverencial: Seus semelhantes são figuras que causam medo e desconfiança. Ganhe um bônus de +1 em todos os testes de perícia relacionados a intimidação ou ameaça. Você pode gastar uma Ação Principal amaldiçoando seus inimigos em batalha; aqueles que ouvirem sofrem uma penalidade de -1 no

próximo teste de Moral. Você pode fazer isso apenas uma vez por cena.

Proficiente: Ganhe três pontos de perícia para gastar em quaisquer perícias que não sejam de combate, até o nível máximo de perícia permitido pelo seu personagem. Esta arte pode ser escolhida mais de uma vez.

Santidade Sagrada: Você é honrado e respeitado pela maioria nesta região. Ganhe um bônus de +1 em testes de perícia social com moradores locais que não sejam naturalmente contrários à sua religião ou instituição social.

ARTES DE ADIVINHAÇÃO

Compelir a Verdade: O adivinho obriga uma pessoa a beber uma bebida específica, participar de um ritual específico ou passar por uma prova que dura a cena toda. Depois, o adivinho pode fazer uma única pergunta ao alvo e o Mestre secretamente rola um teste de perícia Carisma/Magia contra uma dificuldade igual ao Moral do alvo +1, ou nível +6 para PJs. Em caso de sucesso, o alvo deve responder à pergunta com sinceridade e de forma completa. Em caso de falha, pode dar qualquer resposta que desejar. A mesma pergunta, ou perguntas substancialmente iguais, não podem ser feitas duas vezes com esta arte.

Encontrar Objeto: O adivinho passa uma cena realizando um ritual para localizar um animal, objeto ou tipo de substância específico que ele conhece, seja ouro, água ou uma vaca roubada específica. Pessoas não podem ser encontradas com esta arte. O Mestre faz um teste secreto de perícia de Sab/Magia contra uma dificuldade de 8 a 11, dependendo da proximidade do objeto adequado mais próximo; algo na mesma vila tem 8, algo a um quilômetro e meio ou mais de distância tem 11, e algo a mais de oito quilômetros de distância é indetectável. Se o teste for bem-sucedido, o adivinho obtém uma impressão da direção em que o objeto está. Em caso de falha, role 1d12 e use-o como um mostrador de relógio para dar uma direção aleatória. Esta arte pode ser usada uma vez por dia.

Entregar Oráculo: Um suplicante pergunta sobre o resultado de uma ação específica. O adivinho então passa um dia em vários rituais, buscando uma resposta oracular. No final, o Mestre faz um teste secreto de perícia Sab/Magia. Se o teste de perícia superar a dificuldade 8, uma frase oracular com alguma verdade é produzida. Se o teste de perícia superar a dificuldade 12, um oráculo direto e óbvio é produzido. Se o resultado do teste de perícia for 7 ou menos, um oráculo irremediavelmente ambíguo é produzido, e se o resultado do dado for um 2 natural, um oráculo intencionalmente enganoso é proferido. Oráculos geralmente são proferidos como metáforas, poesias ou visões. O Mestre deve garantir que algum elemento de um oráculo verdadeiro realmente se concretize.

Ler Presságios: Um requerente propõe um curso de ação ao PJ. Após um ritual com duração de uma cena envolvendo pelo menos 10 pp em gado ou material de sacrifício, o Mestre realiza um teste secreto de perícia de Sab/Magia com dificuldade 10. Em caso de sucesso, o PJ tem uma ideia se o curso de ação levará ao sucesso ou ao fracasso, conforme o Mestre considera mais provável. Em caso de falha, o Mestre fornece um resultado aleatório. Multiplicar os custos do ritual por 10 adiciona +1 ao teste de perícia; portanto, um sacrifício de 1.000 pp em gado

recebe +2 no teste. O mesmo curso de ação não pode ser adivinhado mais de uma vez por mês.

MALDIÇÕES E BÊNÇÃOS

Trazer fortuna ou azar não é algo trivial. Uma determinada criatura pode ser amaldiçoada ou abençoada por uma dessas artes apenas uma vez por dia.

Bênção da Sorte: Como Ação Principal, confira uma bênção a um alvo visível. O próximo teste de perícia que ele fizer naquele dia terá um bônus de +1. Apenas uma bênção da sorte pode ser aplicada a uma criatura por vez.

Destino Infeliz: Como Ação Principal, amaldiçoe um alvo visível. Você pode especificar um tipo específico de empreendimento ou aplicar a maldição a qualquer coisa que ele faça. O próximo teste de perícia pertinente que ele fizer tem uma penalidade de -1. Se a rolagem bruta do dado for igual ou menor que a perícia em Magia do PJ mais um, seu esforço dará terrivelmente errado. A maldição dura até o próximo teste de perícia relevante.

Empreendimento Auspicioso: Como Ação Principal, abençoe um plano ou empreendimento específico buscado pelo alvo. Durante a execução do plano ou enquanto busca o fim desejado, o alvo abençoado pode repetir um teste de perícia falhado ou uma jogada de acerto falhada. A bênção dura até ser usada, o plano ser concluído ou um dia por nível de conjurador ter passado. Apenas um plano pode ser abençoado por vez.

Maldição de Guerra: Como Ação Principal, amaldiçoe um inimigo visível. Ele sofre uma penalidade de -2 em jogadas de acerto, jogadas de dano e dano de Choque pelo resto da cena. Se ele errar um ataque com uma rolagem bruta de dado de acerto menor que a perícia em Magia do Sábio, ele acidentalmente se machucará, causando dano normal. Apenas uma maldição de guerra pode ser aplicada por vez.

Mau-Olhado: Esta arte aprimora suas artes de maldição e bênção. Agora você pode usar essas artes como uma ação Instantânea, embora ainda seja apenas uma arte por rodada, e você não precisa fazer mais do que olhar para o alvo em vez de vocalizar qualquer maldição ou bênção específica.

PERITO PARCIAL/SÁBIO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Perito +1 Qualquer
2	2d6	+1	+1 Qualquer
3	3d6	+1	
4	4d6	+2	
5	5d6	+2	+1 Qualquer
6	6d6	+3	
7	7d6	+3	+1 Qualquer
8	8d6	+4	
9	9d6	+4	
10	10d6	+5	+1 Qualquer

MAGO PARCIAL/SÁBIO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6	+0	1 Qualquer
2	2d6	+0	+1 Qualquer
3	3d6	+0	
4	4d6	+0	
5	5d6	+1	+1 Qualquer
6	6d6	+1	
7	7d6	+1	+1 Qualquer
8	8d6	+1	
9	9d6	+1	
10	10d6	+2	+1 Qualquer

GUERREIRO PARCIAL/SÁBIO

Nível	Dados de Vida	Bônus de ataque	Escolhas de foco
1	1d6+2	+1	1 Guerreiro + 1 Qualquer
2	2d6+4	+2	+1 Qualquer
3	3d6+6	+2	
4	4d6+8	+3	
5	5d6+10	+4	+1 Qualquer
6	6d6+12	+5	
7	7d6+14	+5	+1 Qualquer
8	8d6+16	+6	
9	9d6+18	+6	
10	10d6+20	+7	+1 Qualquer

1.6.0 FOCOS

Focos são talentos especiais que um PJ pode possuir. Eles não são tão poderosos quanto as Vantagens, mas um PJ desenvolverá mais deles com o tempo. Qualquer PJ pode selecionar qualquer Foco, exceto alguns com requisitos específicos; eles não precisam se encaixar na classe selecionada. Contanto que o jogador possa explicar como ou por que adquiriu o talento, ele pode tê-lo.

Os Focos geralmente vêm em dois níveis, embora alguns tenham apenas um. Na primeira vez que um Foco é escolhido, os benefícios do primeiro nível são obtidos. Na segunda vez que é escolhido, os benefícios do segundo nível são adicionados aos do primeiro.

Um novo personagem pode escolher um Foco de qualquer tipo. Guerreiros e Guerreiros Parciais podem selecionar outro Foco relacionado a combate, e Peritos e Peritos Parciais podem selecionar outro Foco não relacionado a combate. Se um Foco for ambíguo, o Mestre decide se ele se enquadra ou não em uma categoria específica para o PJ.

1.6.1 LISTA DE FOCOS

Os Focos abaixo são comuns à maioria dos cenários de fantasia. Outros podem ser adicionados para apoiar campanhas específicas.

Alerta

Você tem uma consciência aguçada do que acontece ao seu redor e é virtualmente impossível de ser pego de surpresa.

Nível 1: Ganhe Notar como uma perícia bônus. Você não pode ser surpreendido, nem outros podem usar a opção Ataque de Execução em você. Se o Mestre rolar a iniciativa por lados, você pode adicionar um bônus de +1 à jogada de iniciativa do seu lado, embora vários **Alertas** de PJs não acumulem esse bônus. Se você rolar a iniciativa individualmente, poderá rolá-la duas vezes e obter o melhor resultado.

Nível 2: Você sempre age primeiro em uma rodada de combate, a menos que outra pessoa envolvida também esteja neste **Alerta**.

Magia de Armadura

Utilizável apenas por heróis Magos que, de outra forma, seriam impedidos de conjurar magias ou usar artes enquanto estiverem com armadura, este Foco reflete um treinamento especial em canalizar magia através dos materiais dificultadores das armaduras convencionais.

Nível 1: Você pode conjurar magias ou usar artes enquanto estiver usando uma armadura com um valor de Sobrecarga de no máximo dois. Você pode usar um escudo enquanto conjura, desde que sua outra mão esteja livre para gesticular.

Nível 2: Você pode conjurar magias enquanto estiver usando uma armadura com qualquer Sobrecarga. Você também aprendeu a conjurar magias com ambas as mãos ocupadas, embora não esteja preso.

Mestre de Armas

Você tem uma competência incomum com armas de arremesso e ataques corpo a corpo. Os benefícios deste Foco não se aplicam a ataques desarmados ou armas de projéteis que não sejam de arremesso. Os bônus deste Foco também não se acumulam com Olho Morto ou outros Focos que adicionam o nível de uma perícia ao seu dano ou Choque.

Nível 1: Ganhe Furar como uma perícia bônus. Você pode Preparar uma arma corpo a corpo ou de arremesso Armazenada como uma ação Instantânea. Você pode adicionar seu nível de perícia Furar à rolagem de dano ou ao dano de Choque de uma arma corpo a corpo ou de arremesso, desde que ela já tenha algum.

Nível 2: O Choque dos seus ataques corpo a corpo sempre trata o alvo como se ele tivesse CA 10. Ganhe um bônus de +1 para acertar com todos os ataques arremessados ou corpo a corpo.

Artesão

Você possui dons notáveis como artesão e pode frequentemente improvisar técnicas mesmo em campos não relacionados ao seu histórico habitual. Você é capaz de criar mods para equipamentos mesmo que não seja um Perito.

Nível 1: Ganhe Ofício como uma perícia bônus. Sua perícia Manufaturar é tratada como um nível acima, até um máximo de 5, para fins de criação e manutenção de mods. Os mods que você cria exigem uma unidade a menos de sucata arcana, até um mínimo de uma. Sua perícia Manufaturar é aplicável a qualquer trabalho de profissão de artesanato normal, permitindo que você crie seus produtos sem penalidade.

Nível 2: O primeiro mod que você adiciona a um item não requer Manutenção e apenas metade do custo em peças de prata normalmente necessário. Este benefício é adicional aos benefícios de instalar um mod em equipamentos que são obras-primas que você cria. Você obtém sucesso automaticamente em qualquer tentativa de construir equipamento obra-prima e, uma vez por mês, você pode reduzir o custo de recuperação de um mod criado em mais uma unidade, até um mínimo de zero.

Assassino

Você tem prática em assassinato súbito e possui certas vantagens em realizar um Ataque de Execução.

Nível 1: Ganhe Esgueirar como perícia bônus. Você pode ocultar um objeto do não maior que uma faca de qualquer coisa menos invasiva do que uma revista íntima. Você pode sacar ou produzir este objeto como uma ação No Turno, e seus ataques a queima-roupa ou corpo a corpo feitos durante uma rodada surpresa com ele não podem errar o alvo.

Nível 2: Você pode realizar uma ação de Movimento na mesma rodada em que realiza um Ataque de Execução, aproximando-se rapidamente de um alvo antes de atacar. Você pode dividir esta ação de Movimento ao realizar um Ataque de Execução, realizando parte dela antes de assassinar seu alvo e parte depois. Este movimento acontece rápido demais para alertar uma vítima ou ser impedido por guarda-costas.

Autoridade

Você possui um tipo de carisma incomum, que faz com que os outros sigam instintivamente suas instruções e promovam suas causas. No nível 1, isso é um dom de charme e magnetismo pessoal, enquanto o nível 2 pode sugerir poderes mágicos latentes ou uma linhagem ancestral de domínio mágico. Quando este Foco se refere a seguidores, significa PNJs que voluntariamente escolheram estar a seu serviço. PJs nunca contam como seguidores.

Nível 1: Ganhe Liderar como uma perícia bônus. Uma vez por dia, você pode fazer um pedido a um PNJ que não seja abertamente hostil a você, rolando um teste de perícia Carisma/Liderança com dificuldade igual ao valor de Moral do PNJ. Se você for bem-sucedido, ele atenderá ao pedido, desde que não seja significativamente prejudicial ou extremamente incomum.

Nível 2: Aqueles que o seguem são inflamados com convicção. Qualquer PNJ liderado diretamente por você ganha um bônus de Moral e teste de acerto igual à sua perícia Liderança e um bônus de +1 em todos os testes de perícia. Seus seguidores e capangas não agirão contra seus interesses, a menos que estejam sob extrema pressão.

Combatente Corpo a Corpo

Você tem muita prática em combate corpo a corpo e em lutas desesperadas com lâminas desembainhadas. Você é extremamente habilidoso em evitar ferimentos em combate corpo a corpo e, no nível 2, consegue se esquivar de uma batalha corpo a corpo sem medo de ser esfaqueado ao passar.

Nível 1: Ganhe qualquer perícia de combate como perícia bônus. Você pode usar armas de arremesso do tamanho de facas em combate corpo a corpo sem sofrer penalidades pela proximidade de atacantes corpo a corpo. Você ignora o dano de Choque de atacantes corpo a corpo, mesmo que esteja sem armadura no momento, mas invocar esse benefício interrompe qualquer conjuração de magia que você possa fazer naquela rodada devido à necessidade de evasão violentamente ativa.

Nível 2: O dano de Choque dos seus ataques corpo a corpo trata todos os alvos como se tivessem CA 10. A ação de combate **Retirada de Luta** é tratada como uma ação no seu turno e pode ser realizada livremente.

Conectado

Você é notavelmente talentoso em fazer amigos e criar laços com as pessoas ao seu redor. Aonde quer que vá, sempre parece conhecer alguém útil para seus propósitos.

Nível 1: Ganhe Conectar como uma perícia bônus. Se você passou pelo menos uma semana em um local não totalmente hostil, terá construído uma rede de contatos dispostos a lhe fazer favores que não são mais do que levemente ilegais. Você pode pedir um favor por dia de jogo e o Mestre decide até onde eles irão por você.

Nível 2: Uma vez por sessão de jogo, se não for totalmente implausível, você conhece alguém que está disposto a lhe fazer favores modestos. Você pode decidir quando e onde quer encontrar essa pessoa, mas o Mestre decide quem ela é e o que pode fazer por você.

Culto

Por meio de longas viagens, observação cuidadosa ou estudo extensivo, você adquiriu uma ampla experiência com as culturas de sua região e a habilidade de navegar por seus costumes, leis e idiomas. Você sabe o que fazer e dizer para impressionar os outros com a razoabilidade de seus desejos.

Nível 1: Ganhe Conectar como uma perícia bônus. Você pode falar fluentemente todos os idiomas comuns de sua região nativa e transmitir pelo menos informações básicas nos idiomas incomuns ou esotéricos. Você pode aprender um novo idioma com apenas uma semana de prática com um falante nativo. Uma vez por dia de jogo, seus métodos refinados automaticamente ganham um pequeno favor de um PNJ que não o colocaria em risco ou despesa significativa, assumindo que o PNJ não seja hostil a você.

Nível 2: Uma vez por sessão de jogo, repita um teste de perícia social que falhou enquanto usa seu conhecimento cultural para impulsionar seu interlocutor em direção ao resultado desejado.

Duro de Matar

Você é surpreendentemente difícil de matar. Você pode sobreviver a ferimentos ou suportar estresses que incapacitariam um herói menos determinado.

Nível 1: Você ganha 2 pontos de vida máximos extras por nível. Este bônus se aplica retroativamente se você escolher este Foco após o primeiro nível. Você se estabiliza automaticamente se estiver Mortalmente Ferido, desde que não tenha sido incinerado, desmembrado ou dilacerado de qualquer outra forma.

Nível 2: Na primeira vez a cada dia em que você for reduzido a zero pontos de vida por um ferimento, você sobreviverá com um ponto de vida restante. Esta habilidade não pode salvá-lo de traumas de larga escala e instantaneamente letais.

Olho Morto

Você tem um dom com armas de longo alcance. Embora esse talento se aplique mais comumente a arcos, também é aplicável a armas de arremesso ou outras armas de longo alcance que podem ser usadas com a perícia Atirar. Para armas de arremesso, você não pode usar os benefícios do Foco de **Mestre de Armas** ao mesmo tempo que **Olho Morto**.

Nível 1: Ganhe Atirar como uma perícia bônus. Você pode Preparar uma arma de longo alcance Armazenada como uma ação Instantânea. Você pode usar um arco ou uma arma de longo alcance de duas mãos mesmo quando um inimigo estiver dentro do alcance corpo a corpo, embora com uma penalidade de acerto de -4. Você pode adicionar seu nível de perícia Atirar à jogada de dano de uma arma de longo alcance.

Nível 2: Você pode recarregar bestas ou outras armas de carregamento lento como uma ação no turno, desde que não levem mais de uma rodada para recarregar. Você pode usar armas de longo alcance de qualquer tamanho em combate corpo a corpo sem penalidade. Uma vez por cena, como uma ação no turno ao atirar em um alvo inanimado que não seja uma criatura, você acerta automaticamente, a menos que tire 2 no

seu teste de perícia Atirar ou que o tiro seja fisicamente impossível.

Negociador

Você tem uma habilidade incrível para farejar comerciantes e encontrar bons negócios, lícitos ou não. Mesmo aqueles que normalmente não estariam dispostos a negociar com você podem, às vezes, ser persuadidos a parar e negociar, se você tiver algo que eles desejam.

Nível 1: Ganhe Negociar como uma perícia bônus. Com meia hora de esforço, você pode encontrar um comprador ou vendedor para qualquer bem ou serviço que possa ser comercializado na comunidade, legal ou não. Encontrar um serviço marginalmente possível, como um assassino disposto e capaz de alvejar um rei, ou algum artefato antigo precioso específico, pode exigir uma aventura, se o Mestre permitir.

Nível 2: Uma vez por sessão, alveje um ser senciente que não esteja tentando matar você ou seus aliados e faça um pedido que ele possa compreender. Se for plausível para ele estabelecer tais termos, ele o fará por um preço ou favor que acredita que você pode conceder, embora o preço por favores significativos possa ser alto.

Atributo Desenvolvido

Seu herói possui um grau notável de desenvolvimento em um ou mais de seus atributos. Isso pode ser derivado de uma linhagem sobrenatural, brilhantismo nativo ou pura e teimosa determinação. Este Foco não pode ser usado por heróis com as classes Mago ou Parcialmente Mago.

Nível 1: Escolha um atributo; seu modificador é aumentado em +1, até um máximo de +3. A pontuação real não muda, mas o modificador aumenta e pode aumentar novamente se o avanço posterior melhorar o atributo o suficiente. Você pode escolher este Foco mais de uma vez para melhorar atributos diferentes.

Graça Diplomática

Sua habilidade em negociações pessoais é enorme e misteriosa. Alguns podem até considerá-la de natureza sobrenatural.

Nível 1: Ganhe Persuasão como uma perícia bônus. Você fala todos os idiomas comuns em sua região do mundo e pode aprender novos idiomas a um nível viável em uma semana, tornando-se fluente em um mês. Role novamente resultado 1 no dado em qualquer ateste de perícia relacionado a negociação ou diplomacia.

Nível 2: Uma vez por dia, consagre silenciosamente um acordo; O alvo deve fazer uma jogada de resistência Mental para romper o acordo, a menos que sua vida ou algo que ele tanto ame esteja em perigo. A maioria dos PNJs nem tentará rompê-lo. O acordo deve ser por algo específico e por tempo limitado, e não uma barganha sem fim.

Cirurgião Talentoso

Você tem um dom incomum para salvar aliados Mortalmente Feridos e acelerar a recuperação natural dos feridos sob seus cuidados.

Nível 1: Ganhe Curar como uma perícia bônus. Você pode tentar estabilizar uma pessoa Mortalmente Ferida adjacente por

rodada como uma ação no turno. Ao rolar testes de perícia Curar, role 3d6 e descarte o dado de menor valor. Você cura o dobro de pontos de vida do normal ao aplicar primeiros socorros após uma batalha.

Nível 2: Seus dons de cura contam como cura mágica. Você pode curar 1d6 somado com a perícia Curar em dano a um aliado ferido adjacente como uma Ação Principal, potencialmente revivendo-o sem qualquer Fragilidade persistente. Cada aplicação de cura adiciona 1 Tensão Sistêmica ao alvo, e o dom não pode ser usado em alvos que já estejam com a Tensão do Sistema máxima.

Senhor de Capangas

Você tem um talento especial para resgatar almas perdidas que obedecem voluntariamente às suas ordens. Você pode induzi-los com promessas de dinheiro, poder, excitação, sexo ou algum outro prêmio que você pode ou não conceder. Um capanga obtido com este Foco servirá lealmente até ser claramente traído ou colocado em perigo inaceitável. Capangas não são pessoas “importantes” em sua sociedade e geralmente são marginais, párias, desesperados ou outras pessoas com poucas opções. Você pode usar pagamentos ou incentivos mais convencionais para adquirir capangas adicionais, mas esses mercenários extras não são mais leais ou competentes do que seu pagamento e tratamento podem comprar.

Nível 1: Ganhe Liderança como uma perícia bônus. Você pode adquirir capangas dentro de 24 horas após chegar a uma comunidade, assumindo que qualquer um seja material adequado para capanga. Esses capangas não lutarão, exceto para salvar suas próprias vidas, mas o acompanharão em aventuras e correrão grandes riscos para ajudá-lo. A maioria dos capangas terá as estatísticas de combate de um adulto normal de sua cultura. Você pode ter um capanga por vez para cada três níveis de personagem que você possui, arredondados para cima. Você pode liberar capangas sem ressentimentos a qualquer momento plausível e retomá-los mais tarde, caso esteja sem um capanga no momento.

Nível 2: Seus capangas são notavelmente leais e determinados, e lutarão por você contra tudo, exceto probabilidades claramente avassaladoras. Seja por competência natural ou por sua devoção a você, eles são tratados como combatentes de 2 DV de sua cultura. Você pode transformar PNJs habilidosos e altamente capazes em capangas fiéis, mas isso requer que você realmente tenha feito a eles algum favor ou ajuda que mereça tamanha lealdade.

Defesa Impenetrável

Seja por reflexos extraordinários, sorte extraordinária, herança sobrenatural ou talento mágico, você possui defesas naturais equivalentes a uma armadura de alta qualidade. Os benefícios deste Foco não se acumulam com armaduras, embora Destreza ou modificadores de escudo se apliquem.

Nível 1: Você possui uma Classe de Armadura inata de 15 mais metade do seu nível de personagem, arredondado para cima.

Nível 2: Uma vez por dia, como uma ação instantânea, você pode ignorar qualquer ataque com arma única ou trauma físico infligido por um inimigo. Dano ambiental, dano por queda ou

outro dano que não possa ser protegido por uma armadura forte não pode ser resistido dessa forma.

Impostor

Você é extremamente habilidoso em se apresentar como algo que não é, incluindo disfarces, imitação de voz e mudanças de roupa extremamente rápidas. Alguns impostores confiam nas habilidades de atuação de Atuar, enquanto outros se inclinam mais para os truques nefastos de Furtividade.

Nível 1: Ganhe Apresentar ou Esgueirar como uma perícia bônus. Uma vez por cena, repita qualquer teste de perícia ou jogada de resistência falha relacionado à manutenção de uma impostura ou disfarce. Crie uma identidade falsa sem grande importância social; você pode fingir ser essa pessoa perfeitamente, de forma que apenas provas extremamente persuasivas possam conectá-lo a ela. Você pode mudar essa identidade com uma semana de esforço para construir uma nova.

Nível 2: Você pode alterar suas roupas e armaduras de forma que uma única Ação Principal permita alternar entre qualquer uma das três aparências escolhidas. Além da sua identidade falsa original, você pode estabelecer uma nova identidade falsa em cada cidade ou comunidade significativa em que passar pelo menos um dia.

Sortudo

Alguma fonte de sorte notável preservou sua vida pelo menos uma vez no passado e continua a lhe dar uma vantagem em situações que, de outra forma, seriam desesperadoras. Essa sorte não favorece os já abençoados; este Foco só pode ser escolhido por um PJ com pelo menos um modificador de atributo de -1 ou menos.

Nível 1: Uma vez por semana, um golpe ou efeito que, de outra forma, o teria deixado morto, mortalmente ferido ou indefeso, de alguma forma, não consegue atingi-lo ou afetá-lo. Você faz quaisquer jogadas relacionadas a jogos de azar duas vezes, escolhendo a melhor jogada.

Nível 2: Uma vez por sessão, em uma situação de necessidade ou perigo, você pode confiar na sua sorte e rolar 1d6. Com 2 ou mais, algo afortunado acontecerá para promover seu objetivo, fornecer uma fuga de um perigo imediato ou, de alguma forma, lhe dar uma vantagem necessária, se não uma vitória imediata. Com 1, a situação piorará imediatamente, conforme o Mestre achar necessário.

Anulador

Algo em seu herói interfere no uso fácil de magia sobre ele. Pode ser uma bênção de nascimento estranhamente poderosa, uma linhagem sobrenatural específica ou uma simples incompatibilidade oculta. Este Foco não pode ser usado por Magos ou Magos Parciais.

Nível 1: Você e todos os aliados em um raio de 6 metros ganham um bônus de +2 em todos os testes de resistência contra efeitos mágicos. Como uma ação No Turno, você pode sentir a presença ou o uso de magia a até 6 metros de você, embora não consiga discernir detalhes sobre ela ou a fonte específica. A primeira falha em uma jogada de resistência contra

um efeito mágico que você sofrer em um dia é transformada em um sucesso.

Nível 2: Uma vez por dia, como uma ação Instantânea, você simplesmente não é afetado por um efeito mágico indesejado ou habilidade monstruosa sobrenatural, mesmo que normalmente não permitisse uma jogada de resistência. A imunidade a um efeito persistente dura pelo resto da cena.

Envenenador

Você é um envenenador habilidoso, capaz de compor toxinas a partir de flora e minerais facilmente disponíveis. Leva uma hora para preparar um veneno, e você pode manter tantas doses frescas quantos níveis tiver. Venenos de lâmina exigem uma Ação Principal para serem aplicados e duram dez minutos ou até que um acerto ou Choque seja infligido, o que ocorrer primeiro. Detectar comida envenenada é um teste de perícia de Sab/Notar contra 10, ou 12 se o comensal não for um nobre ou normalmente cauteloso com veneno. Uma dose pode envenenar até meia dúzia de comensais.

Nível 1: Ganhe Curar como uma perícia bônus. Ganhe uma nova jogada em qualquer jogada de resistência contra veneno que falhe. Suas toxinas causam 2d6 de dano mais seu nível em um acerto ou Choque, com uma jogada de resistência Físico para metade. Suas toxinas incapacitantes ou alucinógenas fazem o mesmo, mas aqueles reduzidos a zero pontos de vida são simplesmente incapacitados por uma hora.

Nível 2: Você é imune a veneno e pode aplicar um antídoto universal a qualquer aliado envenenado como uma Ação Principal. Qualquer tentativa de detectar ou resistir aos seus venenos sofre uma penalidade igual à sua perícia Cura. Os venenos ingeridos contam como um Ataque de Execução contra alvos desavisados, com Cura usada para a penalidade de jogada de resistência Física e 1d6 de dano por nível causado em caso de sucesso. Esses venenos podem ser não letais, a seu critério.

Polímata

Você tem um conhecimento superficial de uma vasta variedade de perícias práticas e passatempos, e pode fazer uma tentativa modesta em quase qualquer exercício de perícia ou artesanato. Observe que os níveis de perícia fantasma concedidos por este Foco não se acumulam com os níveis de perícia normais nem concedem desconto na compra de perícia. Somente Peritos ou Peritos Parciais podem usar este Foco.

Nível 1: Ganhe qualquer perícia bônus. Você trata todas as perícias que não sejam de combate como se fossem pelo menos nível-0 para fins de testes de perícia, mesmo que você não as possuía.

Nível 2: Você trata todas as perícias que não sejam de combate como se fossem pelo menos nível-1 para fins de testes de perícia.

Cavaleiro

Qualquer pessoa com qualquer nível de perícia Cavalgar pode lutar competentemente a cavalo ou manter sua montaria saudável. No entanto, você tem um vínculo quase sobrenatural com seus corcéis e pode levá-los além dos limites normais.

Nível 1: Ganhe Cavalgar como uma perícia bônus. Todos os seus corcéis contam com Moral 12 em batalha, use sua CA se for maior que a deles e pode viajar 50% mais longe em um dia do que o normal para a espécie deles. Você pode se comunicar intuitivamente com feras montadas, obtendo o máximo de informações que o intelecto delas puder transmitir.

Nível 2: Uma vez por cena, negue um ataque bem-sucedido contra seu corcel como uma ação instantânea. Uma vez por cena, role novamente qualquer teste de perícia Cavalgar que tenha falhado. Você pode enviar e receber telepaticamente avisos, pensamentos e comandos simples de e para seu corcel, desde que ele esteja a menos de 60 metros. Você pode criar um vínculo com um corcel por vez, levando uma hora para isso.

Ataque Chocante

Você é extremamente perigoso para os inimigos ao seu redor. A ferocidade de seus ataques corpo a corpo estressa e distrai os inimigos, mesmo quando seus golpes não causam sangramento.

Nível 1: Ganhe Socar ou Esfaquear como perícia bônus. O dano de Choque da sua arma trata todos os alvos como se tivessem CA 10, assumindo que sua arma seja capaz de ferir o alvo em primeiro lugar e que o alvo não seja imune a Choque.

Nível 2: Além disso, você ganha um bônus de +2 no nível de dano de Choque de todas as armas corpo a corpo e ataques desarmados que causam Choque. Como de costume, acertos regulares nunca causam menos dano do que este Choque causaria em caso de erro.

Olho de Atirador

Você é Perito em lançar uma faca ou flecha de arremesso em um alvo desavisado. Esses benefícios especiais se aplicam apenas ao realizar um Ataque de Execução com um arco, lança ou arma de arremesso.

Nível 1: Ganhe Atirar como uma perícia bônus. Ao realizar um teste de perícia para um Ataque de Execução à distância ou tiro ao alvo, role 3d6 e descarte o menor dado.

Nível 2: Você não erra Ataques de Execução à distância. Um alvo atingido por um recebe uma penalidade de -4 na jogada de resistência de Físico para evitar dano mortal imediato. Mesmo que a defesa seja bem-sucedida, o alvo sofre o dobro do dano normal causado pelo ataque.

Origem Especial

Assume-se que os heróis neste jogo sejam humanos, ou algo próximo disso, a ponto de não fazer diferença real. PJs que queiram pertencer a uma espécie mais exótica ou a um tipo semi-humano podem escolher o Foco de origem apropriado para a espécie escolhida, como aqueles fornecidos no capítulo sobre bestiário para diferentes tipos de criaturas.

A disponibilidade dessas origens especiais dependerá da campanha e da permissão do Mestre. Mesmo que elfos e anões existam no mundo da campanha, o Mestre não é obrigado a permitir que os jogadores os usem como PJs se essa escolha não se adequar ao tom ou local em questão.

Observe também que um PJ que apenas deseja ser diferente sem pedir nenhum benefício mecânico especial não precisa comprar nenhum Foco especial. Se seu semi-humano ou

alienígena em particular não tiver vantagens reais sobre um humano, ele pode simplesmente proclamar sua natureza como tal, presumindo que o Mestre permita tais seres em sua campanha.

Especialista

Você é notavelmente talentoso em uma habilidade específica. Seja um ladrão de gatos maravilhoso, um atleta famoso, um estudioso brilhante ou algum outro sábio, sua perícia é extremamente confiável. Você pode escolher este Foco mais de uma vez para diferentes perícias.

Nível 1: Ganhe qualquer perícia como bônus, exceto Magia, Esfaquear, Atirar ou Socar. Role 3d6 e descarte o menor dado para todos os testes de perícia desta perícia.

Nível 2: Role 4d6 e descarte os dois menores dados para todos os testes de perícia desta perícia.

Espírito Familiar

Você tem um espírito menor, demônio, constructo, besta mágica ou outra criatura como companheiro devotado. Embora suas habilidades sejam limitadas, ele é absolutamente leal a você.

Nível 1: Escolha uma forma para seu familiar que não seja menor que um gato nem maior que um humano. Ele possui as características e habilidades de uma entidade criada pelo Cálculo do Servidor Evocado, mas pode ser invocado ou dispensado como uma Ação Principal, aparecendo dentro do alcance corpo a corpo de seu dono. Ele não pode carregar objetos consigo durante seu desaparecimento, exceto as roupas naturais à sua forma. Não precisa de comida, água ou sono. Se morto, desaparece e não pode ser invocado novamente por 24 horas. Uma vez por dia, pode renovar um ponto de Esforço Comprometido para você.

Nível 2: Escolha dois benefícios da lista abaixo para o seu familiar. Este nível pode ser escolhido mais de uma vez, adicionando duas opções adicionais a cada vez.

- Possui pontos de vida iguais a três vezes o seu nível.
- Ganha a habilidade de atacar com um bônus de acerto igual à metade do seu nível, arredondado para cima, causando 1d8 de dano em um acerto sem Choque.
- Ganha um bônus de +1 em teste de perícia e pode aplicá-lo a uma variedade de situações equivalente a um antecedente humano normal.
- Ganha outra forma à sua escolha, que pode adotar ou descartar como uma ação no turno.
- Pode pairar ou voar em sua taxa de movimento normal.
- Pode se comunicar livremente com outros em qualquer idioma que você conheça.

Mestre de Armadilhas

Você possui uma perícia incomum em manusear armadilhas e ciladas, tanto as mundanas quanto os perigos mágicos às vezes encontrados em masmorras ou nos covis de feiticeiros. Você sabe como improvisar armadilhas com materiais que você carrega facilmente.

Nível 1: Ganhe Notar como uma perícia bônus. Uma vez por cena, repita qualquer jogada de resistência ou perícia falha relacionada a armadilhas ou laços. Com cinco minutos de

trabalho, você pode armar uma armadilha em um portal, contêiner, passagem ou outro espaço relativamente estreito com laços para os pés, estrepes, agulhas tóxicas ou outros perigos. Armadilhas não letais fazem com que a primeira vítima a acioná-la perca uma rodada de ações, enquanto as perigosas causam 1d6 de dano mais o dobro do nível do personagem, com uma jogada de resistência apropriado para metade. Apenas uma armadilha improvisada desse tipo pode ser mantida por vez. Armadilhas mais assustadoras podem ser armadas em circunstâncias favoráveis e com a permissão do Mestre.

Nível 2: Você conhece segredos para desvendar até mesmo armadilhas mágicas ou perigos arcanos que normalmente exigiriam um mago para dissipá-los. Uma vez por cena, seus esforços contam como uma magia de **Extirpar Arcana** contra a armadilha ou perigo, conjurada como se fosse um Mago com o dobro do seu nível, com qualquer teste de perícia relevante sendo Int/Notar ou Destreza/Notar. Esta habilidade pode ser usada contra qualquer efeito mágico estacionário que seja suscetível de ser dissipado por **Extirpar Arcana**.

Combatente Desarmado

Suas mãos vazias são mais perigosas do que espadas nas mãos de pessoas menos talentosas. Seus ataques desarmados são considerados armas corpo a corpo quando se trata de imobilizar oponentes empunhando arcos e armas longas de longo alcance semelhantes, embora você precise de pelo menos uma mão livre para isso.

Nível 1: Ganhe Socar como uma perícia bônus. Seus ataques desarmados se tornam mais perigosos à medida que sua perícia Socar aumenta. No nível-0, eles causam 1d6 de dano. No nível-1, eles causam 1d8 de dano. No nível-2, eles causam 1d10, no nível-3, 1d12 e no nível-4, 1d12+1. Com Socar-1 ou superior, eles têm a qualidade de Choque igual à sua perícia Socar contra CA 15 ou menos.

Nível 2: Mesmo em caso de erro com um ataque de Socar, você causa 1d6 de dano não modificado, mais qualquer Choque que o golpe possa infligir ao alvo.

Dom Único

Seu herói possui alguma habilidade incomum ou talento mágico que não pode ser adequadamente descrito por um Foco existente. Esta escolha é um recurso genérico que visa representar um poder especial que, de alguma forma, vale a pena ser escolhido com um Foco.

O efeito exato da habilidade deve ser definido pelo jogador e pelo Mestre em conjunto, buscando um resultado que pareça justo e razoável. Isso varia de mesa para mesa e de campanha para campanha; uma habilidade inata de respirar debaixo d'água é pouco mais do que uma curiosidade em um cenário desértico, enquanto uma campanha baseada em pirataria em um arquipélago sem fim pode torná-la muito mais significativa. Como acontece com qualquer poder, o grupo deve estar disposto a reconsiderar o dom se ele se revelar excepcionalmente fraco em jogo ou um poder mais forte do que o previsto.

Defensor Valente

Você é um guarda-costas, escudeiro ou outro defensor talentoso de outros, acostumado ao turbilhão de batalhas sangrentas e lutas desesperadas. Você tem uma habilidade excepcional de proteger seus aliados dos ataques daqueles que os matariam.

Nível 1: Ganhe Perfuração ou Soco como perícia bônus. Ganhe +2 em todos os testes de perícia para a ação de combate

Proteger Aliado. Você pode proteger contra um atacante a mais por rodada do que sua perícia normalmente permitiria. Uma vez por rodada, você pode **Proteger Aliado** contra magias ou ataques mágicos intangíveis ou protegê-lo fisicamente de uma explosão ou magia de efeito em área. Tais tentativas exigem o sucesso habitual no teste de perícia do oponente, com o agressor usando sua perícia em Magia.

Nível 2: O primeiro teste de perícia **Proteger Aliado** que você fizer em uma rodada é sempre bem-sucedido. Ganhe +2 CA enquanto protege alguém. Você pode proteger contra inimigos tão grandes quanto ogros ou bois.

Bem Conhecido

Você tem uma habilidade impressionante de encantar e pacificar pessoas e criaturas que acabou de conhecer. No entanto, depois que o conhecem, suas opiniões provavelmente se baseiam na experiência; este Foco funciona apenas uma vez em um alvo.

Nível 1: Testes de reação feitos por aqueles que o grupo encontra recebem um bônus de +1 enquanto você estiver presente, independentemente de você falar ou não. Mesmo seres hostis encontrados geralmente darão ao grupo uma rodada para negociar antes de atacar, a menos que estejam em uma emboscada ou tenham um motivo claro para violência imediata.

Nível 2: Uma vez por sessão de jogo, quando um teste de reação for feito, faça com que o alvo seja o mais amigável e prestativo possível para você e seu grupo. Cabe ao Mestre decidir por que a criatura se torna assim; ela pode estar enganada sobre sua natureza, ou achá-lo hilário, ou talvez querer um favor seu e de seus aliados.

Ataque de Redemoinho

Você é um frenesi de destruição sangrenta em combate corpo a corpo e pode abater vários inimigos menores em combate corpo a corpo... supondo que sobreviva ao ser cercado.

Nível 1: Ganhe Esfaquear como uma perícia bônus. Uma vez por cena, como uma ação no turno, aplique seu dano de Choque a todos os inimigos dentro do alcance corpo a corpo, supondo que eles sejam suscetíveis ao seu Choque.

Nível 2: Na primeira vez que você matar alguém em uma rodada com um ataque normal, seja com o dano rolado em um acerto ou com o dano de Choque que ele inflige, ganhe instantaneamente um segundo ataque em qualquer alvo dentro do alcance usando qualquer arma em Modo Pronto que você tenha.

Xenosangue

Você foi abençoado e amaldiçoado por alguma linhagem exótica, sobrenatural ou alienígena.

Nível 1: Escolha um conjunto de benefícios da lista abaixo para refletir sua herança alienígena. Outros dons podem existir.

- Você é imune a dano de calor e pode respirar e ver através da fumaça sem impedimento.
- Você é adaptado à água e pode respirar debaixo d'água e ver através dela a até 36 metros, independentemente da luz. Você nada com o dobro da sua taxa de movimento normal.
- Você foi criado para condições de gravidade mais pesadas ou mais leves; ganha +1 nos seus modificadores de Força ou Destreza, até um máximo de +3, e uma penalidade de -1 no modificador do outro atributo.
- Você é nutrido por radiações invisíveis e não precisa comer, dormir ou respirar. Você consegue enxergar claramente mesmo na ausência de luz.

1.7.0 ETAPAS FINAIS DA CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

O jogador agora registra as estatísticas finais do seu personagem e escolhe seu nome e objetivo atual.

1.7.1 REGISTRE OS PONTOS DE VIDA MÁXIMOS

Os pontos de vida do seu personagem medem a distância entre a derrota e a morte. Se o seu personagem for reduzido a zero pontos de vida, ou ele estará morrendo ou incapacitado, dependendo da natureza do ferimento.

Um novo personagem rola o dado de vida da sua classe, adicionando seu modificador de Constituição a ele. Se tiver escolhido o Foco Duro de Matar, poderá adicionar +2 à rolagem. O valor final de um dado não pode ser inferior a 1 ponto de vida.

Um personagem ganha pontos de vida à medida que avança de nível, rolando novamente seus níveis anteriores e recebendo a nova pontuação se for maior, conforme explicado na seção de regras.

1.7.2 REGISTRE OS BÔNUS DE ATAQUE

Seu personagem possui um certo grau de competência básica em combate com base na sua classe. Este bônus aumenta à medida que você avança de nível e é adicionado à sua rolagem de ataque.

O bônus de ataque de um novo personagem geralmente é de +0, embora Guerreiros Plenos comecem com um bônus de ataque base de +1.

1.7.3 REGISTRE AS JOGADAS DE RESISTÊNCIA

Ao se deparar com perigos incomuns, como explosões de bolas de fogo, dardos tóxicos, armadilhas de fosso ou maldições mágicas, o personagem pode precisar realizar uma jogada de resistência para resistir ou mitigar o perigo. As jogadas de resistência são roladas em um d20 e são explicados na seção de regras.

Jogadas de resistência **física** são usadas para resistir à exaustão, doenças, venenos ou outros danos biológicos. O alvo da jogada de resistência físico de um novo personagem é igual a 15 menos o melhor entre seus modificadores de Força ou Constituição.

Jogadas de resistência de **evasão** são usadas para evitar explosões, armadilhas ou outros perigos que exijam reações rápidas. O alvo de teste de Evasão de um novo personagem é igual a 15 menos o melhor entre seus modificadores de Inteligência ou Destreza.

Jogadas de resistência **mental** são usadas para resistir a magias intangíveis, ataques mentais ou outros testes de força de vontade ou autocontrole. O alvo de jogada de resistência mental de um novo personagem é igual a 15 menos o melhor entre seus modificadores de Sabedoria ou Carisma.

Jogadas de resistência de **sorte** são realizadas ao enfrentar um perigo do qual apenas o acaso pode livrá-los, como um deslizamento de terra, o desabamento de uma ponte ou a escolha aleatória de vítimas por um atirador de elite. O alvo de resistência de Sorte de um novo personagem é sempre 15.

Todos os alvos de resistência de um personagem diminuem em 1 ponto cada vez que ele avança um nível de experiência.

1.7.4 ESCOLHA UMA PERÍCIA LIVRE

Seu personagem desenvolveu algum interesse secundário que pode não estar relacionado à sua história ou classe. Você pode escolher qualquer perícia de sua escolha. Essa escolha de perícia é obtida no nível-0 ou no nível-1, se já for nível-0. Você não pode escolher uma perícia que já esteja no nível-1.

1.7.5 MAGOS ESCOLHEM AS MAGIAS INICIAIS

Magos conjuradores completos começam o jogo conhecendo quatro magias de primeiro nível e Magos parciais começam o jogo conhecendo duas. Aventureiros com duas classes de Mago conjurador parcial, como um Necromante parcial/Alto Mago parcial, conhecem quatro. Essas magias podem ser escolhidas de qualquer lista de magias disponível. Um Alto Mago novato, por exemplo, escolheria magias de primeiro nível da lista de magias de Alta Magia, enquanto um novo Elementalista poderia escolhê-las da lista de magias de Alta Magia ou Elementalista.

1.7.6 ESCOLHA OS IDIOMAS INICIAIS

Seu PJ começa o jogo falando a língua franca da cidade atual da campanha, além de sua língua nativa, caso seja diferente. Ele também possui fluência em idiomas adicionais com base em suas perícias Saber ou Conectar. Qualquer perícia no nível-0 concede um idioma extra, ou dois extras se for de nível-1. Portanto, um PJ com as perícias Saber-1 e Conectar-1 pode escolher quatro idiomas adicionais.

PJs podem aprender idiomas adicionais até o nível de conversação, passando alguns meses imersos neles ou estudando-os diligentemente durante o tempo livre. A obtenção da fluência nativa fica a critério do Mestre.

1.7.7 ESCOLHA O EQUIPAMENTO INICIAL

Você pode escolher um pacote de equipamento inicial fornecido pelo seu Mestre ou rolar 3d6 x 10 para descobrir suas

peças de prata iniciais para gastar em equipamentos ou manter no bolso. Os pacotes iniciais geralmente fornecem mais equipamentos do que a rolagem aleatória, mas os itens podem ser trocados a critério do Mestre.

1.7.8 REGISTRE AS ESTATÍSTICAS DE ARMAS E ARMADURAS

Agora que você sabe qual tipo de armamento ou armadura seu herói possui, reserve um momento para registrar o bônus de acerto total do seu armamento. Este é igual ao seu bônus base de ataque mais sua perícia de Esfaquear, Atirar ou Socar, e o modificador de atributo relevante para a arma fornecido na tabela de armas. Se dois atributos estiverem listados para uma arma, use o que for melhor para você. Se você não tiver nem mesmo a perícia de nível-0 na arma, receba uma penalidade de acerto de -2.

Para o dano e o Choque de cada arma, anote as informações da tabela. Você adiciona seu modificador de

atributo às jogadas de dano e ao Choque. Armas de soco ou ataques desarmados também podem adicionar sua perícia de Socar.

Para a Classe de Armadura do seu PJ, registre a CA da armadura que você normalmente usa. Humanos sem armadura têm uma CA de 10. A Classe de Armadura é modificada pelo seu modificador de Destreza.

1.7.9 ESCOLHA UM NOME E OBJETIVO

Como etapa final, o jogador deve escolher um nome e um objetivo inicial para o PJ. Este objetivo pode ser qualquer coisa, desde que dê uma razão convincente para o PJ buscar aventuras perigosas e se associar a sujeitos suspeitos. O jogador deve inventar uma boa razão para o PJ se associar aos outros jogadores; não é função do Mestre justificar a existência do grupo, e se o jogador decidir que seu PJ não consegue conviver razoavelmente com os outros membros do grupo, cabe a ele criar um novo personagem que consiga.

2.0.0 AS REGRAS DO JOGO

Esta seção resume as regras do jogo. Elas foram pensadas para serem funcionais para o grupo de jogadores médio com necessidades típicas; Mestres de Jogo podem achar útil alterá-las com base nos interesses específicos ou na composição de seu próprio grupo de jogadores.

2.1.0 CENAS, RODADAS E TEMPO DE MISSÃO

Durante o jogo, três medidas especiais de tempo são usadas: cenas, rodadas e tempo de missão.

2.1.1 CENAS

Uma cena é uma medida de tempo usada para determinar a frequência com que certas habilidades ou ações podem ser realizadas. Alguns poderes podem ser ativados apenas um certo número de vezes por cena, enquanto algumas habilidades especiais funcionam apenas uma vez por cena.

Uma cena é uma luta, evento, atividade ou esforço específico que geralmente não leva mais de dez ou quinze minutos. Uma luta é uma cena. Uma perseguição é uma cena. Uma negociação tensa nos bastidores é uma cena. Contanto que os PJs estejam realizando a mesma atividade geral no mesmo local geral, provavelmente é uma cena. A maioria das cenas não dura mais de quinze minutos, embora um Mestre possa estender esse tempo se parecer lógico.

2.1.2 RODADAS

O combate é composto por rodadas, cada uma com duração aproximada de seis segundos. Um único combate pode envolver várias rodadas de ação. A rodada começa com as ações do lado que ganha a iniciativa e termina após as ações do lado que perdeu a iniciativa.

2.1.3 TURNOS

Às vezes, é importante registrar o tempo de uma operação mais complexa, como explorar uma masmorra ou navegar pelas profundezas sem trilhas de alguma ruína antiga. Nesses casos, o turno é uma medida comum de tempo. Cada turno dura dez minutos e equivale a uma cena para as situações em que isso importa.

2.2.0 JOGADAS DE RESISTÊNCIA

Jogadas de Resistência são realizadas para resistir a algum perigo incomum ou a um risco de chance. Para realizar uma jogada de resistência, uma pessoa rola 1d20 e tenta obter um resultado igual ou superior ao seu alvo. Às vezes, uma jogada de resistência pode ter bônus ou penalidades aplicadas à jogada, mas um resultado natural de 1 no dado sempre falha, e um resultado natural de 20 é sempre um sucesso.

Existem quatro tipos de jogadas de resistência. Normalmente, será óbvio qual tipo é mais apropriado para uma ameaça, mas o Mestre pode decidir em situações marginais.

Jogadas de resistência **física** resistem à exaustão, venenos, doenças ou outras aflições corporais. O alvo de uma jogada de

resistência físico de um PJ é igual a 16 menos seu nível de personagem e o maior de seus modificadores de Força ou Constituição.

Jogadas de resistência de **evasão** se aplicam ao desviar de explosões, evitar armadilhas, reagir a perigos repentinos ou outras ocasiões em que a velocidade seja essencial. O alvo de um PJ em uma jogada de resistência de Evasão é igual a 16 menos o nível do personagem e o maior dos seus modificadores de Destreza ou Inteligência.

Jogadas de resistência **mental** se aplicam ao resistir a ataques mentais, magias insubstanciais, traumas psicológicos e outros perigos mentais. O alvo de um PJ em uma jogada de resistência mental é igual a 16 menos o nível do personagem e o maior dos seus modificadores de Sabedoria ou Carisma.

Jogadas de resistência de **sorte** são usadas quando apenas o acaso cego pode salvar um PJ, independentemente de suas habilidades nativas. O alvo de um PJ em uma jogada de resistência de Sorte é igual a 16 menos o nível do personagem, inalterado por seus atributos.

2.2.1 JOGADAS DE RESISTÊNCIA DE PNJs

PNJs têm um único alvo de jogada de resistência igual a 15 menos metade de seus dados de vida arredondados para baixo. Portanto, um PJ com 3 DV teria um alvo de jogada de resistência de 14+ para qualquer perigo específico. O Mestre pode modificar isso em circunstâncias especiais, mas geralmente não vale a pena monitorar mais de perto.

2.3.0 TESTES DE PERÍCIA

A maioria dos personagens são homens e mulheres habilidosos e competentes, perfeitamente capazes de realizar as tarefas comuns de sua função. Às vezes, porém, eles se deparam com uma situação ou desafio além do escopo usual de sua função e o Mestre solicita um teste de perícia.

Para realizar um teste de perícia, role 2d6 e adicione o nível de perícia e o modificador de atributo mais relevantes. Se o total for igual ou superior à dificuldade do teste, o teste é um sucesso. Em caso de falha, o PJ não consegue realizar o feito, a má sorte o engana ou ele o alcança ao custo de alguma complicação adicional. O Mestre determina a consequência específica de uma falha.

Se o personagem nem sequer tiver nível-0 na perícia pertinente, ele sofre uma penalidade de -1 na rolagem. No caso de perícias particularmente técnicas ou esotéricas, ele pode nem mesmo ser capaz de tentar o teste de perícia.

O Mestre é sempre quem solicita um teste de perícia, e ele o faz a seu critério. O jogador simplesmente descreve o que seu personagem está tentando fazer, e o Mestre lhe dirá qual combinação de perícias e atributos rolar. Se múltiplas perícias ou atributos forem plausíveis para a ação, o jogador pode escolher o mais favorável a ele. Se a combinação for apenas marginalmente relevante, mas ainda razoavelmente plausível, ela poderá sofrer uma penalidade de -1 ou -2, a critério do Mestre.

2.3.1 DIFICULDADES DO TESTE DE PERÍCIA

As seguintes classificações de dificuldade refletem desafios comuns.

Dificuldade	Teste de Perícia
6	Uma tarefa relativamente simples, mas, ainda assim, mais do que o PC normalmente seria capaz de realizar em seu histórico regular. Qualquer coisa mais fácil do que isso não vale um teste de perícia.
8	Um desafio significativo para um profissional competente, no qual ele ainda teria sucesso na maioria das vezes.
10	Algo difícil demais para ser esperado de qualquer pessoa que não seja um perito habilidoso, e mesmo ele pode falhar.
12	Só um verdadeiro mestre poderia esperar realizar isso com algum grau de confiabilidade.
14+	Só um verdadeiro mestre tem alguma chance de conseguir isso, e mesmo ele provavelmente falhará.

Circunstâncias favoráveis ou desfavoráveis podem modificar um teste de perícia de -2 a +2. Normalmente, nenhuma combinação de modificadores situacionais deve alterar a rolagem em mais do que isso, ou então ela se torna uma conclusão quase inevitável. Isso não inclui modificadores aplicados por modificações de equipamento, itens mágicos ou auxílio de PJs.

2.3.2 TESTES DE PERÍCIA DE PNJs

Quando um PNJ precisa fazer um teste de perícia, ele rola 2d6 e adiciona seu modificador de perícia listado se sua ação for algo em que ele deveria ser razoavelmente bom. Caso contrário, ele rola com +0, ou até mesmo com -1 se parecer algo em que ele seria particularmente ruim. Se o PNJ for especial o suficiente para ter valores de atributos e níveis de perícia reais, ele os usa.

2.3.3 AUXILIANDO UM TESTE DE PERÍCIA

Para auxiliar no teste de perícia de um companheiro, um jogador explica o que seu PJ está fazendo para ajudar. Se o Mestre concordar que é plausível, ele pode rolar um modificador de perícia e atributo relevante contra a mesma dificuldade do teste que está auxiliando. Se for bem-sucedido, seu aliado ganha +1 em seu teste de perícia. Se falhar, nenhum dano é causado. Vários PJs podem tentar ajudar se suas ações forem plausíveis, mas o bônus total não pode exceder +1.

Ajudar um camarada geralmente é feito de maneiras que permitem que o PJ que está ajudando aproveite seus próprios talentos ou perícias especiais. Um PJ pode não ter as perícias para tentar se Esgueirar por um guarda vigilante, por exemplo, mas pode ter uma boa perícia de Atuar que pode usar para criar uma distração que ajude seu camarada a passar sorrateiramente.

2.3.4 TESTES DE PERÍCIA OPOSTOS

Quando as perícias se opõem, cada participante faz um teste de perícia e o vencedor é aquele com o maior resultado. Em caso

de empate, o PJ vence. Assim, um PJ tentando passar furtivamente por um guarda pode rolar 2d6 mais sua Destreza/Esgueirar contra os 2d6 mais o modificador de perícia do guarda. Se o guarda fosse significativo o suficiente para realmente ter atributos e níveis de perícia, poderia ser um desafio de Des/Esgueirar contra sua Sab/Notar.

2.4.0 COMBATE

A violência é inevitável na maioria das campanhas de fantasia. As regras abaixo abordam suas manifestações mais comuns.

2.4.1 A SEQUÊNCIA DE COMBATE

Quando o combate começa, a luta progride na seguinte sequência. As seções abaixo explicam cada etapa do processo.

Primeiro, cada lado participante rola a iniciativa. O lado com o maior número de pontos age primeiro.

Segundo, cada membro de um lado pode realizar suas ações. Os membros de um lado agem na ordem que desejarem. Os lados NPCs agem na ordem que o Mestre desejar.

Terceiro, uma vez que todos os membros de um lado tenham agido, o lado com o segundo maior número de pontos age. Se NPCs tiverem sofrido perdas ou estiverem enfrentando uma derrota, eles podem precisar rolar um teste de Moral, conforme explicado na seção 5.2.0. Os PJs nunca verificam o Moral.

Quarto, uma vez que todos os lados tenham agido, o processo se repete do início ao fim, na mesma ordem. A iniciativa não é rolada novamente.

2.4.2 INICIATIVA DE COMBATE

Quando o combate começa, cada lado envolvido rola a iniciativa, rolando 1d8 e adicionando o melhor modificador de Destreza do seu grupo. PNJs geralmente não adicionam nada. Os grupos então agem em ordem, do maior para o menor número de jogadas, com os PJs vencendo em caso de empate. Quando o grupo mais lento tiver agido, a rodada termina e uma nova rodada começa na mesma ordem de iniciativa. Os membros de um lado podem agir em qualquer ordem que o grupo concordar quando for a vez daquele lado agir, realizando suas ações permitidas conforme explicado na seção abaixo.

2.4.2.1 INICIATIVA INDIVIDUAL

Como regra opcional, o Mestre pode usar a iniciativa individual. Nesse caso, cada combatente rola 1d8 individualmente, adicionando seu modificador de Destreza e agindo em ordem, do maior para o menor, com os PJs vencendo em caso de empate. Isso torna o grupo menos propenso a ser pego de surpresa pelos inimigos, mas dificulta a coordenação das ações do grupo.

2.4.2.2 SURPRESA

Se um grupo for pego completamente desprevenido, poderá sofrer surpresa, concedendo automaticamente aos seus inimigos uma rodada completa de ação livre antes que a iniciativa possa ser rolada. O Mestre decide quando a surpresa se aplica, possivelmente exigindo um teste de perícia de Des/Esgueirar oposto contra a Sab/Notar do alvo. Grupos não podem ser surpreendidos se estiverem ativamente antecipando a

possibilidade de combate; no máximo, podem sofrer uma penalidade de iniciativa a critério do Mestre.

2.4.2.3 PODERES DE INICIATIVA AUTOMÁTICA

Um PJ com certos Focos ou habilidades pode ser imune à surpresa ou ganhar iniciativa automática. Nesses casos, ele age automaticamente primeiro durante uma rodada de combate, mesmo que o resto do seu lado seja mais lento. Se vários combatentes tiverem esses poderes, eles rolam a iniciativa normalmente entre si para ver qual deles age primeiro.

2.4.3 TIPOS DE AÇÕES DE COMBATE

Ataques, movimento, conjuração de magias e outras atividades de combate requerem um dos quatro tipos de ações a seguir.

Ações Principais são as ações primárias de um personagem durante uma rodada de combate, como atacar um inimigo, aplicar primeiros socorros a um aliado abatido, conjurar uma magia, desviar desesperadamente de lanças ou algo que leve menos de seis segundos para ser feito. Um combatente recebe uma Ação Principal por rodada.

Ações de Movimento envolvem mover-se na taxa de movimento normal do personagem de 9 metros ou realizar alguma outra ação corporal relativamente breve, como levantar-se de uma posição deitada. Um combatente recebe uma Ação de Movimento por rodada, mas pode gastar sua ação principal para obter uma segunda.

Ações No Turno são atos breves e simples que requerem apenas um momento de concentração. Ativar certas habilidades ou falar algumas palavras pode constituir uma Ação No Turno. Um personagem pode realizar quantas ações No Turno em sua rodada o Mestre considerar plausíveis.

Ações Instantâneas são especiais, sendo a maioria fornecida apenas por certos poderes ou certas ações especiais. Ações instantâneas podem ser realizadas mesmo quando não for a sua vez na rodada, mesmo após os dados já terem sido rolados. A habilidade de classe Sorte do Veterano fornece uma dessas ações instantâneas, permitindo que o PJ considere uma jogada de ataque falhada como um acerto automático. Um PJ pode usar quantas ações instantâneas em uma rodada o Mestre considerar plausíveis. Ações instantâneas realizadas ao mesmo tempo são resolvidas simultaneamente, com o Mestre julgando quaisquer ambiguidades.

2.4.4 AÇÕES COMUNS DE COMBATE

As ações listadas abaixo são apenas algumas das mais comuns em combate.

Fazer um Ataque Corpo a Corpo (Ação Principal): Ataque um alvo em alcance corpo a corpo com um ataque desarmado ou arma corpo a corpo. Essas armas usam a perícia Socar ou Esfaquear, dependendo do tipo de ataque.

Fazer um Ataque à Distância (Ação Principal): Ataque um alvo com um arco ou arma de arremesso. A perícia Atirar é usada para esses ataques, embora Esfaquear ou Exercer possam ser usados opcionalmente para armas de arremesso. Se houver um atacante inimigo em alcance corpo a corpo, armas de alcance de uma mão e armas de arremesso sofrem uma

penalidade de -4 para acerto, enquanto arcos e outras armas de alcance de duas mãos não podem ser disparadas.

Fazer um Ataque Rápido (Ação Instantânea): Como uma ação Instantânea, desista de sua Ação Principal e Faça um Ataque Corpo a Corpo ou Faça um Ataque à Distância com uma penalidade de -4 para acerto. Como uma ação instantânea, você pode realizar um Ataque Rápido mesmo quando não for o seu turno, mas você ainda não deve ter realizado sua Ação Principal nesta rodada. Somente PNJs bem treinados e disciplinados têm foco suficiente para realizar um Ataque Rápido.

Realizar um Ataque de Enxame (Ação Principal): Mire em um inimigo dentro do alcance da sua arma e realize esta ação até que até quatro aliados tenham realizado um Ataque de Enxame naquele alvo nesta rodada. Nesse momento ou em qualquer momento anterior, um desses agressores pode Realizar um Ataque Corpo a Corpo ou Realizar um Ataque à Distância no alvo com um bônus de +2 para acerto e +1 de dano para cada outro agressor, até um bônus máximo de +6 para acerto e +3 de dano. Este bônus de dano não adiciona ao Choque do ataque e não pode fazer com que ele cause mais do que seu dano máximo usual. Qualquer Choque infligido por este ataque é sempre aplicável, no entanto, mesmo que a CA do alvo seja muito alta, ele esteja usando um escudo ou tenha algum poder que o torne imune a Choque; O dano causado por um Ataque de Enxame não é exatamente Choque, mas um reflexo dos perigos inevitáveis de ser cercado por inúmeros inimigos armados.

Investida (Ação Especial): Gaste sua Ação Principal e sua ação de Movimento para mover-se até o dobro de sua taxa de movimento normal em linha reta, realizando um ataque corpo a corpo ou à distância ao final, com um bônus de +2 no acerto. Você deve ser capaz de investir por pelo menos 3 metros para acumular impulso suficiente e sofre uma penalidade de -2 em suas Classes de Armadura até o final da rodada.

Proteger um Aliado (Ação de Movimento): Mova-se com sua taxa de movimento normal para ficar adjacente a um aliado. Você então bloqueia fisicamente os ataques contra ele até o início do seu próximo turno, desde que ele permaneça a até 3 metros de você. Inimigos que ataquem sua proteção devem realizar um teste bem-sucedido de perícia de combate oposto contra você usando For ou Des e a perícia de combate mais aplicável. Se o inimigo for bem-sucedido, o ataque dele normalmente terá como alvo seu protegido. Se você for bem-sucedido, o ataque dele terá como alvo você. Você pode proteger contra um número de atacantes a cada rodada igual à sua perícia de combate mais alta; portanto, você precisa de pelo menos nível-1 em uma perícia de combate para proteger com sucesso. Vários defensores podem proteger o mesmo alvo; nesse caso, o teste de perícia oposto é comparado a todos os defensores e tem como alvo o defensor bem-sucedido com pior resultado. Você só pode proteger contra ataques que você poderia aparar fisicamente ou bloquear com o corpo.

Defesa Total (Ação Instantânea): Abandone sua Ação Principal para se concentrar inteiramente em esquivar e escapar dos perigos que se aproximam. Suas Classes de Armadura Corpo a Corpo e à Distância aumentam em +2 e você se torna imune a Choque até o início do seu próximo turno, incluindo o

dano inevitável de um Ataque de Enxame. Você não pode realizar esta ação se já tiver gasto sua Ação Principal da rodada.

Correr (Ação de Movimento): Mova-se com sua taxa de movimento normal em combate, que é de 9 metros para um humano comum. Se você começar seu movimento adjacente a um combatente corpo a corpo armado, ele ganha um ataque corpo a corpo gratuito contra você enquanto você foge. Para evitar isso, você deve fazer uma Retirada em Luta primeiro.

Retirada em Luta (Ação Principal): Desvencilhe-se de um atacante corpo a corpo adjacente, permitindo que você se afaste dele sem incorrer em um ataque gratuito enquanto recua. Você não sai do alcance corpo a corpo apenas com esta ação, e seu inimigo pode simplesmente voltar a enfrentá-lo na próxima rodada se você não realizar uma ação de movimento para recuar.

Usar uma Perícia (Ação Principal): Realizar os primeiros socorros em um companheiro caído, gritar um apelo por negociação ou usar uma perícia que normalmente não levaria mais de seis segundos.

Preparar ou Guardar um Item (Ação Principal): Um personagem pode Preparar um item para uso de sua mochila ou depósito ou Guardá-lo, de acordo com as regras de sobrecarga. Embainhar ou guardar uma arma Preparada sem realmente Guardá-la não requer esta ação, embora o Mestre possa proibir trocas rápidas de armas se elas começarem a se tornar implausíveis.

Recarregar uma Arma (Ação Principal): Recarregar uma besta de uma caixa de brigas Preparada. Arcos e bestas podem ser recarregados como uma ação no turno se o atirador tiver pelo menos a perícia Atirar-1; caso contrário, é uma ação de Movimento encaixar uma nova flecha em um arco.

Deixar um Item (Ação Instantânea): Deixar cair um item que você esteja segurando. Isso pode ser feito a qualquer momento para liberar uma mão.

Pegar um Item (Ação de Movimento): Pegue um item caído dentro do alcance corpo a corpo, deixando-o Preparado em sua mão.

Levantar-se (Ação de Movimento): Levante-se de uma posição deitada, pegando quaisquer itens caídos enquanto faz isso.

Ficar de Bruços (Ação no Turno): Caia de bruços, aplicando uma penalidade de -2 a ataques à distância contra você e um bônus de +2 a ataques corpo a corpo contra você. Sua taxa de movimento normal é reduzida pela metade enquanto você permanecer deitado.

Segurar uma Ação (Ação de Movimento): Gaste sua ação de Movimento para atrasar a ação no turno do seu lado. Você pode desencadear o restante das ações do seu turno como uma ação Instantânea a qualquer momento até o final da rodada, após o qual elas serão perdidas. Se sua ação segurada for realizada em resposta à ação de outra pessoa, a sua será resolvida primeiro.

2.4.5 JOGADAS DE ATAQUE EM COMBATE

Quando um atacante realiza um ataque, ele rola 1d20 e adiciona seu bônus base de ataque, o modificador de atributo relevante da arma e seu nível de perícia em combate relevante. Se ele não tiver nem mesmo nível-0 na perícia em combate apropriada, ele aplica uma penalidade de -2 à jogada. Se o total for igual ou

maior que a Classe de Armadura Corpo a Corpo ou à Distância relevante do alvo, ele acerta. Se for menor, ele erra.

Todas as armas listadas na seção de equipamentos são listadas como usando um ou mais atributos, como For ou Des para uma adaga. O atacante pode escolher qualquer um dos atributos para modificar as jogadas de ataque e dano da arma.

2.4.5.1 JOGADAS DE ATAQUE DE PNJs

PNJs geralmente não possuem modificadores de atributo ou níveis de perícia. Em vez disso, o bônus de ataque de um combatente PNJ treinado geralmente é igual aos seus dados de vida, frequentemente com um bônus adicional para refletir um treinamento ou talento particularmente bom.

2.4.5.2 MODIFICADORES DE JOGADA DE ATAQUE

Algumas situações comuns podem modificar uma jogada de ataque, concedendo um bônus ou penalidade. Os Mestres podem adicionar outros, dependendo da situação.

Situação	Mod
Atirar em um inimigo caído de bruços	-2
Atacar um inimigo caído de bruços adjacente	+2
Atacar corpo a corpo enquanto caído de bruços	-4
Seu alvo está além do alcance normal do seu arco ou arma de arremesso, mas dentro do seu alcance máximo longo.	-2
O alvo está pelo menos com a metade do corpo atrás de cobertura	-4
O alvo está quase completamente coberto	-4
Fazer um ataque de arremesso enquanto em combate corpo a corpo	-4
Arremessar uma arma enquanto em combate corpo a corpo	-4
Atirar com arco ou besta enquanto em combate corpo a corpo	N/A
Você está atirando em um alvo que não pode ver, mas sabe onde ele está.	-4
Você está atirando em um alvo que não pode ver e não sabe sua posição exata.	N/A

2.4.6 DANO E CHOQUE

Se um ataque acertar, ele causa dano em pontos de vida igual ao dado de dano da arma mais o modificador de atributo relevante da arma. Modificações ou habilidades especiais de arma podem aumentar esse dano.

2.4.6.1 DANO NÃO LETAL

Você pode atacar de forma não letal com uma arma apropriada ou um ataque desarmado. Seus ataques só incapacitarão o alvo se você reduzi-lo a zero pontos de vida.

2.4.6.2 DANO DE ARMA DE SOCO

Se estiver realizando um ataque puramente desarmado, você pode adicionar sua perícia Socar ao dano. Você não pode adicionar a perícia ao dano causado por armamento artificial que utilize a perícia Socar.

2.4.6.3 TRAUMA

Dados de Trauma são opcionais no cenário de fantasia típico deste jogo, embora os Mestres possam optar por usá-los se desejarem aumentar ainda mais o perigo do combate. Estatísticas para Dados de Trauma de armas e melhorias em Alvos de Trauma de armadura são fornecidas no DRS de Cities Without Number. Se você usar esta regra, ao atingir com uma arma ou um ataque desarmado letal, role o Dado de Trauma associado à arma. Se ele for igual ou superior ao Alvo de Trauma da vítima, que geralmente é 6 para um humano normal sem armadura, você infligiu um Acerto Traumático.

Acertos Traumáticos multiplicam o dano total do acerto pelo Índice de Trauma listado na arma. Portanto, se uma espingarda com Índice de Trauma x3 normalmente causaria 9 de dano no total, ela causa 27. Se este dano ou qualquer dano posterior na mesma luta reduzir a vítima a zero pontos de vida, ela corre o risco de sofrer um Ferimento Grave.

Algumas habilidades ou armaduras pesadas podem aumentar o Alvo de Trauma de um alvo. Algumas outras habilidades podem conceder um bônus ao teste do Dado de Trauma. Para acelerar o processo, geralmente é melhor rolar o Dado de Trauma ao mesmo tempo que o teste de ataque ou dano.

Veículos e outros objetos inanimados são imunes a acertos traumáticos de armas que não poderiam causar danos estruturais catastróficos neles.

2.4.6.4 CHOQUE

Algumas armas corpo a corpo infligem Choque em uma jogada de ataque errante. Esse dano reflete o dano inevitável que um combatente com armadura fraca sofre ao se envolver em combate armado. O Choque para uma arma é registrado como um valor em pontos e na Classe de Armadura do alvo, como "Choque 2/15". Se o portador errar um alvo com esta arma que tenha uma Classe de Armadura Corpo a Corpo igual ou inferior ao nível de Choque da arma, ele sofrerá a quantidade de dano listada de qualquer maneira. Portanto, se essa arma errasse uma vítima com CA Corpo a Corpo 13, ela ainda causaria 2 pontos de dano.

Alguns ataques aplicam Choque em uma falha, independentemente da Classe de Armadura do alvo. Esse benefício pode ser concedido por certas habilidades ou pode fazer parte dos talentos de um PNJ perigoso. Tais níveis de Choque são registrados com "-" como a CA afetada, como "Choque 5/-". Esse Choque automático ainda é negado por escudos ou habilidades que concedem imunidade a Choque ao alvo. Os únicos modificadores que adicionam dano de Choque são o modificador de atributo relevante do portador para a arma e quaisquer bônus de dano que adicionem explicitamente Choque. Assim, a habilidade de classe Golpe Mortal adiciona Choque porque diz isso especificamente, enquanto um modificador de arma que apenas diz que adiciona +2 de dano não o faria.

Uma pessoa usando um escudo pode ignorar a primeira fonte de Choque que normalmente sofreria em uma rodada.

Alguns outros Focos ou ações especiais, como Defesa Total, também podem tornar um alvo imune a Choque.

Um ataque que acerta nunca pode causar menos dano do que o Choque que teria sido infligido em um erro. Se usar as regras de Trauma, o dano infligido por Choque não pode causar um Acerto Traumático.

2.4.7 MANOBRAS ESPECIAIS DE COMBATE

Existem certas manobras ou atividades especiais que normalmente surgem em combate.

2.4.7.1 EMPURRÃO E AGARRAMENTO

Para empurrar um alvo, o atacante deve realizar um ataque corpo a corpo bem-sucedido. Este ataque não causa dano, mas força um teste de perícia oposto de For/Exercer ou For/Socar. Se o atacante vencer, o alvo é empurrado para trás até 3 metros ou derrubado, a critério do atacante.

Para agarrar, o atacante deve realizar um ataque corpo a corpo desarmado bem-sucedido com ambas as mãos livres. Este ataque não causa dano, mas força um teste de perícia oposto de For/Socar. Se o atacante vencer, a vítima é agarrada. Uma vítima agarrada permanece assim até que realize uma Ação Principal para realizar um teste perícia oposto de For/Socar contra seu agressor.

Enquanto agarrado, nem o agressor nem o alvo podem se mover de sua posição, nem podem lutar com nada além de ataques desarmados, incluindo presas ou garras para criaturas equipadas com tais. Ao final de cada rodada, a vítima agarrada sofre automaticamente dano como se tivesse sido atingida pelo ataque desarmado de seu agressor.

Se o atacante desejar mover o alvo agarrado, ele deve gastar uma Ação Principal e realizar um teste de perícia oposto de For/Socar. Em caso de sucesso, ele move o alvo até 3 metros junto com ele ou o arremessa a 1,5 metro e o deixa caído. Em caso de derrota ou empate, o alvo escapa.

Um atacante pode agarrar apenas um alvo por vez, mas um defensor pode ser agarrado por vários agressores, dentro de limites razoáveis. Quaisquer testes de perícia forçados a um alvo agarrado múltiplas vezes são comparados com todos os agressores e vencem somente se todos os testes do agressor forem superados.

Estas regras pressupõem que tanto o agressor quanto o alvo sejam de tamanho relativamente humano. Agarrar ou empurrar alvos humanoides, mas substancialmente maiores, é feito com uma penalidade de -2 em todos os testes de perícia, enquanto tentar lidar com quadrúpedes ou aqueles com os quais é quase impossível lutar é feito com uma penalidade de -4.

2.4.7.2 ARMAS DE DUPLA EMPUNHADURA

Alguns atacantes preferem usar duas armas ao mesmo tempo. Os PJs que desejam fazer isso devem ter pelo menos nível-1 nas perícias com armas relevantes, como Esfaquear-1 e Atirar-1 para empunhar uma faca e uma besta de mão em dupla empunhadura.

Ao realizar um ataque com dupla empunhadura, o atacante escolhe qual arma deseja usar, rolando a jogada de ataque de acordo. Em um acerto, a arma causa +2 de dano enquanto o

alvo estiver dentro do alcance de ambas as armas empunhadas. Este bônus não adiciona Choque.

Manejar duas armas ao mesmo tempo é difícil e aplica uma penalidade de -1 em todas as jogadas de acerto.

2.4.7.3 ATAQUES DE EXECUÇÃO

Um alvo que não suspeita de perigo está sujeito a ataques de execução. Um alvo que esteja esperando perigo ou alerta para dano potencial não pode ser alvo de um ataque de execução.

Um ataque de execução à distância requer um minuto inteiro de mira, espera e ajustes por parte do atirador em potencial. Qualquer perturbação durante esse tempo prejudicará o tiro. Após esse tempo, o assassino pode fazer um teste de perícia de Des/Atirar. A dificuldade é 6 para um ataque a até dois metros, 8 para um ataque dentro do alcance normal da arma ou 10 para um ataque à longa distância da arma. Em caso de sucesso, o ataque atinge; a Classe de Armadura da vítima é ignorada.

Um ataque de execução corpo a corpo requer um minuto inteiro de proximidade do alvo, observando a abertura ideal e chegando ao alcance corpo a corpo da vítima. Se esse tempo for concedido, o assassino pode realizar um ataque corpo a corpo, atingindo automaticamente.

Quando um alvo é atingido por um ataque de execução, ele deve realizar uma jogada de resistência Física com uma penalidade igual à perícia de combate do agressor. Em caso de falha, ele é imediatamente reduzido a zero pontos de vida e fica mortalmente ferido, ou fica inconsciente se a arma não for letal.

Se for bem-sucedido no teste, ele ainda sofre o dano máximo do acerto. Se usar as regras de Trauma, o dano é rolado normalmente, mas ataques de execução bem-sucedidos sempre contam como Acertos Traumáticos, então o dano multiplicado ou o Ferimento Grave resultante podem ser suficientes para matar por si só.

2.5.0 FERIMENTOS, CURA E TENSÃO DO SISTEMA

Ferimentos são quase inevitáveis na carreira de um aventureiro. Algumas formas podem ser mais duradouras do que outras.

2.5.1 FERIMENTO MORTAL E ESTABILIZAÇÃO

Quando um PJ é reduzido a zero pontos de vida por um ataque letal, ele fica Mortalmente Ferido. Ele morrerá ao final da sexta rodada após sua incapacitação, a menos que seja estabilizado por um aliado ou alguma habilidade especial. Um personagem Mortalmente Ferido fica indefeso e não pode realizar nenhuma ação ou fazer nada de útil.

Estabilizar um aliado geralmente é uma Ação Principal que requer um teste de perícia de Des/Curar ou Int/Curar. A dificuldade é 8 mais o número de rodadas completas desde a queda do alvo. Se o médico não tiver um kit de curandeiro ou outras ferramentas, essa dificuldade aumenta em 2. Apenas um aliado pode tentar estabilizar uma vítima por rodada, embora outros possam tentar auxiliar no teste, mas as tentativas podem ser repetidas a cada rodada enquanto houver esperança.

Uma vez estabilizada, a vítima permanece incapacitada por dez minutos antes de se recuperar com 1 ponto de vida e a condição Frágil. Ela pode agir normalmente após se recuperar, mas se for reduzida a zero pontos de vida novamente enquanto

ainda estiver Frágil, morre instantaneamente. A fragilidade é removida após uma semana de repouso na cama e cuidados médicos. Um médico também pode fazer uma tentativa de remover a fragilidade com um kit de curandeiro e uma hora de trabalho, rolando um teste de perícia de Des/Curar ou Int/Curar contra dificuldade 10.

2.5.1.1 PNJs E FERIMENTO MORTAL

PNJs que não são importantes o suficiente para merecer um nome geralmente morrem instantaneamente quando reduzidos a zero pontos de vida.

2.5.1.2 DANO CATASTRÓFICO

Alvos reduzidos a zero pontos de vida por algum ferimento ou causa que não permita uma sobrevivência razoável são mortos instantaneamente. Um buraco de flecha pode ser remendado; um impacto direto com uma pedra do tamanho de uma casa ou uma queda de um precipício de 300 metros são menos passíveis de sobrevivência. O que conta como “não passível de sobrevivência razoável” pode variar dependendo de alvos com resistência desumana.

2.5.1.3 INCAPACITAÇÃO NÃO LETAL

Se um alvo for reduzido a zero pontos de vida por um ataque não letal, ele fica incapacitado por dez minutos antes de recuperar 1 ponto de vida. Ele não se torna Frágil.

2.5.2 Tensão do Sistema

Formas mágicas de cura ou o uso de magias poderosas de aprimoramento podem afetar a fisiologia do usuário. Sua Tensão do Sistema total reflete a quantidade total de estresse que seu corpo sofreu.

Um personagem saudável normalmente começa com Tensão do Sistema zero e tem seu valor de Constituição como o máximo permitido. Um personagem não pode acumular mais do que esse máximo em Tensão do Sistema.

Cura mágica e certas magias e habilidades aumentarão a Tensão do Sistema de um alvo. Se essa adição o colocar acima do máximo, ele não poderá ativar a magia, se beneficiar da cura ou obter qualquer uso da habilidade. Se for forçado a ultrapassar o máximo por algum efeito inevitável, ficará inconsciente por pelo menos uma hora.

Os personagens perdem um ponto de Tensão do Sistema acumulado após cada noite de descanso, assumindo que estejam aquecidos, alimentados e confortáveis e consigam dormir pelo menos oito horas ininterruptas. Acampamentos frios, camas pedregosas e outras fontes de privação impedem essa recuperação.

2.5.3 CURA NATURAL

Uma criatura ferida pode recuperar pontos de vida tendo uma boa noite de sono e alimentação adequada. Desde que esteja aquecida, alimentada e confortável, ela recupera pontos de vida todas as manhãs em quantidade igual ao seu nível de experiência, ou igual aos seus dados de vida se for um PNJ. Personagens sofrendo alguma forma de privação não recuperam pontos de vida dormindo.

Criaturas frágeis não recuperam pontos de vida por meio de cura natural. Elas devem curar sua condição de Frágil primeiro ou recorrer a medicamentos. Remover a condição de Frágil requer uma semana inteira de repouso na cama e a atenção médica de alguém com pelo menos a perícia Curar-0 e um kit de curandeiro. Vítimas frágeis sem esse nível de cuidado médico devem fazer um teste de Físico após uma semana; em caso de falha, morrem em algum momento da semana seguinte, enquanto o sucesso significa que perdem sua Fragilidade após mais um mês de descanso.

2.5.4 PRIMEIROS SOCORROS

Os curandeiros podem curar as vítimas rapidamente, embora isso prejudique sua resiliência física. Ao gastar um minuto remendando um aliado com um kit de curandeiro, um curandeiro pode curar 1d6 pontos de dano mais sua perícia de Cura. Se não possuir nenhuma perícia de Cura, ele restaura 1d6-1 pontos. Cada aplicação de primeiros socorros adiciona uma Tensão do Sistema ao alvo. Primeiros socorros pode restaurar pontos de vida a um alvo Frágil, mas não pode remover sua Fragilidade.

Um turno de dez minutos é tempo suficiente para um curandeiro aplicar a quantidade de primeiros socorros necessária ao restante do grupo.

2.5.5 VENENOS E DOENÇAS

A maioria das toxinas força a vítima a realizar uma jogada de resistência Física para resistir aos seus efeitos ou mitigar seu dano. Perigos fracos podem conceder até +4 à jogada de resistência, enquanto ameaças terríveis podem aplicar uma penalidade de -4.

Se o teste falhar, o veneno ou a doença se instala. A maioria dos venenos age rapidamente, causando dano em pontos de vida, adicionando Tensão do Sistema ao alvo ou aplicando penalidades duradouras. Doenças podem ter um início mais lento, mas frequentemente aplicam o mesmo tipo de dano.

Um médico que chega a uma pessoa envenenada dentro de um minuto após o envenenamento pode usar um kit de cura para aumentar a chance de resistência. Ele pode adicionar o dobro do nível da perícia Curar à jogada de resistência da vítima, ou +1 se ele tem apenas a perícia Curar-0. Antitoxinas especializadas podem neutralizar completamente esses venenos.

2.6.0 PERSEGUIÇÕES E PERSEGUIÇÕES

Aventureiros têm o hábito de perseguir outros e serem perseguidos em sequência. As regras específicas usadas variam dependendo se é uma perseguição a pé ou montada.

2.6.1 PERSEGUIÇÕES A PÉ

O membro do grupo em fuga com o melhor total de Des/Exercer ou Cons/Exercer rola um teste de perícia. O resultado é o ritmo do grupo em fuga, pois eles ajudam e encorajam os membros mais lentos.

Outros membros do grupo em fuga então atrapalham a perseguição de qualquer maneira que considerem útil. Às vezes, um teste de perícia é necessário, enquanto outras vezes o Mestre simplesmente decide que funciona. Cada tentativa bem-

sucedida adiciona um bônus de +1 ao ritmo, até um máximo de +3. Tentativas fracassadas são inúteis ou aplicam uma penalidade de -1 se forem ativamente prejudiciais. Se o grupo em fuga for composto por PNJs, cabe ao Mestre decidir se algum deles tentará fazer algo inteligente para atrasar os PJs.

O grupo perseguidor então faz um único teste de perícia Des/Exercer ou Con/Exercer, modificado pela tabela abaixo. Se superarem o total do grupo em fuga, eles o alcançam, e se empatarem ou rolarem menos, o grupo em fuga escapou da perseguição imediata.

Situação	Mod
Há mais perseguidores do que perseguidos	-1
Os perseguidos não têm nenhuma vantagem	+2
" têm uma rodada de vantagem	+1
" têm menos de um minuto de vantagem	+0
" têm mais de um minuto de vantagem	-2
Quem conhece melhor o terreno local?	-2 a +2
A perseguição é indiferente ou obrigatória	-1
Os perseguidores estão enfurecidos ou vingativos	+1

2.6.2 PERSEGUIÇÕES MONTADAS

Para perseguições montadas ou veiculares, o cavaleiro em fuga faz um teste de perícia Cavalgar, geralmente modificado por Destreza. Isso dita o ritmo da montaria em fuga.

Cada perseguidor então faz seu próprio teste de perícia Des/Cavalgar para alcançar a presa, modificado pela tabela abaixo. Qualquer um deles que não igualar ou exceder o ritmo da montaria em fuga fica para trás e é eliminado da perseguição. Qualquer um deles que conseguir alcançar a montaria, e geralmente se torna uma questão de combate até que a presa possa fazer outra tentativa de fuga ou vencer a batalha subsequente.

Perseguidores desmontados geralmente não podem esperar alcançar fugitivos montados em uma perseguição de curto prazo.

Situação	Modificador
O perseguidor não consegue ver diretamente o perseguido	-2
O perseguidor está em galope, mas o perseguido não	+3
O perseguido está em galope, mas o perseguidor não	-3
Um observador está retransmitindo a posição do alvo	+1
Quem conhece melhor o terreno local?	-2 a +2
A perseguição é indiferente ou obrigatória	-1
Os perseguidores estão enfurecidos ou vingativos	+1

2.7.0 AVANÇO DE PERSONAGEM

Personagens acumulam pontos de experiência ao completar aventuras com sucesso ou outras atividades apropriadas ao foco da campanha. Por padrão, os PJs ganham três pontos de experiência por missão bem-sucedida em média. Quando

pontos de experiência suficientes são acumulados, eles avançam um nível de experiência. Novos personagens começam no primeiro nível e podem subir até o décimo, no máximo, de acordo com as regras padrão.

Os requisitos listados abaixo são para campanhas “rápidas”, onde os PJs avançam de nível relativamente rápido, e campanhas “lentas”, onde o avanço é mais comedido. Mestres podem alterar essas taxas para atender às necessidades de sua tabela. Os pontos de experiência não são zerados ao subir de nível; os totais listados são os pontos totais acumulados.

Requisitos de Pontos de Experiência

Nível	Rápido	Devagar
1	0	0
2	3	6
3	6	15
4	12	24
5	18	36
6	27	51
7	39	69
8	54	87
9	72	105
10	93	139

2.7.1 BENEFÍCIOS DE AVANÇO

Sempre que um personagem avança um nível, ele obtém certos benefícios.

2.7.1.1 PONTOS DE VIDA ADICIONAIS

Para determinar seus novos pontos de vida máximos, ele rola seu dado de vida para cada nível que agora possui, adicionando seu modificador de Constituição a cada dado, e mais +2 se tiver o Foco Duro de Matar. Nenhum dado individual pode ser reduzido para menos de 1 ponto, mesmo com uma penalidade de Constituição. Se o resultado total for maior que seus pontos de vida máximos atuais, ele realiza o teste. Se for menor ou igual, seus pontos de vida máximos aumentam em um.

2.7.1.2 JOGADA DE RESISTÊNCIA APRIMORADO

Seus valores de jogada de resistência diminuem em um, tornando mais fácil obter sucesso em jogadas de resistência com resultados iguais ou superiores a esse valor. Como um personagem de primeiro nível tem valores de jogada de resistência de 15, atingir o segundo nível os reduziria para 14, modificados por seus atributos apropriados.

2.7.1.3 BÔNUS DE ATAQUE APRIMORADO

O bônus de ataque base de um PJ aumenta de acordo com seu nível e a classe escolhida.

2.7.1.4 GANHANDO E GASTANDO PONTOS DE PERÍCIA

Um PJ que avança um nível ganha três pontos de perícia que podem ser gastos para aprimorar suas perícias ou guardados para gastar mais tarde. Peritos e Peritos Parciais com a habilidade de classe Aprendiz Rápido ganham um ponto de

perícia bônus extra para gastar, dando-lhes quatro pontos a cada vez que avançam.

Perícias que são ganhas ou aprimoradas imediatamente ao ganhar um nível são consideradas aperfeiçoadas no nível anterior e não requerem tempo de treinamento ou ensino. Se guardarem seus pontos de perícia para gastá-los mais tarde, precisarão encontrar um professor ou outra explicação para desenvolvê-los nesse meio tempo.

O custo para aprimorar uma perícia está listado abaixo. Cada nível de perícia deve ser adquirido em ordem; para ganhar o nível-1 em uma perícia, você precisa pagar um ponto para o nível-0 e dois pontos para o nível-1. Um PJ deve ter o nível mínimo necessário para aumentar uma perícia a certos níveis. Aventuroiros menos experientes simplesmente não têm o foco e a experiência de vida real para atingir tal nível de maestria.

Um PJ não pode “comprar parcialmente” um nível de perícia. Se ele não tiver pontos de habilidade suficientes para comprar um novo nível, precisa guardá-los até que possa. Um PJ não pode desenvolver habilidades além do nível-4.

Nível de Perícia	Custo do Ponto	Nível Mínimo do Personagem
0	1	1
1	2	1
2	3	3
3	4	6
4	5	9

2.7.1.5 APRIMORANDO ATRIBUTOS

Um PJ pode, opcionalmente, escolher usar seus novos pontos de perícia para aprimorar seus atributos.

A primeira vez que um PJ aprimora um atributo, custa 1 ponto de perícia e adiciona +1 a um atributo de sua escolha. A segunda melhoria em seus atributos custa 2 pontos de perícia, a terceira 3 e assim por diante. Cada melhoria adiciona +1 ao atributo, potencialmente melhorando seu modificador. Um PJ só pode fazer cinco dessas melhorias no total; não cinco por atributo.

Os PJs devem estar no terceiro nível antes de comprar seu terceiro aumento, no sexto nível antes de comprar seu quarto aumento e no nono nível antes de comprar seu quinto aumento. Um PJ não pode comprar mais do que cinco aumentos de atributo.

2.7.1.6 ESCOLHENDO UM NOVO FOCO

Finalmente, o PJ pode ser elegível para escolher um nível adicional em um Foco. Nos níveis 2, 5, 7 e 10, um PJ pode adicionar um nível a um Foco existente ou adquirir o primeiro nível em um novo Foco.

Se este for o primeiro nível que ele adquire no Foco, ele pode receber uma perícia como uma escolha bônus gratuita, dependendo dos benefícios do Foco. Durante a criação do personagem, esta escolha bônus de perícia é tratada como qualquer outra escolha de perícia. Se o Foco for adquirido como parte de um avanço, no entanto, ele conta como três pontos de perícia gastos para aprimorá-la. Isso é suficiente para elevar uma perícia inexistente ao nível-1 ou elevar uma perícia

de nível-1 ao nível-2. Eles podem fazer isso mesmo que não tenham um nível alto o suficiente para normalmente se qualificarem para um nível de perícia tão alto.

Se os pontos de perícia não forem suficientes para elevar a perícia a um novo nível, eles permanecem como crédito para avanços futuros. Se aplicados a uma perícia que já esteja no nível 4, o PJ pode gastar os três pontos de perícia em qualquer outra perícia de sua escolha.

2.7.1.7 APRENDENDO NOVAS MAGIAS E ARTES

Personagens magos capazes de conjurar magias aprendem novas magias ao avançar um nível. Altos Magos e Invocadores Completos aprendem duas novas magias de Alta Magia que são capazes de conjurar. Todos os outros magos conjuradores aprendem uma magia que podem conjurar, seja de Alta Magia ou de suas próprias magias especializadas.

Magos que usam artes também podem ganhar uma nova escolha de arte, dependendo de sua classe. Cada classe possui uma tabela que lista o cronograma para obtenção de novas artes.

2.8.0 FABRICAÇÃO E MODIFICAÇÃO DE EQUIPAMENTOS

Qualquer PJ Perito ou Perito Parcial com pelo menos a perícia Manufaturar-1, ou qualquer PJ com Foco em Artesão, pode modificar equipamentos com sucata ancestral. Seu histórico em artesanato não precisa ser exatamente igual ao equipamento que está sendo modificado; os princípios básicos do uso de sucata ancestral são os mesmos em todas as disciplinas.

2.8.1 FABRICAÇÃO DE EQUIPAMENTOS

Um artesão precisa de uma oficina que possa plausivelmente construir o equipamento em questão. Isso pode ser nada mais do que uma faca afiada para um dispositivo simples, ou um laboratório de alquimia completo para outros. Eles também precisam de uma fonte plausível de peças para o dispositivo. Isso geralmente é um dado adquirido em uma cidade ou outra área rica em sucata, mas pode não ser prático em áreas selvagens.

Construir equipamentos leva um mês para um veículo do tamanho de uma carroça ou uma semana para uma arma, armadura ou outro dispositivo portátil complexo. Dispositivos muito simples podem ser construídos mais rapidamente a critério do Mestre.

Equipamentos fabricados são feitos em três níveis de qualidade. Equipamentos improvisados levam metade do tempo para serem construídos e custam um quarto do preço de mercado em peças. Se houver sucata disponível, eles podem ser construídos sem custo, mas em tempos de construção normais. Como um dispositivo improvisado, ele conta como um mod que requer Manufaturar-0 para se manter funcional, conforme explicado abaixo nas regras de manutenção de mods. Se ficar 24 horas sem manutenção, ele para de funcionar. Dispositivos improvisados não podem ser modificados novamente.

Dispositivos normais custam o mesmo valor em peças que o custo de mercado e levam o tempo normal para serem construídos. Eles não podem ser construídos com peças recuperadas, a menos que o Mestre decida que a sucata é

perfeitamente adequada para eles. Dispositivos consumíveis, como tochas, devem ser fabricados como dispositivos normais, em vez de improvisados ou de alta qualidade.

Dispositivos de alta qualidade custam dez vezes mais em peças que o custo de mercado normal e levam o dobro do tempo para serem construídos. No entanto, eles são plataformas ideais para os mods de um artesão, e o primeiro mod que seu criador instala neles não requer manutenção. Armas de alta qualidade concedem +1 no acerto. Armaduras de alta qualidade contam como 1 ponto a menos de sobrecarga, até um mínimo de 1 ponto. Essa redução não afeta a adequação da armadura para um usuário do Foco em **Magia Blindada**.

2.8.2 MODIFICANDO EQUIPAMENTOS

Equipamentos criados ou comprados podem ser modificados por um artesão habilidoso. Criar mods também requer uma perícia mínima de Consertar. Sem esse nível de perícia, o técnico não pode instalar o mod nem mantê-lo posteriormente.

Criar e instalar mods tem um custo em prata e, às vezes, em sucata arcana. Esta última consiste em partes raras de monstros, materiais esotéricos e componentes exóticos que normalmente não podem ser comprados no mercado aberto, mas devem ser adquiridos por aventuras ou como pagamento de clientes. A sucata arcana é genérica por natureza; uma determinada peça pode ser usada em qualquer mod que exija sucata.

Leva uma semana para cada nível mínimo de perícia do mod para construí-lo e instalá-lo. Portanto, se o mod exigir a perícia de Manufaturar-1, leva uma semana. Se o artesão tiver um assistente com pelo menos perícia Manufaturar-0, esse tempo será reduzido pela metade. Se ele não fizer nada além de comer, dormir e trabalhar, esse tempo será reduzido ainda mais pela metade.

2.8.3 MANUTENÇÃO DE MODS

Normalmente, os mods precisam de manutenção para continuar funcionando corretamente, e um artesão pode manter apenas um número limitado de mods por vez. Um artesão só pode manter mods para os quais possui os níveis de perícia necessários.

A pontuação máxima de manutenção de um artesão é igual à soma de seus modificadores de Inteligência e Constituição mais três vezes seu nível de perícia Manufaturar. Assim, um técnico com um mod de Inteligência +1, um mod de Constituição -1 e Manufaturar-1 pode manter até três mods simultaneamente.

Presume-se que a manutenção ocorra durante o tempo de inatividade e não exija componentes significativamente caros. Se um artesão não fizer nada além de manter mods, ele pode dobrar o número permitido. Esse trabalho pressupõe jornadas de trabalho de dezesseis horas.

Se um mod ficar sem manutenção por 24 horas, ele para de funcionar. Se ficar sem manutenção por uma semana, o item ao qual está conectado para de funcionar, tornando-se perigoso ou ineficaz para uso. Um acúmulo de manutenção em um item pode ser resolvido com uma hora de trabalho de um artesão capaz de mantê-lo.

2.8.4 EXEMPLOS DE MODIFICAÇÕES

Os mods listados aqui são apenas algumas das possibilidades para usar sucata antiga ou grandes quantidades de materiais mundanos caros. Esses mods quase nunca estão disponíveis no mercado devido à raridade de sucata utilizável e à dificuldade de manutenção do equipamento. Adquirir a sucata necessária para criá-los geralmente significa encontrá-la como parte de uma aventura, recebê-la como pagamento de um cliente ou partir em expedições específicas para encontrá-la.

Múltiplas modificações podem acumular, mas não podem aumentar um bônus de acerto, CA ou dano acima de +3, ou um bônus de teste de perícia acima de +1. Armas e armaduras mágicas e magistrais podem ser modificadas, mas os mods não podem aprimorá-las acima desse limite.

Arnês Sob Medida (Manufaturar-2): Uma armadura é alterada para se ajustar perfeitamente a um único portador, reduzindo sua Sobrecarga efetiva em 1 apenas para ele. Isso não afeta as penalidades de testes de perícia ou o Foco em Magia Blindada. Custo: 5.000 peças de prata.

Berloque de Assassino (Manufaturar-2): Uma arma de uma mão é modificada para adotar o formato de alguma joia ou adorno. Ela pode ser alterada para ou a partir desse formato pelo dono como uma ação no turno. Custo: Uma unidade de sucata e 1.000 peças de prata.

Braço Longo (Manufaturar-2): Uma arma de longo alcance ou de arremesso é modificada para dobrar seus alcances normal e máximo. Custo: Uma unidade de sucata e 5.000 peças de prata.

Égide Harmonizada (Manufaturar-3): Uma armadura é alterada para se harmonizar com as magias perigosas de conjuradores aliados. Desde que o portador e o conjurador tenham tido dez minutos para coordenar a proteção, o portador permanece ileso dos feitiços nocivos do conjurador pelo resto do dia, mesmo se for pego em sua área de efeito. Custo: Uma unidade de sucata e 10.000 peças de prata.

Equipamento Aprimorado (Manufaturar-1): Uma ferramenta, kit médico ou outro item de equipamento é aprimorado para um propósito específico escolhido no momento do aprimoramento. Testes de perícia realizados para esse propósito concedem um bônus de perícia de +1 com o item. Custo: Uma unidade de sucata e 5.000 peças de prata.

Fio Afiado (Manufaturar-2): Uma arma recebeu um sistema de fio ou deslocamento de peso aprimorado, adicionando +2 ao dano e ao Choque que causa, embora exija muito mais cuidado. Custo: Uma unidade de sucata e 5.000 peças de prata.

Graça Preservadora (Manufaturar-1): Uma peça de roupa ou armadura é especialmente alterada para preservar o portador. Uma vez por semana, quando o portador sofre um Ferimento Mortal, ele se estabiliza automaticamente. Custo: Uma unidade de sucata e 5.000 peças de prata.

Lâmina Sedenta (Manufaturar-3): Uma arma é imbuída de uma inclinação predestinada a causar dano, adicionando +1 às jogadas de acerto. Custo: Duas unidades de sucata e 10.000 peças de prata.

Malha Múltipla (Manufaturar-2): Uma armadura é aprimorada para permitir que mude sua aparência para qualquer uma das cinco ou seis opções predefinidas, imitando roupas normais ou

outros tipos de armadura como uma ação no turno. A Sobrecarga ou outras estatísticas da armadura não são alteradas. Custo: Uma unidade de sucata, 5.000 peças de prata.

Mira Augurada (Manufaturar-2): Componentes ocultos melhoram a mira de uma arma de longo alcance ou de arremesso, adicionando +1 às jogadas de acerto. Custo: 4.000 peças de prata.

Navalha Voadora (Manufaturar-1): Uma arma de arremesso é imbuída com vários materiais esotéricos, permitindo que retorne à mão de seu lançador após cada ataque. Custo: Uma unidade de sucata e 5.000 peças de prata.

Personalizado (Manufaturar-1): A arma ou armadura foi cuidadosamente adaptada para um usuário específico. Quando usadas por eles, elas ganham +1 para acertar com a arma ou +1 de Classe de Armadura com a armadura. Este mod não funciona com escudos. Custo: 1.000 peças de prata.

Recarga Automática (Manufaturar-2): Um *hurlant* pode ser modificado para se recarregar, se houver munição disponível. Uma vez por cena, um *hurlant* portátil pode ser recarregado como uma ação no turno. Custo: Duas unidades de sucata e 10.000 peças de prata.

Tempestade de Flechas (Manufaturar-2): Um arco ou outra arma de projétil gera automaticamente sua própria munição, embora os projéteis conjurados desapareçam uma rodada após o disparo. Este mod não aumenta a velocidade de recarga. Custo: Uma unidade de sucata e 5.000 peças de prata.

2.9.0 CARGA

Equipamentos possuem **carga**, medida em pontos, conforme exemplificado na tabela abaixo. Quanto mais desajeitado ou volumoso for o objeto, maior será a carga. O Mestre julga objetos ambíguos.

Equipamento	Carga
Portátil em um bolso pequeno	0 (Qualquer número razoável pode ser carregado)
Portátil em uma mão	1
Requer duas mãos para carregar ou usar	2
Requer esforço de todo o corpo para carregá-lo	5+
Arrastar um companheiro de equipe inconsciente	12

Equipamentos podem ser Armazenados ou Preparados. Equipamentos armazenados são cuidadosamente guardados em bolsos, mochilas e arreios. São mais fáceis de carregar, mas mais difíceis de acessar rapidamente. Usar equipamentos Armazenados exige que o portador realize uma Ação Principal para retirá-los antes de usá-los. Equipamentos Preparados são carregados nas mãos, coldres, bolsos de acesso rápido ou outros locais de fácil acesso. Podem ser usados como parte de uma ação sem qualquer preparação adicional.

Um personagem pode carregar um número total de pontos de carga Armazenados igual ao seu valor de Força. Eles podem carregar um número de pontos Preparados igual à metade de sua Força, arredondado para baixo. Assim, um PJ com um valor

de Força de 11 poderia carregar 11 pontos de equipamento Armazenado e 5 pontos de Preparado.

PJs podem carregar objetos muito mais pesados, se necessário. Se forcarem seus limites por períodos mais longos, poderão carregar mais dois itens Preparados e quatro Armazenados. Na primeira vez que fizerem isso, sua velocidade de Movimento será reduzida em 30%, de 9 metros para 6 metros. Na segunda vez, o peso é reduzido em 50%, de 6 metros para 3 metros. Mais peso do que isso não pode ser transportado por distâncias significativas.

2.9.1 EQUIPAMENTOS EMBRULHADOS

Objetos pequenos e de formato regular, como frascos de óleo, frascos de poção, rações e tochas, podem ser embrulhados em fardos para facilitar o transporte. Três desses itens podem ser amarrados em um fardo que conta apenas como um item de carga. No entanto, invadir esse fardo exige uma Ação Principal extra.

2.9.2 PESOS VOLUMOSOS

Às vezes, os PJs precisam transportar grandes quantidades de mercadorias medidas em quilos. Quando for necessário converter esses pesos em pontos de carga, o Mestre pode simplesmente presumir que vinte quilos valem cerca de dez pontos de carga para um PJ carregando uma carga nas costas. Ao julgar a capacidade de um veículo de transportar pontos de carga, pode-se presumir que uma carroça pode carregar tanto quanto os PJs precisarem, dentro do razoável.

2.9.3 JOGOS SEM CARGA

Nem todos os grupos gostam de rastrear carga ou lidar com a logística de uma expedição de aventura. Se o Mestre assim o desejar, os PJs podem carregar e preparar qualquer quantidade de equipamento que o Mestre considerar razoável. Nesses casos, o Mestre deve verificar as fichas de personagem antes de cada aventura para garantir que a razão não seja ofendida.

2.10.0 QUEDAS E OUTROS PERIGOS

Alguns perigos ocorrem com certa regularidade para aventureiros. Alguns dos mais comuns são detalhados aqui.

Quedas: A maioria das criaturas sofrerá 1d6 de dano a cada 3 metros de queda, até um máximo de 20d6. Espinhos ou outros terrenos perigosos na base adicionarão pelo menos 1d6 ao total. Uma criatura que salta ou desliza intencionalmente de forma controlada pode realizar um teste de perícia de Destreza ou For/Exercer com dificuldade de 7 + 1 para cada 3 metros completos; em caso de sucesso, a distância efetiva da queda é reduzida pela metade.

Sufocamento: Criaturas podem lutar ou agir normalmente sem ar por uma rodada por ponto de Constituição, ou 10 rodadas para a maioria dos PNJs. Se não se moverem, podem quadruplicar esse tempo. Uma vez que fiquem sem ar, devem fazer uma jogada de resistência física a cada rodada ou sofrer 1 ponto de vida de dano por DV ou nível que possuam.

Venenos: Venenos típicos de masmorras encontrados incrustados em armadilhas de agulha forçam uma jogada de resistência física ou a perda de metade dos pontos de vida

máximos da vítima. Venenos muito potentes podem matá-la imediatamente. Aqueles que morrem devido ao dano de veneno geralmente levam pelo menos 1d6 minutos para expirar, mas ficam indefesos enquanto isso. Um antídoto aplicado durante esse tempo pode revivê-los com 1 ponto de vida. Um curandeiro habilidoso pode tentar neutralizar a toxina com um teste de perícia Int/Curar com dificuldade de pelo menos 10 para a maioria dos venenos, ou 12 ou mais para os realmente assustadores.

Além do dano em pontos de vida causado por um veneno, muitos também têm efeitos colaterais persistentes, como penalidades em jogadas de acerto ou testes de perícia, ou a perda de ações de Movimento por um determinado período. Alguns também adicionam Tensão Sistêmica à vítima devido ao estresse que exercem sobre seus corpos. Uma vítima forçada a ultrapassar sua Tensão do Sistema máxima entrará em colapso e morrerá em minutos se o veneno não for neutralizado.

2.11.0 VIAGEM TERRESTRE

Os PJs geralmente podem viajar por dez horas por dia na maioria das estações, sendo o restante absorvido pelo descanso, construção do acampamento e atividades incidentais. Para cada hora de viagem, eles podem atravessar quantos quilômetros de um determinado terreno forem listadas na tabela. Essa viagem pressupõe que os PJs estejam se movendo diretamente em direção ao seu destino e não dediquem tempo específico para explorar a área em busca de pontos de interesse ou investigar os arredores. Essa taxa de viagem também pressupõe velocidades médias de caminhada ou de carroça; cavalos podem ser usados por seus cavaleiros para rápidas explosões de velocidade para perseguir ou evitar outros, mas não aumentam muito a taxa média de viagem.

Para cada dia de viagem e cada noite de acampamento ao ar livre, o Mestre rola um dado para um teste de encontro errante. O dado usado dependerá do terreno, com terras mais seguras ou pacíficas usando um tamanho de dado maior. Com um resultado 1, os PJs encontram criaturas ou uma situação que requer sua atenção.

Supondo que não seja uma emboscada ou um encontro repentino em uma área obscura, os grupos geralmente se encontram no alcance máximo da visão. Um teste resistido de Sab/Notar pode ser usado para determinar quem avista quem primeiro; PJs que obtêm vantagem geralmente podem evitar o outro grupo automaticamente se tiverem cobertura suficiente.

PJs viajando com uma caravana ou em uma carroça de viagem bem abastecida não precisam se preocupar com detalhes de comida, bebida e abrigo, mas PJs que planejam fazer uma expedição terrestre sem esses confortos devem consultar as regras para exploração terrestre para obter detalhes sobre os suprimentos e as dificuldades envolvidas.

2.11.1 VIAGEM MARÍTIMA

Um navio geralmente consegue navegar a cerca de dez quilômetros por hora quando navegando, e pode navegar dia e noite se estiver longe de costas e outros perigos. Galeras movidas a remo têm a mesma velocidade média, mas não se

importam com os ventos. Uma tripulação comum, no entanto, só consegue remar por oito horas por dia.

Encontros no mar são mais raros, mas potencialmente mais perigosos; O Mestre deve rolar testes diários e noturnos em 1d10 ou 1d12. Com 1, alguma criatura cruzou o navio, um vento ou tempestade preocupante surgiu, algo foi danificado no navio ou deu errado com a tripulação, ou complicou de alguma forma a jornada da embarcação. Alguns desses encontros podem ser superados com um bom plano e um teste decente de perícia em Navegar, enquanto outros podem exigir respostas mais sangrentas.

Tipo de Terreno	Quilômetros por hora
Planícies ou savanas	5
Floresta aberta ou deserto	3
Floresta densa ou colinas acidentadas	2,5
Pântano ou mangue	1,5
Montanhas ou terras desoladas	1
Há uma estrada atravessando o terreno	x2*
Clima adverso, lama ou chuva forte	x0,5
Neve profunda no chão	x0,1
* Boas estradas não podem aumentar a velocidade de marcha do grupo acima de 5 km/h.	

2.12.0 EXPLORAÇÃO E EXPEDIÇÕES EM ÁREAS SELVAGENS

Estas regras pressupõem que os PJs estejam explorando ou se aventurando por uma área selvagem mapeada em hexágono, sem estações de passagem seguras ou mapas confiáveis.

2.12.1 EXPLORANDO UM HEXÁGONO

Explorar um hexágono padrão de 10 km em busca de pontos de interesse leva um dia inteiro de exploração. Se o terreno for especialmente acidentado ou com muitas sombras, como uma cadeia de montanhas ou um pântano sem trilhas, esse tempo é dobrado ou triplicado.

Esse tempo é suficiente para encontrar a maioria dos principais pontos de interesse que o Mestre possa ter colocado no hexágono. Não necessariamente identificará pequenas formações ou fornecerá um levantamento detalhado do terreno.

2.12.2 SUPRIMENTOS PARA UMA EXPEDIÇÃO

Ao se aventurar em áreas selvagens e indomáveis, um grupo precisará de certos suprimentos. Fogo, água, abrigo e comida são os quatro mais críticos. Em alguns lugares, alguns desses suprimentos podem ser facilmente adquiridos ao longo do caminho, como água fresca de um rio que os PJs estejam seguindo, ou abrigo quando o clima estiver quente e agradável o tempo todo, mas geralmente será necessário algum tipo de provisão para obtê-los.

Comida é medida em dias de comida por pessoa. A comida necessária para cada dia conta como um item de carga, embora possam ser compactados como rações semanais que contam como quatro itens. Alguns itens mágicos ou Magos podem ser capazes de criar comida; um grupo que depende inteiramente

dessas coisas deve torcer para que nada aconteça com seu vale-refeição literal.

Água também é medida em dias de água por pessoa, cada unidade contando como um item de carga. Climas excepcionalmente quentes ou secos podem exigir múltiplos disso para evitar desidratação ou superaquecimento.

Abrigo significa roupas adequadas para o clima e algum tipo de barraca ou abrigo para proteção contra os elementos durante o descanso. Personagens com Sobreviver-0 podem construir um abrigo mínimo com galhos e ramos em áreas arborizadas, mas em locais com chuva torrencial, neve intensa ou outras condições extremas, isso pode ser mais difícil. A falta de abrigo pode impossibilitar o descanso confortável e a recuperação de Esforço, PV ou magias. Privações severas podem até ameaçar a vida de um PJ.

Fogo significa combustível suficiente para cozinhar, secar roupas molhadas e aquecer os PJs depois que eles pararem de se mover durante o dia. Na maioria dos lugares, é fácil até para o PJ menos experiente em madeira coletar madeira seca ou galhos suficientes para acender uma fogueira minimamente suficiente, mas viagens para terras desprovidas de vegetação lenhosa podem significar problemas. Uma carga de bolos de esterco, carvão ou outro combustível suficiente para manter um grupo aquecido por uma noite comum conta como quatro itens de estorvo.

CARGAS DE SUPRIMENTOS

Tipo	Carga
Um dia de comida ou água	1
Uma semana de comida cuidadosamente embalada	4
Uma carga noturna de combustível para fogueira	4
Um dia de forragem para um cavalo ou animal grande	4
Um dia de forragem para uma mula ou animal pequeno	2
Água diária para um animal grande	8
Água diária para um animal pequeno	4

2.12.3 ANIMAIS DE CARGA E CARREGADORES

Os animais de carga podem carregar uma certa quantidade de itens de carga, desde que sejam embalados com cuidado.

Carregadores profissionais também são contratações comuns para aventureiros, embora geralmente se recusem a entrar em ruínas perigosas.

A maioria dos animais consegue sobreviver pastando à noite e em breves paradas para beber água durante toda a expedição. Em terras áridas, comida e água devem ser embaladas para os animais, bem como para os humanos.

Durante o combate, os carregadores se escondem ou lutam como humanos normais para defender suas vidas. Os animais de carga podem entrar em pânico se não forem acalmados por um teste bem-sucedido de Car/Cavalgar de um tratador, feito como uma ação de Movimento, geralmente contra uma dificuldade de 8 ou mais. Carroceiros, cavaleiros nômades e outros tratadores profissionais de rebanho sempre obtêm sucesso nesses testes de acalmia, exceto nas circunstâncias mais incomuns.

Em caso de necessidade, um cavalo saudável pode ser abatido para 30 dias de ração, e uma mula ou animal de tamanho similar para 15 dias. Preservar essa carne exige tempo e esforço, conforme explicado na seção Forrageamento.

CARGAS DE ANIMAIS DE CARGA E CARREGADORES

Tipo	Carga
Cavalo de montaria ou cavalo de guerra, com cavaleiro carregado	5
Cavalo de montaria ou cavalo de guerra, somente carga	20
Cavalo de carga pesado	30
Mula ou burro	15
Carregador profissional	12
Dois carregadores carregando uma liteira compartilhada	30

2.12.4 FOME, SEDE E CONGELAMENTO

Se os PJs não tiverem comida, água, calor ou abrigo suficientes, coisas ruins começarão a acontecer. Cada dia sem essas necessidades aplicará as seguintes penalidades.

A Tensão do Sistema é adquirida. Se isso colocar o PJ acima do seu máximo, ele deve fazer uma jogada de resistência Física ou morrer ao amanhecer se não for ajudado. Em caso de sucesso, ele fica indefeso até a morte ou resgate.

Ele não pode se recuperar da Tensão do Sistema, ganhar cura de pontos de vida noturna, renovar o Esforço Comprometido diário ou restaurar magias gastas até que tenham tido um dia de comida, água e sono quentinhos adequados.

SITUAÇÕES QUE CAUSAM PRIVAÇÃO

Circunstância	T. Sis.
Primeiro dia sem comida suficiente*	+0
Dia consecutivo sem comida	+1
Primeiro dia sem água suficiente	+2
Dia consecutivo sem água	+3
Noite sem abrigo ou fogo adequados*	+0
Noite rigorosa sem abrigo ou fogo	+1
* Nenhuma Tensão do Sistema foi obtida ainda, mas o PJ ainda sofre privação e não pode recuperar recursos perdidos.	

2.12.5 COLETA DE ALIMENTOS

PJs que se encontram com poucos suprimentos ou sem um recurso específico podem levar algum tempo para coletar alimentos no terreno ao redor. Presume-se que o grupo se mantenha unido durante esse processo, sacrificando a eficiência pela segurança. Eles podem se separar se desejarem, mas cada grupo corre o risco de encontros.

Alguns suprimentos podem ser coletados como parte normal da viagem. Se passarem por terreno comum, não árido e não estéril, presume-se que os PJs possam reabastecer seus odres e procurar lenha quando quiserem.

A coleta de alimentos requer meio dia ou um dia inteiro de esforço. O membro mais apto do grupo faz um teste de Sab/Sobreviver contra a dificuldade listada na tabela e, em caso de sucesso, ganha 1d6 unidades de coleta de alimentos mais a

soma dos níveis da perícia Sobreviver do grupo, até um máximo de 10. Aqueles sem a perícia subtraem 1 do total, até um mínimo de uma unidade encontrada pelo grupo.

Cada unidade de forragem vale um dia de comida para uma pessoa, um dia de água para uma pessoa ou uma noite de lenha para o grupo, e o grupo pode decidir quanto de cada foi encontrado após a rolagem. PJs que são bárbaros ou outros nativos das terras selvagens normalmente nunca encontram menos de duas unidades de forragem, exceto em circunstâncias extremas.

Alimentos forrageados não são conservados e estragam em três dias. Defumá-los ou secá-los requer o uso de um dia de lenha e meio dia de trabalho. Qualquer quantidade razoável de forragem pode ser preservada com meio dia de trabalho.

FORRAGEAMENTO

Tipo de Terreno Forrageado	Dific.
Bosques ou áreas com vegetação densa	8
Montanhas, cerrados, savanas	9
Desertos, terras áridas ou áridas normais	12
Terras áridas ou terras com pouca sobrevivência humana	14
Um dia inteiro forrageando em vez de meio dia	-2
Cada dia sucessivo forrageando o mesmo hexágono	+1
Em caso de sucesso, 1d6 unidades de forragem são encontradas, mais o total de perícias de Sobrevivência dos forrageadores. Aqueles que não possuem perícia de nível 0 subtraem 1 do total encontrado.	

2.12.6 ENCONTROS ERRANTES

Os PJs correm o risco de encontrar problemas em suas expedições. De vez em quando, um dado de teste de Encontro Errante deve ser rolagem pelo Mestre, com exemplos de probabilidades na tabela abaixo. Se o Mestre tirar 1, algo acontece. O Mestre deve rolar um teste de encontro...

- Uma vez por dia de viagem e uma vez por noite de acampamento ao ar livre. Esses encontros começarão no alcance máximo de visão usual do terreno, com um teste resistido de Sab/Notar para ver quem avistou quem primeiro.
- Uma vez por tentativa de forrageamento. Seja meio dia ou um dia inteiro, um teste é feito por tentativa, por grupo de forrageamento. Se o grupo forragear o dia todo em vez de viajar, o teste de viagem diária acima é omitido.

A natureza precisa de um Encontro Errante dependerá do terreno e dos preparativos do Mestre. Esses encontros se encaixam na lógica da situação, não nos níveis dos PJs, então uma rápida retirada pode ser necessária.

No entanto, nem todos os Encontros Errantes são hostis ou envolvem combate. Um nobre pomposo pode estar limpando a multidão da estrada à sua frente, ou um lenhador pode ser encontrado com uma perna quebrada, ou o bando de bandidos pode estar festejando e disposto a receber visitantes. Em geral, são simplesmente situações, criaturas ou eventos aos quais os PJs precisarão reagir.

VERIFICAÇÕES DE ENCONTROS ERRANTES

Tipo de Terreno	Chance
Área selvagem perigosa	1 em 6
Área de agitação civil ou banditismo intenso	1 em 6
Estrada comercial comum	1 em 8
Estrada comercial bem policiada	1 em 10
Terras de fronteira ou áreas rurais remotas	1 em 8
Área selvagem comum	1 em 8

2.13.0 EXPLORAÇÃO DE MASMORRAS

Estas regras servem para acompanhar aventuras em um local perigoso, onde perigos podem surgir a qualquer momento. Elas não se destinam à exploração casual de uma clareira arborizada ou rua da cidade, e nesses casos as ações dos PJs podem ser acompanhadas cena a cena, como de costume. É importante que os Mestres entendam o propósito dos testes de Encontros Errantes em um local. Eles visam pressionar constantemente o grupo para entrar, cumprir seu propósito e sair antes que sejam esgotados pelos encontros. Nem todos os Encontros Errantes são hostis, mas cada um deles representa um risco de luta inútil ou alarme repentino.

2.13.1 A ORDEM DO JOGO

No início de cada turno, após o grupo entrar no local:

- Role um teste secreto de Encontros Errantes, se necessário. Com resultado 1, o encontro acontecerá em algum momento apropriado neste turno.
- Os PJs decidem o que querem fazer neste turno, seja entrar em uma nova sala, procurar cuidadosamente em sua localização atual, mexer em algum objeto que encontraram ou algo que leve dez minutos.
- Contar a eles o resultado de suas ações, seja uma descrição superficial de uma nova sala, um aviso sobre a abominação hedionda que está surgindo diante deles ou a detonação explosiva do cristal que acabaram de bater experimentalmente.
- Recomeçar do início, assumindo que suas ações consumiram um turno inteiro, até que se retirem do local ou que se torne seguro o suficiente para parar de contar os turnos.

2.13.2 CRONOMETRAGEM NA MASMORRA

Assim que os heróis invadem uma ruína, masmorra, mansão de nobre corrupto ou outro local perigoso, o Mestre começa a contar o tempo em turnos. Cada turno conta como cerca de dez minutos ou uma cena. Os membros do grupo geralmente podem fazer uma coisa significativa por turno. Diferentes membros do grupo podem fazer coisas diferentes no mesmo turno.

O objetivo de rastrear turnos não é ter um registro minuto a minuto das atividades dos PJs, mas sim ter uma ideia aproximada de quanta atividade eles estão realizando dentro da ruína. Quanto mais eles fazem isso e quanto mais tempo permanecem, maior a probabilidade de se depararem com Encontros Errantes ou os nativos terem tempo para perceber a presença de intrusos.

Eventualmente, os PJs precisam recuar ou limpar completamente o local de seus habitantes perigosos.

EXEMPLO DE CUSTO DE TEMPO EM TURNOS

Atividade	Turnos
Mover-se de uma sala de interesse para outra	1
Arrombar uma fechadura ou desarmar uma armadilha	1
Entrar em uma briga com algo	1
Realizar primeiros socorros e saquear após uma briga	1
Procurar em uma sala cuidadosamente	1
Implantar algo improvisado ou operar um dispositivo	1
Tempo de duração de uma tocha até se apagar	6
Tempo de duração de uma lanterna cheia antes de se apagar	24

2.13.3 MOVIMENTO E FUGA

Em ruínas diagramáticas simples, compostas por pontos de interesse, o movimento de um ponto a outro leva um turno. Caso contrário, a viagem ocorre a uma taxa de 36 metros por turno, refletindo o grupo se esgueirando, ouvindo, mapeando e examinando cuidadosamente os arredores à medida que avança.

Se forçado a fugir, o grupo precisa decidir exatamente como recuar e quais medidas usar para retardar ou dissuadir os perseguidores. Alguns desencorajamentos podem ser suficientes para funcionar sem um teste.

Se seus inimigos estiverem determinados, o grupo usa as regras de perseguição fornecidas na seção de regras deste documento. Ao fugir loucamente, o grupo não deve ter permissão para consultar seus mapas; o Mestre apenas indica cruzamentos e portas até que o grupo escape, os inimigos desistam ou os inimigos os alcancem.

Em uma evasão bem-sucedida, os PJs eventualmente ultrapassam ou despistam seus perseguidores. Em uma falha, eles são pegos em algum ponto de sua rota de fuga. Uma fuga bem-sucedida geralmente leva o tempo de um turno e deixa os PJs em qualquer local em que estejam quando a perseguição cessa.

2.13.4 ENCONTROS E SURPRESA

Normalmente, os PJs estão suficientemente alertas ao explorar um local para evitar qualquer chance de surpresa, exceto uma emboscada programada. Se eles atacarem os nativos repentinamente, no entanto, os moradores locais podem ficar atordoados demais para agir por uma rodada. Se o Mestre achar que isso é possível, dê uma chance de X em 6. Se os PJs se depararem com um Encontro Errante em uma sala, as criaturas entrarão por uma das entradas disponíveis. Nos corredores externos, elas geralmente estão a 1d8 x 3 metros de distância quando avistadas ou ouvidas pela primeira vez, supondo que haja espaço suficiente para tal distância.

Lembre-se de fazer uma jogada de reação quando os PJs encontrarem criaturas. Nem todo grupo de habitantes de masmorras irá imediatamente sacar suas armas.

Normalmente, há um breve e tenso momento de reconhecimento quando os PJs encontram criaturas, tempo suficiente para um teste de reação e uma chance de avaliar as

chances de diplomacia. O Mestre deve sempre dar aos PJs a chance de negociar ou fugir ao encontrar criaturas, a menos que a situação torne isso completamente impraticável.

2.13.5 TESTES DE ENCONTROS ERRANTES NA MASMORRA

A cada tantos turnos, o Mestre deve rolar 1d6 para verificar se há um Encontro Errante. Com 1, os PJs encontrarão um em algum momento do turno. A frequência do teste dependerá de quão alertas e organizados os habitantes do local estão.

O conteúdo real do encontro é decidido quando o Mestre monta o local. Nem todos os encontros envolvem encontrar criaturas. Alguns são meros eventos ou situações que se

encaixam no local. Da mesma forma, nem todos os encontros são necessariamente hostis. Testes de reação devem ser feitos para todos os grupos de criaturas.

QUANDO FAZER UM TESTE DE ENCONTRO

Tipo de Local	Turnos
Local em alerta com defensores organizados	Cada 1
Local sem alerta com defensores organizados	Cada 2
Local sem defesa organizada ou ativa	Cada 3
Local com poucos habitantes móveis	Cada 4
Recanto abandonado ou em desuso em um local	Cada 6
Área escondida ou câmara oculta desconhecida pelos nativos do local	Sem teste

3.0.0 EQUIPAMENTOS, ARMADURAS E ARMAS

Esta seção fornece uma seleção de equipamentos de exemplo apropriados para a maioria das campanhas de fantasia. Naturalmente, espera-se que o Mestre adicione outros itens que possam se adequar ao seu mundo específico.

3.1.0 DINHEIRO E MOEDA

O jogo pressupõe moedas de cobre, prata e ouro em circulação geral, com dez moedas de cobre para uma moeda de prata e dez moedas de prata para uma moeda de ouro. A prata é a moeda base; uma moeda de prata corresponde ao salário diário de um trabalhador típico.

3.2.0 EQUIPAMENTO DE AVENTURA

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Item	Custo	Carga
Flechas, 20	2 pp	1
Mochila	2 pp	1§
Botas	2 pp	1§
Vela	1 pc	*
Carroça, um cavalo	50 pp	N/A
Roupas, comum	25 pp	1§
Roupas, fina	100 pp	1§
Roupas, nobre	500 pp	2§
Utensílios de cozinha	4 pp	1
Pé-de-cabra	4 pp	1
Lenha, fogueira de uma noite	2 pc	4
Frasco, metal, meio litro	3 pp	1
Gancho	5 pp	1
Martelo ou ferramenta pequena	2 pp	1
Bolsa de curandeiro	5 pp	1
Dardos de Hurlant, 20	20 pp	1
Pontas de ferro, 10	1 pp	1
Lanterna	10 pp	1
Espelho de mão	10 pp	*
Óleo, meio litro	1 pp	1#
Papel, 10 folhas	1 pp	*
Rações, uma semana	5 pp	4
Corda, 15 metros	2 pp	2
Saco	1 pp	1
Pá, picareta ou ferramenta similar	4 pp	2
Caixa de isca	1 pp	*
Tocha	2 pc	1#
Odre de água, um galão	1 pp	1
Kit de escrita	3 pp	1

* o item é efetivamente leve em quantidades modestas

§ o item não conta para fins de carga enquanto estiver sendo usado

pode ser agrupado em unidades de três para a mesma carga, com uma Ação Principal para abrir um pacote e obter o conteúdo

ANIMAIS E TRANSPORTE

Item	Custo
Cavalo, cavalgada	200 pp
Cavalo, tração	150 pp
Cavalo, treinado para a batalha	2 pp
Mula	30 pp
Vaca	10 pp
Boi, treinado para arar	15 pp
Galinha	5 pc
Porco	3 pp
Cachorro, de trabalho	20 pp
Ovelha ou cabra	5 pp
Balsa fluvial, por passageiro	5 pc
Passagem de navio, por dia previsto	2 pp
Viagem de carruagem, por quilômetro	2 pc
Barco a remo	30 pp
Pequeno barco de pesca	200 pp
Navio mercante	5 pp
Galeão de guerra	50 pp

3.2.1 PACOTES DE EQUIPAMENTOS

Dependendo do gosto do grupo, alguns grupos podem gostar de rastrear cada tocha e pesar cuidadosamente seus gastos de recursos em expedições perigosas. Outros preferem ignorar os detalhes. As opções de “pacotes de equipamentos” abaixo abrangem todos os equipamentos, exceto armas e armaduras, esperados de uma função específica, e o peso normal de cada um deles. O conteúdo específico de cada pacote é tão amplo quanto o Mestre considerar razoável para a função. Um Mestre que prefira uma contabilização exata pode desautorizar pacotes.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Item	Custo	Carga
Equipamento de Artesão	50 pp	5
Ferramentas de Criminosos	100 pp	3
Kit de Exploração de Masmorras	200 pp	6
Traje de Nobre Cortesão	1 pp	2
Implementos de Artista	100 pp	3
Equipamento de Viagem na Natureza	100 pp	5

3.2.0 CONTRATAÇÕES E SERVIÇOS

O grupo pode achar útil empregar mão de obra temporária em suas aventuras, seja para obter gente experiente em combate ou pelos talentos especiais que possui.

Contratados aventureiros exigirão pelo menos metade do tesouro, além do pagamento diário, e não correrão riscos que seus empregadores não compartilhem. Suas estatísticas de combate serão normais para seu tipo, geralmente iguais às de um soldado humano comum para a maioria. Após uma aventura particularmente perigosa, o contratado deve fazer um teste de Moral; em caso de falha, ele decide que a vida de aventureiro é muito arriscada e deixa o grupo.

Nas raras ocasiões em que um mago pode ser encontrado disposto a contratar seus serviços, suas habilidades quase nunca excedem as de um Mago de primeiro ou segundo nível.

A maioria das comunidades tem um número limitado de homens e mulheres dispostos a arriscar uma terrível desgraça enquanto se aventuram. Se o grupo tiver o hábito de retornar sem seus empregados, outros podem se recusar a se juntar a eles. Os mercenários não aventureiros contratados para proteger a residência do grupo, transportar seus equipamentos em expedições, trabalhar em seu nome e conduzir outras atividades normais não precisarão de mais do que seu salário diário. Se não puderem voltar para casa no final do dia, alimentação e alojamento adequado também deverão ser fornecidos.

Quando necessário, pode-se presumir que mercenários comuns tenham um bônus total de +1 em testes de perícia relevantes.

CONTRATAÇÕES E MÃO DE OBRA DIÁRIA

Item	Custo/dia
Bardo de Baixa Reputação	2 pp
Prostituta Comum	2 pp
Dragomano ou Intérprete Habilidoso	10 pp
Cortesã de Elite	100 pp
Fazendeiro	1 pp
Guarda comum	2 pp
Guarda, sargento para cada dez guardas	10 pp
Advogado ou Causídico	10 pp
Mago de Habilidades Menores	200 pp
Médico Mundano	10 pp
Carregador disposto a ir para a natureza	5 pp
Carregador apenas para estradas relativamente seguras	1 pp
Navegador	5 pp
Sábio, por pergunta respondida	200 pp
Marinheiro	1 pp
Escreba ou Escriturário	3 pp
Artesão Habilidoso	5 pp
Trabalhador Não Qualificado	1 pp
Mercenário Veterano	10 pp
Guia da Natureza	10 pp

3.2.1 SERVIÇOS E DESPESAS DE VIDA

Heróis que estão suficientemente estabelecidos para ter suas próprias casas ou negócios podem viver confortavelmente com seus próprios recursos. Outros PJs, no entanto, devem pagar por seu sustento quando não estão em aventuras.

Os custos de um estilo de vida empobrecido cobrem apenas o mínimo necessário de comida e um lugar razoavelmente seco para dormir. Heróis que não podem pagar nada melhor sofrem uma penalidade de -1 em todos os testes de perícia social devido ao seu estado desleixado e devem fazer uma jogada de resistência Física a cada noite para se beneficiar da redução usual na Tensão do Sistema.

As taxas comuns de um estilo de vida aventureiro geralmente cobrem alimentação adequada e um quarto de pousada particular e decadente. Não há penalidades ou benefícios por viver dessa maneira.

Os custos de um estilo de vida rico geralmente incluem uma casa alugada, uma pequena equipe de criados e acesso social aos círculos da alta sociedade que toleram os novos ricos... pelo menos, enquanto suas moedas permanecerem boas.

Estilos de vida nobres oferecem o melhor que a comunidade pode oferecer em termos de acomodações requintadas, comida farta, servos bajuladores e a amizade temporária de parasitas úteis. Uma vez por sessão de jogo, o PJ pode pedir um favor a um parasita de sua comitiva, que o realizará se não for mais do que levemente humilhante, perigoso ou ilegal.

Além desses custos semanais de estilo de vida, alguns outros serviços frequentemente exigidos por aventureiros são listados.

SERVIÇOS E DESPESAS DE SUBSISTÊNCIA

Item	Custo
Estilo de vida empobrecido, por semana	5 pp
Estilo de vida comum, por semana	20 pp
Estilo de vida rico, por semana	200 pp
Estilo de vida nobre, por semana	1.000 pp
Cura mágica de feridas	10 pp/ph*
Cura mágica de uma doença	500 pp*
Remover uma maldição ou desfazer magia	1.000 pp*
Lançar um feitiço menor	250 pp*
Subornar para ignorar um crime menor	50 pp
Subornar para ignorar um crime maior	500 pp
Subornar para ignorar um crime capital	10.000 pp
Contratar alguém para um crime menor	50 pp
Contratar alguém para um crime maior	1.000 pp
Contratar alguém para um crime infame	25.000 pp

* Esses serviços raramente estão disponíveis sem conexões pessoais ou favores especiais, e muitas comunidades podem não tê-los.

3.3.0 ARMADURA

Embora alguns adeptos marciais ou feiticeiros tradicionais evitem armaduras, a maioria dos aventureiros considera necessário colocar algo sólido entre eles e seus inimigos.

A armadura deve ser usada como um item Preparado, contando para o limite de carga do herói. Cada tipo de armadura concede uma Classe de Armadura base diferente ao portador, tornando mais difícil para os inimigos desferirem um golpe decisivo. Esta Classe de Armadura é modificada pelo modificador de Destreza do portador e por qualquer escudo que ele carregue, conforme descrito abaixo. Múltiplas armaduras não se acumulam; apenas uma pode beneficiar o portador.

Um herói sem armadura tem uma Classe de Armadura base de 10, modificada pelo seu modificador de Destreza. Se ele pegar um escudo, poderá aprimorá-la para CA 13 ou CA 14, dependendo do tamanho do escudo.

3.3.1 ARMADURAS LEVES, MÉDIAS E PESADAS

Armaduras leves podem ser decididamente pesadas, mas são largas e flexíveis o suficiente para oferecer o mínimo de impedimento às ações do usuário. Algumas variedades também são discretas o suficiente para serem usadas educadamente em sociedade. **Armaduras médias** são significativamente mais barulhentas e mais ostensivas; não podem ser usadas discretamente e aplicam sua sobrecarga como uma penalidade a quaisquer testes físicos de Esgueirar feitos pelo usuário.

Armaduras pesadas são a panóplia mais espessa e resistente disponível no mercado, e seu volume e ruído fazem com que sua carga se aplique como uma penalidade aos testes de Esgueirar ou Exercer feitos pelo usuário.

3.3.2 ESCUDOS

Escudos vêm em duas variedades gerais. Os pequenos, geralmente feitos de metal mais caro, podem ser presos ao braço do usuário e permitem que ele segure e manipule objetos com essa mão, embora não empunhe uma arma com eles. Escudos maiores são de madeira mais barata e exigem uma boa empunhadura. Um usuário de escudo pequeno tem uma CA base de 13, enquanto um usuário de escudo grande tem uma CA base de 14. Ao contrário de outras armaduras, no entanto, se o usuário já estiver usando uma armadura igual ou superior, o escudo concede um bônus de +1 à sua CA. Os escudos permitem que o portador ignore a primeira ocorrência de Choque que poderia sofrer em uma rodada.

3.3.3 TIPOS DE ARMADURA

Camisas de guerra nada mais são do que camisas abençoadas, mantos da sorte, pinturas de guerra auspiciosas ou quaisquer símbolos de vitória marcial favorecidos pelos pobres e humildes de uma determinada cultura. Embora possam parecer nada além de roupas normais, sua sorte na guerra ainda é suficiente para interferir nas habilidades de um conjurador.

Casacos de couro são longos casacos de couro grosso e flexível, às vezes usados para amortecer o impacto de armaduras mais pesadas e às vezes usados como vestimenta urbana ornamentada para os nobres que podem se dar ao luxo de tais

luxos. A **armadura Linothorax** é uma armadura mais rígida de tecido colado em camadas.

Um **traje de guerra** é um termo genérico para vários trajes que envolvem camadas de tecido reforçado ou couro. Pedacos de metal, camadas de couro grosso ou tramas de cordas resistentes podem ser usadas nas várias camadas do traje, tornando-o um equipamento muito pesado, embora eficaz.

A **armadura em peças** é composta por uma peça peitoral mais espessa ou durável e uma armadura de membros em peças. Embora menos eficaz do que uma couraça e grevas, geralmente é o melhor que aventureiros pobres podem obter.

As **camisas de malha** são geralmente de ferro ou arame de aço, embora bronze e outros materiais mais exóticos não sejam desconhecidos. Essas cotas cobrem apenas os órgãos vitais do usuário, mas são menos pesadas do que uma couraça completa.

ARMADURA

Armaduras Leves	CA	Custo	Carga
Sem Armadura	10	Nenhum	N/A
Camisa de Guerra	11	5 pp	0
Casaco de Couro	12	50 pp	0
Linotórax	13	20 pp	1
Traje de Guerra	14	50 pp	3
Armadura em Peças	14	100 pp	2

Armaduras Médias

Camisa de Malha	14	250 pp	1
Couraça e Grevas	15	250 pp	2
Armadura em Escamas	16	500 pp	3

Armaduras Pesadas

Cota de Malha Hauberk	16	750 pp	2
Armadura de Placas	17	1.000 pp	2
Armadura Grande	19	2.000 pp	3
Armadura de Placas Grandes	16	2.000 pp	3

Escudos

Escudo Pequeno	13	20 pp	1
Escudo Grande	14	10 pp	1

A **couraça e a armadura de grevas** refletem os diferentes designs que dependem de placas de metal sólidas sobre os órgãos vitais do usuário, juntamente com armaduras de membros mais leves. A **armadura em escamas** inclui tanto a armadura de escamas de metal em um suporte flexível, quanto a brigandina, placas de placas e outras armaduras compostas de pequenas placas conectadas que cobrem a maior parte do corpo do usuário. A maioria são trajes pesados e barulhentos.

Uma **cota de malha hauberk** no estilo listado cobre não apenas o peito do usuário, mas também os braços, com uma longa saia que se estende até o joelho. A armadura de placas é uma armadura extremamente cara, feita de peças de metal sob medida que cobrem tanto os órgãos vitais quanto os membros do usuário. A armadura grande é menos bem-feita, dependendo, em vez disso, do empilhamento de camadas de malha, placas, couro, tecido e outros materiais de proteção.

A **armadura grande de placas** é tão bem-feita que uma arma precisa ser muito grande ou muito perfurante para causar dano ao usuário; elas são imunes a armas de combate corpo a corpo não mágicas ou de arremesso, a menos que a arma seja

de duas mãos, tenha um nível de Choque de CA 16 ou mais ou o usuário esteja sendo agarrado por alguém. Essa proteção firme tem o custo da espessa camada de placas encontrada em armaduras grandes ou placas convencionais.

3.4.0 ARMAS

As ferramentas de um ofício sangrento são familiares à maioria dos aventureiros. Enquanto alguns pugilistas Juramentados ou treinados podem desprezar o uso de armas materiais, a maioria dos combatentes sencientes precisa confiar em algo melhor do que seus dons naturais.

3.4.1 ESTATÍSTICAS DE ARMAS

Cada uma das armas na página a seguir tem um dano listado que inflige em um acerto bem-sucedido, uma quantidade de Choque infligida em um erro em alvos com CA igual ou menor que a indicada e um atributo específico relevante para o uso da arma. O modificador desse atributo é aplicado a todas as jogadas de acerto, jogadas de dano e Choque infligidos pela arma. Se mais de um atributo estiver listado, o portador pode usar o que for melhor. Usar uma arma corpo a corpo sem perícia de pelo menos Esfaquear-O inflige uma penalidade de -2 nas jogadas de acerto, assim como usar armas de longo alcance sem perícia de pelo menos Atirar-O. Armas de arremesso podem ser usadas com qualquer uma delas.

Armas de longo alcance têm alcances curtos e longos listados em pés. Atacar um alvo a curta distância pode ser feito sem penalidade, enquanto atingir um alvo a longa distância é feito com uma penalidade de -2 na jogada de acerto. Armas de longo alcance de duas mãos não podem ser usadas enquanto um inimigo estiver travado em combate corpo a corpo com o portador, e mesmo armas de uma mão ou de arremesso sofrem uma penalidade de -4 no acerto em tais circunstâncias.

Algumas armas têm características únicas adicionais, talvez sendo particularmente lentas para recarregar, ou exigindo as duas mãos para empunhar corretamente, ou sendo facilmente escondidas em roupas comuns. O Mestre pode optar por aplicar essas características a armas improvisadas capturadas pelos PJs, se alguma delas parecer apropriada.

3.4.2 TIPOS DE ARMAS

Existem dez mil variedades de **adagas**, mas a listada é uma adaga de combate comum, grande o suficiente para atravessar armaduras leves, mas pequena o suficiente para ser discretamente escondida. **Estiletos** e adagas perfurantes semelhantes geralmente não são eficazes como armas de arremesso.

Alabardas e outras armas de haste podem ser um pouco incômodas em espaços apertados, mas continuam sendo armas militares populares em alguns exércitos. As estatísticas fornecidas aqui também podem ser usadas para foices de guerra, achas de guerra, lanças de corte, glaivos, gisarmas e armas similares.

Arcos abrangem tudo, desde os pequenos arcos de arqueiros montados até os arcos longos da altura de um homem empunhados por arqueiros a pé. Arcos maiores são mais pesados e impossíveis de atirar a cavalo, mas geralmente têm força superior. Um arqueiro com uma aljava Preparada pode carregar uma flecha nova como uma ação de Movimento a cada turno, ou como uma ação no Turno se tiver pelo menos a perícia Atirar-1.

Armas blackjack incluem não apenas armas óbvias carregadas com areia ou chumbo de ferro, mas também qualquer carga de punho pequena e atordoante. Um blackjack ou outra pequena carga de punho é facilmente escondida como um componente ornamental de roupas comuns.

O **ataque desarmado** aqui é um soco ou chute comum, não aprimorado pelas artes ou pelo Foco de um Juramentado. Ataques desarmados adicionam a perícia Socar do agressor à rolagem de dano, bem como à rolagem de ataque.

Existem **bestas** em variedades mais pesadas do que a listada, mas bestas tão lentas e volumosas raramente estão nas mãos de aventureiros. Recarregar uma besta deste tamanho exige uma Ação Principal completa, mas devido à sua simplicidade de operação, alguém sem Atirar-O ainda pode usá-las sem penalidade de acerto não qualificado.

Clavas, cajados e maças são do mesmo gênero, embora estas últimas geralmente sejam feitas de metal. Embora sejam totalmente capazes de matar um homem, um usuário cuidadoso geralmente pode evitar infligir ferimentos letais.

Escudos podem ser uma arma eficaz quando usados para golpear ou socar um inimigo. Se usado como arma ou como parte de um ataque de dupla empunhadura, um escudo não concede benefícios de CA ou proteção contra Choque até o próximo turno do portador.

Espadas são armas comuns para a nobreza. O custo de forjar uma lâmina grande a torna um símbolo de riqueza e status em muitas culturas, e sua conveniência a torna uma arma favorita para uso nas ruas.

As estatísticas de **hurlants** são fornecidas como análogas às armas de fogo com poderes mágicos, se a campanha do Mestre incluir tais itens.

Hurlants de mão geralmente são do tamanho de pistolas, mais frequentemente carregadas pelos ricos como um abridor de tiro único no início das hostilidades. **Hurlants longos** são armas do tamanho de rifles, preferidas por atiradores de elite e assassinos que não esperam a necessidade de um segundo tiro. **Hurlantes grandes** geralmente têm 2,4 metros de comprimento e centenas de quilos de peso, e lançam raios tremendos que podem transfixar até alvos monstruosos. Aqueles que podem arcar com seu uso geralmente os montam em navios, carruagens de armas ou em fortificações importantes.

Lâminas de arremesso são pequenas folhas ou pontas de aço que não são muito úteis como armas de combate corpo a corpo, mas são fáceis de carregar discretamente em quantidades consideráveis.

Lâminas de garra são o tipo mais afiado de carga de punho, sendo pequenas lâminas ou garras de dedo que são facilmente escondidas ou disfarçadas como ornamentos de metal. Embora sejam armas cruéis, não podem ser arremessadas com utilidade.

Lanças, e seu primo mais longo, o **pique**, são armas militares comuns. Lanças mais leves são armas de arremesso eficazes, enquanto versões mais pesadas de duas mãos penetram bem em armaduras.

Os **machados** fornecidos aqui são aqueles feitos para a guerra; mais leves e ágeis do que seus primos funcionais, embora ainda capazes de cortar uma porta ou cortar um cabo,

se necessário. **Machados de guerra** são grandes o suficiente para exigir duas mãos para seu uso.

Os **martelos** listados aqui são da variedade de combate, com cabeça estreita e feitos para penetrar ou chocar placas pesadas de armadura.

Arma	Dano	Choque	Atributos	Alcance/Metros	Características	Custo	Carga
Machado de Mão	1d6	1/CA 15	For/Des	3/9	A	10 pp	1
Machado de Guerra	1d10	3/CA 15	For	—	2H	50 pp	2
Blackjack	1d4	Nenhum	For/Des	—	S, ML	1 pp	1
Arco Grande	1d8	Nenhum	Des	30/180	2H, R, PS	20 pp	2
Arco Pequeno	1d6	Nenhum	Des	15/90	2H, R, PS	20 pp	1
Lâminas de Garra	1d6	2/CA 13	For/Des	—	S	10 pp	1
Crava	1d4	Nenhum	For/Des	3/9	A, ML	—	1
Crava Grande	1d10	2/CA 15	For	—	2H	1 pp	2
Besta	1d10	Nenhum	Des	30/90	2H, RL, PS	10 pp	1
Adaga	1d4	1/CA 15	For/Des	9/18	S, A, PS	3 pp	1
Alabarda	1d10	2/CA 15	For	—	2H, L	50 pp	2
Martelo Grande	1d10	2/CA 18	For	—	2H	50 pp	2
Martelo de Guerra	1d8	1/CA 18	For	—		30 pp	1
Hurlant Grande	3d10	Nenhum	Des	180/730	FX, TU, PA	10.000 pp	15
Hurlant de Mão	1d12	Nenhum	Des	9/18	TU, PA	1.000 pp	1
Hurlant Longo	2d8	Nenhum	Des	60/180	2H, TU, PA, PS	4.000 pp	2
Maça	1d6	1/CA 18	For	—	ML	15 pp	1
Lança	1d8	1/CA 18	For	—	2H, L	10 pp	2
Golpe de Escudo Grande	1d6	1/CA 13	For	—	ML	—	—
Golpe de Escudo Pequeno	1d4	Nenhum	For/Des	—	ML	—	—
Lança Pesada	1d10	2/CA 15	For	—	2H	10 pp	2
Lança Leve	1d6	2/CA 13	For/Des	9/18	A	5 pp	1
Lâmina de Arremesso	1d4	Nenhum	Des	9/18	S, A, N	3 pp	1
Cajado	1d6	1/CA 13	For/Des	—	2H, ML	1 pp	1
Estilete	1d4	1/CA 18	Des	—	S, PS	10 pp	1
Espada Grande	1d12	2/CA 15	For	—	2H	250 pp	2
Espada Longa	1d8	2/CA 13	For/Des	—		100 pp	1
Espada Curta	1d6	2/CA 15	For/Des	—		10 pp	1
Ataque Desarmado	1d2+Perícia	Nenhum	For/Des	—	ML	—	—

3.4.3 CARACTERÍSTICAS DA ARMA

2M: Duas Mãos. A arma requer as duas mãos para ser usada em combate. Armas de longo alcance de duas mãos não podem ser disparadas efetivamente enquanto um inimigo estiver dentro do alcance corpo a corpo.

PA: Perfurante de Armadura. Esta arma ignora peles, armaduras e escudos não mágicos para fins de suas jogadas de acerto.

FX: Fixo. A arma é muito pesada e desajeitada para ser usada sem uma posição fixa e toma pelo menos cinco minutos para se firmar.

L: Longa. A arma é excepcionalmente longa, permitindo ataques corpo a corpo em alvos a até 3 metros de distância, mesmo que um aliado esteja no caminho. Mesmo assim, o portador ainda precisa estar a menos de 1,5 metro de um inimigo para ser considerado em combate corpo a corpo com ele para fins de forçar Retiradas de Combate, interromper armas de longo alcance de grande porte ou manobras semelhantes.

ML: Menos Letal. Inimigos reduzidos a zero pontos de vida por esta arma sempre podem ser deixados vivos a critério do portador.

N: Numerosas. Cinco delas contam como apenas um item Preparado.

PS: Precisamente Assassina. Quando usada para um Ataque de Execução, a arma aplica uma penalidade adicional de -1 à resistência Física e causa o dobro de dano mesmo em caso de sucesso.

R: Recarregar. A arma requer uma ação de Movimento para recarregar. Se o usuário tiver pelo menos a perícia Atirar-1, ele pode recarregar como uma ação No Turno.

S: Sutil. Pode ser facilmente escondida em roupas ou joias.

RL: Recarga Lenta. É necessária uma Ação Principal para recarregar esta arma.

TU: Tiro Único. Esta arma leva dez rodadas para recarregar, e o esforço de recarga é prejudicado se um inimigo atacar o portador corpo a corpo.

A: Arremessável. Embora a arma possa ser usada em combate corpo a corpo, ela também pode ser arremessada para a distância listada, embora não cause Choque nesse caso. Arremessar uma arma em combate corpo a corpo aplica uma penalidade de -4 à jogada de acerto.

4.0.0 MAGIA E CONJURAÇÃO

Altos Magos, Necromantes, Elementalistas e Invocadores são todos capazes de conjurar magias. Além disso, magos PNJs também podem ter acesso à conjuração de magias, embora PNJs raramente possuam classes como os PJs. Esta seção das regras descreve tais questões de feitiçaria.

4.1.0 MAGIAS E ARTES

Invocações mágicas são conhecidas convencionalmente como **magias**, cada uma classificada em poder do nível um, a relativamente mais fraca, ao nível cinco, a mais potente.

O corpus comum de magias antigas é conhecido como Alta Magia. Essas magias são a herança comum de todos os magos conjuradores, e qualquer mago conjurador pode aprendê-las e usá-las.

Tradições arcanas específicas, como Elementalistas ou Necromantes, também possuem conjuntos de magias específicos para sua tradição. Somente eles podem aprender ou conjurar esses encantamentos.

Além das magias, os magos geralmente têm acesso a **artes**, técnicas mágicas que lhes permitem produzir certos efeitos de forma rápida e fácil. A maioria dos magos aprende uma ou duas artes como aprendiz e gradualmente as domina à medida que avança em habilidade.

Cada tradição tem seu próprio conjunto de artes, e somente membros dessa tradição podem aprendê-las. Aventureiros que escolhem classes duplas de Mago podem aprender artes de ambas, mas cada classe deve escolher suas artes individualmente; um Alto Mago Parcial/Curandeiro Parcial não pode usar suas escolhas de arte de Alto Mago para escolher artes de Curandeiro, ou vice-versa.

4.2.0 PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

Cada conjurador deve primeiro aprender uma magia antes de poder conjurá-la. Eles podem ser ensinados por um mago que já conhece a magia, mesmo que sejam de uma tradição diferente, ou devem encontrar um grimório que descreva os detalhes do encantamento. Magias especializadas específicas de uma tradição não podem ser aprendidas por magos de fora dessa tradição.

4.2.1 APRENDENDO UMA MAGIA

Aprender uma magia requer uma semana por nível de magia, menos uma semana por nível da perícia em Magia do aprendiz, até um mínimo de um dia. Ao final desse período, o aluno terá dominado o conteúdo de uma cópia escrita da magia ou criado uma cópia sob a tutela de seu mestre. Ele deve manter o acesso a esse documento escrito se quiser preparar a magia posteriormente, pois se trata de um artefato taumatúrgico em si. Sem suas fórmulas, tabelas de sintonização e diagramas encantados, o mago não poderá preparar a magia para uso posterior. A coleção completa desses documentos é geralmente conhecida como “grimório” ou “livro de magias” do mago, embora alguns textos, na verdade, assumam a forma de artefatos didáticos ou modelos físicos.

Se este livro de magias for perdido, o mago pode recriá-lo, mas reescrever cada magia leva o mesmo tempo que levaria para aprendê-la. Não há custos especiais em prata ou materiais.

Um mago deve ser capaz de conjurar a magia para aprendê-la. Um mago novato só pode conjurar magias de primeiro nível, portanto, só pode aprender magias de primeiro nível, mesmo que, de alguma forma, obtenha um grimório com um encantamento mais potente. Ele precisará esperar até que sua própria iluminação seja suficiente para conjurar a magia antes de finalmente dominá-la.

4.2.2 PREPARANDO UMA MAGIA

Uma vez preparado o grimório, o mago deve realizar as harmonizações e propiciações necessárias para preparar a magia para conjuração. O número de magias que um mago pode preparar de uma só vez varia de acordo com seu nível de experiência, de apenas duas ou três no primeiro nível a até doze no décimo nível. O mago pode preparar qualquer magia que tenha em seu grimório; não há obrigação de preparar um certo número de magias de baixo nível caso o mago deseje preencher todos os seus “espaços” disponíveis com suas magias mais poderosas e correr o risco de ficar sem alguma magia menor, porém mais útil.

Preparar um novo conjunto de magias leva uma hora e só pode ser feito após uma boa noite de sono, quando a mente do mago está mais fresca e maleável. Uma vez preparadas, as magias permanecem assim indefinidamente até serem substituídas por um conjunto diferente de magias.

4.2.3 CONJURANDO MAGIAS PREPARADAS

Uma vez que um conjunto de magias esteja preparado, o mago pode conjurá-las quando quiser. Conjurando uma magia geralmente requer uma Ação Principal e pelo menos uma mão livre, além de vocalizações pelo menos tão altas quanto uma conversa normal e clara. Os gestos arcanos e encantamentos vocais são obviamente ocultos para qualquer observador, mas geralmente é impossível dizer qual magia um mago está conjurando apenas olhando para eles.

Conjurando uma magia requer foco e concentração imperturbável. Se um mago sofreu dano em pontos de vida ou foi severamente empurrado em uma rodada, ele não pode conjurar magia naquela rodada. Portanto, um mago que age no final de uma rodada corre o risco de ser ferido e ter sua concentração prejudicada, forçando-o a fazer algo além de conjurar uma magia quando chegar a sua vez.

Normalmente, magias não podem ser conjuradas enquanto se usa armadura ou roupas restritivas. Os materiais profanos, o ajuste restritivo e as configurações ocultas insalubres da armadura prejudicam o fluxo necessário de energia, assim como o volume e a falta de jeito de um escudo. Os mesmos obstáculos geralmente também prejudicam o uso de quaisquer artes que a tradição possa ensinar, e não apenas a conjuração em si.

Um mago pode conjurar apenas um número limitado de magias por dia antes de precisar de uma noite inteira de

descanso para se recuperar. Novatos podem conjurar apenas uma magia, enquanto mestres podem conjurar seis. A magia a ser conjurada pode ser selecionada dentre qualquer magia preparada pelo mago; o mesmo poder pode ser usado para invocar uma poderosa magia de quinto nível ou um encantamento relativamente modesto de primeiro nível. A mesma magia pode ser conjurada mais de uma vez, se o mago tiver várias conjurações restantes para o dia.

Aventureiros que escolhem a classe Mago Parcial são mais limitados do que especialistas mais focados. Eles conseguem conjurar menos magias por dia e o nível máximo de magia que podem conjurar também é significativamente menor em comparação com um Mago completo equivalente. O total de magias que eles podem preparar para o dia também costuma ser um pouco menor do que o de um Mago completo. Quando conjuram as magias, no entanto, quaisquer efeitos baseados em nível também usam seu nível completo, então a invocação de O Caixão Coruscante por um Necromante Parcial de terceiro nível causa 3d8 de dano, assim como um Necromante completo.

4.2.4 CRIATURAS, ALVOS E VISIBILIDADE

Muitas magias ou poderes especificam alvos ou criaturas específicas, ou exigem que um alvo seja visível. Para os propósitos dessas magias, “criatura” significa qualquer entidade animada, seja viva, morta-viva ou sintética. Plantas não se qualificam como criaturas, a menos que sejam algum tipo de monstro vegetal.

Uma magia que pode ser mirada ou usada em um ou mais alvos pode incluir o conjurador como um desses alvos em potencial, a menos que a magia indique o contrário. Se uma magia específica que se aplica apenas a “alvos escolhidos”, o mago pode escolher; caso contrário, todos na área são afetados indiscriminadamente.

Um alvo “visível” é um alvo que o mago pode ver ou cuja localização exata é óbvia para o conjurador. Se um alcance máximo não for fornecido, assuma que ele não pode estar a mais de um tiro de arco do mago.

4.3.0 CONJURADORES PARCIAIS DUPLOS

Aventureiros que escolhem duas classes diferentes de conjurador de Mago Parcial usam a tabela abaixo para determinar quantas magias podem preparar e conjurar por dia. Um Mago Parcial Duplo pode preparar e conjurar magias de qualquer uma de suas tradições. PJs que escolhem um conjurador parcial e um não conjurador, como um Necromante/Curandeiro, não usam esta tabela, mas sim a tabela usual de conjuradores parciais para sua classe.

PJS COM TRADIÇÕES DE CONJURADORES DUPLOS				
Nível	Máximo	Magias Lançadas	Magias Preparadas	Artes Ganhas
1	1	1	3	De acordo com ambas as classes parciais, ganhando as escolhas de arte de cada nível como de costume.
2	1	1	4	
3	1	2	5	
4	2	2	6	
5	2	2	8	
6	2	3	9	
7	3	3	10	
8	3	4	12	
9	3	4	13	
10	4	5	15	

4.4.0 MAGIAS DE ALTA MAGIA

Qualquer conjurador pode aprender e conjurar magias de Alta Magia, embora Magos de Alta Magia tendam a possuir as artes mais adequadas para aprimorar e manipular essas magias.

Abdicação da Presença Temporal

Nível 5

O conjurador mais até um aliado visível por nível de conjurador saem brevemente do fluxo temporal convencional, enquanto o resto do mundo congela ao seu redor. Esses alvos podem realizar 1d4+1 rodadas de ações gratuitas, mas não podem afetar fisicamente o mundo nem mover qualquer objeto que não estivessem carregando no momento em que conjuraram a magia. Quaisquer magias que o conjurador ou outros aliados conjurarem podem afetar apenas o próprio grupo, e não aquelas entidades que ainda estão no fluxo temporal normal.

Abnegação

da Vida Prudencialmente Transiente

Nível 2

Esta magia pode ser conjurada como uma ação Instantânea, mesmo que outra magia tenha sido conjurada na mesma rodada, e tenha como alvo o conjurador ou um alvo visível voluntário. Ela só pode ser usada em resposta imediata a um ferimento que reduza o alvo a zero pontos de vida. Quando isso acontece, o alvo sofre uma morte dramática e ostensivamente óbvia, com golpes mortais o partindo em pedaços ou massacrando-o sangrentamente. Ele está morto para todos os exames mundanos ou mágicos. Até duas horas depois, no entanto, a critério do alvo, os vários restos mortais do alvo se reúnem e restauram seu corpo com dois pontos de vida por nível de conjurador e dois pontos adicionais de Tensão do Sistema ganhos. Se os restos mortais do alvo forem intencionalmente espalhados, incinerados ou completamente comidos, no entanto, ele não pode reviver. O alvo está ciente de seus arredores enquanto "morto".

Abrir a Estrada Principal

Nível 5

O conjurador abre um portal metadimensional entre sua localização atual e um ponto-alvo predefinido. Sintonizar o ponto-alvo requer uma hora de esforço, após o qual esta magia abrirá um portal opaco para ele a uma distância de até 100 quilômetros por nível de conjurador. O portal é grande o suficiente para comportar uma carroça e permanecerá aberto por até um minuto por nível de conjurador, fechando quando eles passarem por ele. O portal é de mão única, do conjurador para o alvo. Somente criaturas vivas, os veículos que elas dirigem e os objetos que carregam podem passar; a atmosfera e outros ambientes permanecem do outro lado do portal. Apenas um ponto-alvo pode ser preparado para esta magia por vez, e há uma chance em 10 para cada conjuração de que o destino real esteja a 1d100 quilômetros em uma direção aleatória, descoberta somente após o uso do portal.

Adote a Face Simulacular

Nível 3

Um breve encantamento transforma um alvo visível e voluntário por nível de conjurador em um simulacro perfeito de qualquer criatura humanoide que o conjurador já tenha visto, seja um indivíduo específico ou um tipo geral. Nenhuma habilidade especial é concedida por essa transformação, mas o alvo se assemelhará perfeitamente a um indivíduo escolhido, incluindo voz e olfato. Suas roupas não mágicas se transformarão em qualquer roupa apropriada ao alvo, e ele ganhará a capacidade intuitiva de falar e entender a língua nativa do alvo. O feitiço dura até o amanhecer do dia seguinte ao seu lançamento, quando então os alvos e quaisquer roupas transformadas retornam à sua aparência original.

Apreendendo a Forma Arcana

Nível 1

O mago abre sua mente para a presença de energias ocultas. Por quinze minutos por nível de personagem, ele é capaz de ver efeitos mágicos ativos, maldições, encantamentos ou outros fantasmas como auras coloridas ou padrões de luz. Ele pode identificar itens mágicos e obter uma descrição de uma frase sobre seu propósito ou poderes mais significativos, e pode obter respostas mais sofisticadas com testes bem-sucedidos de perícias de Sab/Magia com dificuldades de 8 ou mais, dependendo da sutileza do encantamento. Magos com magias preparadas são visíveis ao conjurador, embora não seja possível saber quais magias o alvo possa ter preparado. Como efeito colateral desta magia, as correntes táumicas do ambiente lançam quase luz suficiente para permitir que o conjurador enxergue normalmente, mesmo na escuridão total.

Apreensão Previdente

Nível 3

O conjurador sonda as correntes próximas do destino para discernir o provável resultado imediato de uma ação. O conjurador descreve uma ação específica que ele ou um companheiro pretende realizar no momento, após o que o Mestre lhe diz o que é mais provável de acontecer em consequência nos primeiros cinco minutos após a ação, conforme o Mestre considere mais provável. Esta magia não pode ser usada mais de uma vez por semana sobre o mesmo tópico geral.

Atravessar o Portão Pálido

Nível 4

O conjurador abre uma fenda espacial de curto alcance entre dois pontos em um raio de trinta metros por nível, desde que consiga ver ou tenha ocupado fisicamente ambos os pontos em algum momento anterior e desde que os dois pontos estejam a pelo menos 6 metros de distância. A fenda forma um portal que conecta os dois pontos, um grande o suficiente para passar uma carroça, e permite que indivíduos de ambos os lados vejam e passem pelo portal. Qualidades ambientais, como líquidos ou atmosferas, não passarão pelo portal; apenas criaturas e objetos direcionados intencionalmente serão transferidos. Uma vez que a criatura tenha passado por um portal, ela não pode passar novamente até seu próximo turno. O portal permanece aberto por até uma rodada por nível de conjurador, mas pode ser fechado como uma ação instantânea pelo conjurador. Criaturas parcialmente em uma fenda quando ela se fecha são cuspidas para o outro lado.

Banimento

para o Labirinto de Vidro Negro

Nível 5

Apontada para um ponto visível a até noventa metros, a magia afeta todas as criaturas, exceto o conjurador, em um raio de três metros do alvo, transladando-as para um labirinto extradimensional sem luz, com paredes de obsidiana infinitamente altas. O labirinto é infinito, sem características e vazio. Criaturas transportadas recebem uma jogada de resistência Mental para encerrar a magia, reaparecendo uma rodada após ela ter sido conjurada. Aqueles que falharem na jogada de resistência podem fazer uma tentativa adicional uma vez a cada hora depois. Criaturas com cinco ou menos dados de vida não podem tentar esses testes de resistência e ficam presas para sempre, a menos que o mago seja morto ou encerre a magia. O tempo passa normalmente enquanto estão presas, e as criaturas presas podem descansar, lutar ou morrer de fome, conforme sua situação e vontade assim o recomendarem. Criaturas mortas ou que escaparam aparecem no espaço limpo mais próximo de sua partida original.

O Caixão Coruscente

Nível 1

Uma descarga táumica é focada em uma única criatura visível a até trinta metros por nível de conjurador, envolvendo-a em um manto letal de energia crepitante. O alvo sofre 1d8 de dano por nível de conjurador, com um teste de resistência Físico para metade. Alvos PNJs com apenas 1 dado de vida serão inevitavelmente mortos, independentemente do dano causado. A magia não pode ser bloqueada por barreiras não mágicas, desde que o conjurador consiga ver o alvo com sua visão desarmada.

Cálculo do Ídolo Fantasmagórico

Nível 4

O conjurador conjura uma criatura fantasmagórica semi-real em qualquer forma ou aparência que desejar, desde que não seja maior que um boi. O servo é tão inteligente quanto um humano e obedecerá ao conjurador com devoção destemida e suicida, tendo 4 dados de vida efetivos, 20 pontos de vida, CA 15, uma taxa de movimento de 9 metros por ação, um modificador de perícia +1, testes de resistência de 13+ e um ataque corpo a corpo de +6/1d8 de dano com Choque 2/CA 15. Como a criatura é parcialmente fantasmagórica, o dano que ela inflige não pode matar um alvo, mas apenas deixá-lo inconsciente por uma hora antes de despertar com 1 ponto de vida. O conjurador pode escolher uma qualidade especial para a criatura quando ela é invocada: a habilidade de voar a uma velocidade de 9 metros por movimento, a duplicação perfeita de uma pessoa específica que tenha visto, a habilidade de formar uma conexão telepática por fala com o conjurador ou a habilidade de usar armas e armaduras normais com eficácia. O servo dura até ser destruído ou até o amanhecer após o feitiço ser lançado.

Cálculo do Servidor Evocado

Nível 2

Esta magia evoca um familiar inteligente para o conjurador, com um ponto de vida por nível de conjurador, CA 14, taxa de movimento terrestre de 9 metros por ação, testes de resistência iguais aos do conjurador, modificador de perícia +0 e nenhum ataque efetivo. O familiar sempre adota a mesma forma para o mesmo conjurador, embora a conjuração inicial possa definir qualquer forma que o conjurador desejar, desde que não seja maior que um pequeno humano. O familiar mantém uma conexão telepática com seu criador e obedecerá a qualquer comando que receber, incluindo comandos suicidas. Ele pode realizar qualquer ação que um servo humano competente realizaria. Se o familiar for morto, ele desaparece, mas pode ser invocado novamente pela magia. O familiar retém suas memórias do que acontece enquanto é invocado e pode desenvolver sua própria personalidade com o tempo. O familiar permanece existindo até o amanhecer após a conjuração da magia ou até ser dispensado pelo conjurador.

Condenação do Sentido

Nível 1

O conjurador tem como alvo uma criatura visível a até sessenta metros. O alvo recebe um teste de resistência Mental para resistir; em caso de falha, um sentido à escolha do conjurador fica inteiramente sob seu controle pelo resto da cena, enquanto um sucesso o deixa preso apenas pela próxima rodada. Qualquer impressão falsa pode ser dada, ou qualquer impressão verdadeira pode ser ocultada, e uma criatura pode ficar efetivamente cega ou surda. Sensações táteis distrativas podem forçar a vítima a realizar um teste de resistência Física para agir a cada rodada. Criaturas cegas não podem realizar ataques à distância e realizam todas as jogadas de ataque corpo a corpo duas vezes, recebendo o pior resultado. Se uma criatura se considera em perigo mortal, sua excitação permite que ela faça um teste de resistência Mental para anular a magia ao final de cada rodada.

Conjunção das Visceras Vitais

Nível 3

O conjurador transforma as formas e a energia vital de até um alvo visível por nível de conjurador em algo plástico e transferível. Pontos de vida, venenos e doenças podem ser transferidos de uma criatura para outra, se ambas estiverem dispostas ou irremediavelmente vinculadas, curando até o máximo de pontos de vida permitidos para a criatura alvo. Partes do corpo podem ser trocadas ou presenteadas, desde que cada alvo retenha pelo menos metade de seu corpo original. Um alvo disposto pode até ser absorvido pelo corpo de outro alvo da magia, desaparecendo nele até que a magia termine ou ele decida retornar, totalmente equipado. Alvos assimilados podem continuar a ver e ouvir o que acontece fora de seu portador. Um determinado alvo pode absorver até cinco outros alvos de tamanho humano. A magia dura até ser dissipada, liberada ou até que uma hora por nível de conjurador tenha passado, embora pontos de vida ou aflições transferidos não retornem ao alvo original. Se um alvo for morto enquanto "pega emprestado" partes do corpo de outro, essas partes não retornam.

Conjunção do Passo Inexorável

Nível 2

Um alvo visível a até trinta metros é imediatamente teletransportado para qualquer ponto de repouso visível e sólido a até oitocentos metros, desde que o ponto alvo tenha espaço suficiente para aceitá-lo e não seja uma posição de perigo físico iminente. Objetos desacompanhados podem ser translocados pela magia, mas não podem ser maiores que um cavalo. Criaturas involuntárias alvos desta magia podem realizar um teste de resistência Mental para resistir; em caso de sucesso, é o conjurador que é transportado para o destino pretendido.

Conjurando o Olho Interior

Nível 2

Uma poça d'água, espelho, chama aberta, cristal polido ou outra superfície luminosa ou reflexiva é usada para espiar um local distante. O local deve estar a até trinta metros por nível do conjurador ou ser um local que o conjurador já tenha ocupado fisicamente antes. O conjurador percebe o local como se estivesse no ponto alvo dentro dele, vendo e ouvindo eventos como se estivesse presente. Esta magia não pode espiar locais que foram magicamente protegidos, e espiar o mesmo local repetidamente é dificultado pela ressonância criada pela magia. A magia não pode perceber a mesma área duas vezes na mesma semana, nem posicionar seu ponto alvo de forma a sobrepor uma área anterior com suas percepções dentro desse período. Se um alvo presente na área tiver mais dados de vida do que os níveis do conjurador, ele realiza um teste de resistência Mental para obter uma estranha sensação de estar sendo observado, algo que alertará aqueles cientes desta magia. Esta magia dura até que o conjurador realize alguma ação diferente de focar na vidência.

Excisão Contingente de Arcanos

Nível 4

O conjurador ativa uma ressonância de dissipação de magia que pode ser invocada posteriormente como uma ação Instantânea. Até o próximo amanhecer, o mago pode negar magia como se estivesse usando a magia Extirpar Arcanos como uma ação Instantânea. Uma vez que essa negação seja ativada, a magia termina.

Decreto de Dissolução Lenhosa

Nível 1

Madeira, linho, algodão, corda e outras matérias derivadas de plantas ou fungos são aniquiladas por uma onda de força entrópica que varre uma área próxima ao conjurador. O mago mira em um ponto a até trinta metros por nível de conjurador e designa um número de cubos contíguos de 3 metros dentro dessa área igual ou menor que seu nível de conjurador. Toda matéria vegetal não mágica dentro dessa área erode imediatamente, transformando-se em pó. Objetos encantados de matéria vegetal não podem ser afetados, mas roupas comuns à base de plantas, arcos ou armas com cabo de madeira serão destruídos. Se usada contra monstros à base de plantas, a magia causa 1d10 de dano por nível de conjurador, com um teste de resistência física para metade do dano.

Decreto de Dissolução Lítica

Nível 2

Pedra, terra, grama, areia ou outro material predominantemente mineral é reduzido a um leve borrfio de pó fino por esta feitiçaria, embora metal e objetos encantados não sejam afetados. O conjurador nomeia até um cubo contíguo de 3 metros por nível de conjurador em uma área visível dentro de trinta metros por nível de conjurador, fazendo com que todo o material rochoso ou mineral dentro dos cubos desapareça. Essa destruição rápida pode muito bem causar o colapso de estruturas maiores também. Se usada contra monstros rochosos, a magia causa 1d10 de dano por nível de conjurador, com um teste de resistência física para metade do dano.

Desprezar os Grilhões da Terra

Nível 3

O conjurador e até um aliado visível por nível de conjurador recebem brevemente a habilidade de se mover em três dimensões, sendo capazes de andar e correr para cima no ar com a mesma facilidade com que em solo plano. Pelo resto da cena, os afetados podem se mover dessa forma, permanecendo suspensos no ar após seu movimento na rodada. Quando a magia termina, naturalmente ou ao ser dissipada, todos os alvos afetados flutuam suavemente até o chão. Opcionalmente, o conjurador pode usar esta magia em uma criatura voadora visível por nível de conjurador, que deve fazer um teste de resistência física com uma penalidade igual à perícia em Magia do conjurador ou será forçada a pousar, pois caiu metade da distância que havia descido. Pelo resto da cena, tais criaturas permanecem no chão e incapazes de voar.

Dilúvio do Inferno

Nível 5

O conjurador libera uma destruição devastadora em um ponto visível dentro de novecentos metros. Uma torrente de ruína sobrenatural cai dos céus sobre tudo em um raio de até sessenta metros por nível de conjurador, causando 1d8 de dano por nível de conjurador com um teste de resistência física para metade do dano e matando automaticamente todos os alvos com 4 ou menos dados de vida. Esse dano é suficiente para destruir qualquer estrutura de madeira ou pedra de construção leve e danificará seriamente até mesmo fortificações. O conjurador pode reduzir o raio para um mínimo de 6 metros, mas não pode ser seletivo sobre alvos dentro dessa área. Esta magia não pode ser conjurada em ambientes fechados e é extremamente perigosa para o conjurador; ele deve realizar um teste de resistência Mental ao conjurá-la ou sofrer um quarto do dano infligido, arredondado para cima.

Divulgação Cerebral Imperceptível**Nível 1**

O mago se concentra em uma criatura viva visível a até trinta metros por nível de conjurador. Pelo resto da cena, ele recebe imediatamente uma impressão dos pensamentos e interesses superficiais do alvo, compreendendo-os independentemente da falta de uma linguagem compartilhada. O conjurador pode fazer uma pergunta sobre as memórias do alvo por nível de conjurador, mas isso corre o risco de quebrar a magia; o alvo pode fazer um teste de resistência Mental antes de responder a cada pergunta e a magia termina se o teste for bem-sucedido. Essas perguntas podem apenas questionar memórias, não forçando qualquer exercício de julgamento ou extrapolação. Esta magia é muito sutil em sua conjuração e pode ser invocada sem gestos visíveis ou encantamentos audíveis.

Eco Temporal Ressonante**Nível 2**

O conjurador imbuí um aliado visível por nível de conjurador com uma explosão de velocidade tremenda à medida que seu tempo localizado começa a fluir mais rapidamente. Por 1d4+1 rodadas, todos os alvos recebem uma Ação Principal extra durante seu turno. Esta Ação Principal não pode ser usada para conjurar magias ou usar artes. Esta magia sobrecarrega severamente aqueles que se aproveitam dela, adicionando 1 Tensão do Sistema para cada rodada em que o recipiente realiza a ação bônus.

Ergue a Interioridade**Nível 4**

Um único alvo visível é selecionado, após o que qualquer conteúdo que o alvo possa possuir é extraído e colocado nas mãos do conjurador. Se usado em um armário, mochila, bolso ou outro recipiente semelhante, não pode ser maior que um armário, e o conjurador pode escolher se deseja ou não receber qualquer objeto específico de dentro dele, sendo instantaneamente informado de seu conteúdo quando a magia é conjurada. Se usado em uma criatura, tenta arrancar as entranhas do alvo; se o alvo tiver dados de vida iguais ou menores que o conjurador, deve fazer um teste de resistência física ou morrer instantaneamente. Independentemente de perecer ou não, sofre 1d10 de dano por nível de conjurador, com um teste de resistência física para metade.

Exalação de Frio Congelante**Nível 3**

O conjurador invoca uma rajada do inverno mais profundo em um ponto dentro de trinta metros por nível, congelando tudo em um raio de até três metros por nível do conjurador. Todos os líquidos congelam até uma profundidade de sessenta centímetros e todas as criaturas vivas não imunes ao frio ártico devem sofrer 1d6 de dano a cada dois níveis do conjurador, com um teste de resistência física para metade do dano. Aqueles que falharem em seus testes de resistência física são anestesiados pelo frio e perdem sua ação de movimento a cada rodada pelas próximas 1d4 rodadas. A área congelada se aquece novamente na taxa normal do ambiente ao redor.

A Excelente Transformação Transpícua**Nível 1**

O mago escolhe até um alvo visível e disposto por nível de conjurador, desde que estejam a até 30 metros, embora depois disso os alvos possam se separar livremente. Os alvos e tudo o que eles vestem ou carregam tornam-se perfeitamente transparentes. Ataques de mísseis contra inimigos invisíveis são praticamente impossíveis, e ataques corpo a corpo contra eles geralmente sofrem uma penalidade de -4 nas jogadas de acerto. A magia dura até uma hora por nível do conjurador, mas é quebrada se o alvo realizar algum movimento violento, como correr, atacar ou conjurar uma magia. Uma vez quebrada para um alvo, ela é quebrada para todos.

Extirpar Arcano**Nível 2**

O conjurador varre todos os efeitos mágicos e encantamentos indesejados em um raio de 6 metros, centralizados em qualquer ponto visível dentro de trinta metros por nível. Se o efeito mágico foi lançado por uma criatura com dados de vida ou níveis iguais ou menores, o efeito é negado automaticamente. Caso contrário, um teste contestado de Int/Magia ou Car/Magia deve ser realizado, com o conjurador de nível mais alto recebendo um bônus de +2 em seu teste e o dissipador vencendo quaisquer empates. Esta magia não é forte o suficiente para suprimir permanentemente efeitos mágicos permanentes e requer o teste contestado mencionado acima para ter alguma chance de suprimi-los, mesmo que temporariamente. Se bem-sucedido, o efeito é negado por 1d6 rodadas. Se lançado sobre um encantamento muito grande, apenas a parte dentro da zona de efeito da magia é suprimida.

Grilhões Inelutáveis da Volição**Nível 1**

O mago tem como alvo uma criatura viva visível a até trinta metros. O alvo deve fazer imediatamente um teste de resistência Mental com uma penalidade igual à perícia em Magia do conjurador ou ficará cativado pela vontade do conjurador. Tais vítimas obedecerão a quaisquer comandos físicos emitidos pelo conjurador, exceto aqueles que pareçam suicidas ou claramente destinados a resultar em seu assassinato. O conjurador não pode ordenar que a criatura responda a perguntas ou realize atos que exijam julgamento independente, nem que use habilidades ou magias não físicas, mas ela lutará pelo conjurador ou para defender sua própria vida. Vítimas encantadas parecem entorpecidas e atordoadas, e agirão apenas para se defender ou satisfazer suas necessidades. A magia dura até ser dissipada, ou até que o conjurador morra ou a liberte. Toda vez que esta magia é conjurada, no entanto, todos os alvos anteriores recebem um teste de resistência Mental não modificado imediato para anulá-la. Se a criatura tiver mais dados de vida que o conjurador, ela recebe um teste de resistência não modificado para encerrar o efeito na primeira vez em cada dia em que for ordenada a fazer algo que considere fortemente questionável.

O Hemisfério Prismático Deslumbrante

Nível 5

Um leque ofuscante de cores impossíveis cai sobre todos os alvos à frente do conjurador, em uma área equivalente a um cone de trinta metros de comprimento e trinta metros de largura na extremidade. Cada criatura dentro dessa área deve realizar um teste de resistência Física; aqueles que falharem rolam 1d6. Com 1, eles ficam ilesos, com 2, eles desmoronam em um punhado de pó, com 3, eles ficam inconscientes por uma hora, com 4, eles enlouquecem violentamente pela próxima hora e atacam todos ao seu redor, com 5, eles se transformam em pedra e com 6, eles ficam completamente cativados pelos comandos do conjurador pela próxima hora, como se estivessem sob o efeito de uma magia ***Grilhões Inelutáveis da Volição***.

Imbução Veloz

Nível 1

Ao contrário da maioria das magias, esta pode ser conjurada como uma simples ação no turno, tendo como alvo até uma criatura visível e disposta por nível de conjurador em um raio de trinta metros. Criaturas encantadas tornam-se incrivelmente ágeis, dobrando sua taxa de movimento terrestre usual e tornando-se capazes de subir paredes e atravessar tetos sem cair, desde que terminem a rodada em pé em uma superfície navegável. Elas também podem se afastar de oponentes corpo a corpo sem precisar fazer uma Retirada em Luta para evitar um ataque de separação, e podem atravessar e contornar inimigos armados que não bloqueiem fisicamente seu caminho. A magia dura o restante da cena e adiciona 1 de Tensão do Sistema àqueles que a aproveitarem.

A Imputação Inexorável

Nível 2

O conjurador faz uma única declaração de uma frase como parte da conjuração desta magia, um processo sutil o suficiente para parecer nada mais do que uma conversa comum. Todos que ouvirem o conjurador falar em um raio de 12 metros devem realizar um teste de resistência Mental ou passar a acreditar imediatamente que a afirmação é verdadeira, a menos que pareça fisicamente impossível para eles ou emocionalmente intolerável acreditar. Os ouvintes devem ser capazes de entender a linguagem do conjurador, e o conjurador pode isentar até dois alvos por nível de conjurador dessa ilusão ao conjurar a magia, para evitar iludir seus companheiros. Os efeitos da magia perduram por uma hora por nível de conjurador, após a qual os crentes não estarão mais convencidos do fato do que os eventos ou seu próprio bom senso permitiriam.

Invocação da Cidadela Invencível

Nível 5

O conjurador lança um escudo mágico impenetrável a quase todos os poderes hostis. Ao contrário da maioria das feitiçarias, esta magia pode ser conjurada como uma ação Instantânea e cria imediatamente uma bolha transparente de força ao redor do conjurador com um raio de até seis metros. Entidades e forças fora da bolha não podem penetrá-la, e o interior permanece um ambiente quente, respirável e seguro, independentemente do exterior. Aqueles dentro da bolha podem sair dela, mas não podem retornar para dentro. A bolha pode ser dissipada por magias apropriadas, mas outros encantamentos e ataques não podem feri-la, nem efeitos mágicos ou objetos materiais podem atravessá-la de qualquer direção. O feitiço dura até que o conjurador saia da bolha.

Invocação do Pacto de Proteção

Nível 1

Esta magia pode ser conjurada de duas formas diferentes. Se tiver como alvo uma criatura a até sessenta metros, o alvo se torna parcialmente imune a armas físicas; qualquer arma que o acerte exige que o atacante faça um teste de resistência Físico bem-sucedido ou o acerto é negado. Este efeito dura uma rodada a cada dois níveis de conjurador, arredondado para cima, e não pode ter como alvo o conjurador. Se mirar em uma arma visível a até sessenta metros, essa arma se torna completamente inofensiva e incapaz de causar dano pelo resto da cena, sem teste de resistência. A magia só pode afetar um alvo ou arma específica uma vez por cena, e armas naturais do corpo não são afetadas.

As Joias Moedoras

Nível 4

Uma única criatura viva visível é atingida por uma Joia sinistra, forçando-a a obedecer a um comando específico ou então sofrer uma aflição progressivamente pior. O conjurador pode dar ao alvo um comando de uma única frase que não seja suicida, indefinidamente impreciso, nem fisicamente impossível de ser cumprido. Assim, o conjurador poderia usar um feitiço para que um homem matasse seu filho ou nunca tentasse prejudicar seu senhor, mas não poderia razoavelmente ordenar que um camponês se tornasse rei ou obrigar alguém a obedecer para sempre às ordens arbitrárias de um mestre. Se o alvo desafiar o feitiço ou atrasar injustificadamente sua execução, ele sofrerá uma doença progressiva e agonizante que o matará inevitavelmente em 1d6 semanas, aplicando -2 em suas jogadas de acerto e -1 em testes de perícia a cada semana que passa, reduzindo pela metade seus pontos de vida máximos. Se ele voltar a obedecer ao feitiço posteriormente ou se a maldição for suspensa, a doença cessa e se reverte na mesma velocidade em que progrediu. Um alvo ativo pode fazer um teste de resistência Mental para resistir a esta magia, mas não pode se estiver imobilizado, inconsciente ou subjugado de alguma outra forma. A maldição dura até ser dissipada ou até que o conjurador a suspenda.

O Longo Momento Âmbar

Nível 1

Esta magia pode ser conjurada como uma magia no turno, desde que nenhuma outra tenha sido conjurada nesta rodada, e tem como alvo uma única criatura disposta ou indefesa que o conjurador esteja tocando. O alvo é deslocado para fora do fluxo do tempo convencional, congelando e sendo iluminado por uma luz sépia pálida. Ele e todos os seus pertences são tornados imunes a todo dano não mágico e ficam congelados em estase temporal até que a magia termine ou seja dissipada. Criaturas encantadas são bem leves, contando como apenas quatro itens de Sobrecarga devido à sua dificuldade de manuseio. A magia termina quando o mago a libera, ou até um máximo de um dia por nível do conjurador. Se conjurada sobre si mesmo, o mago não pode encerrá-la antes que sua duração expire completamente.

Manto da Dissecção Dispersa

Nível 2

Uma criatura disposta visível a menos de nove metros é cercada por um turbilhão de fragmentos de energia afiados como navalhas. Qualquer um que tente tocar o alvo ou realizar um ataque corpo a corpo contra ele deve realizar um teste de resistência de Evasão ou sofrer 1d6 de dano mais o nível do conjurador antes de resolver o ataque. O campo de lâminas é indiscriminado e afetará até mesmo aliados que tentarem tocar o alvo. As lâminas permanecem enquanto o alvo desistir de uma Ação de Movimento a cada rodada para evitar perturbá-lo internamente, até o máximo de uma cena.

Mimese Fantasmagórica

Nível 1

O mago cria uma aparência fantasmagórica em um local visível a até trinta metros por nível de conjurador. A ilusão pode ocupar um número de cubos de 3 metros igual ao nível do conjurador e pode incluir elementos visuais, sonoros, olfativos e até táteis. Se os observadores não tiverem motivos para acreditar que a ilusão é falsa, eles se moverão e perceberão inconscientemente de modo a se conformar às suas qualidades físicas aparentes, parando diante de paredes, cambaleando com golpes imaginários e vendo suas roupas queimadas por chamas fantasmagóricas. A ilusão se comportará e agirá por conta própria de acordo com as intenções do conjurador, mas não poderá se afastar mais de trinta metros de onde foi conjurada. Monstros fantasmagóricos lutam com o bônus de acerto do conjurador, causam 1d8 de dano, têm CA 10 e desaparecem se atingidos. Não pode haver mais de um atacante ilusório ativo para cada dois níveis de conjurador. Inimigos levados a zero pontos de vida ficam inconscientes e acordam dez minutos depois com 1 ponto de vida. Criaturas convencidas de que a ilusão é falsa podem fazer um teste de resistência Mental a cada rodada para rejeitar suas influências psíquicas, tornando-se imunes aos seus efeitos. A ilusão dura até ser dissipada, o conjurador a abandonar ou esta magia ser conjurada novamente.

Obnubilação da Vontade

Nível 4

Esta magia só pode ser aplicada a uma vítima viva, indefesa ou imobilizada, que recebe um teste de resistência Mental para resistir à magia e ficar imune aos seus efeitos para sempre. Em caso de falha, o alvo se torna irremediavelmente sujeito ao conjurador por meio de uma série de grilhões psíquicos, executando obedientemente sua vontade. O alvo deve ser capaz de compreender os desejos do conjurador, mas obedecê-los com o máximo de sua inteligência, capacidade e iniciativa. Ele deve realizar um teste de resistência Mental para resistir até mesmo a atos suicidas. A magia dura até ser dissipada ou até que o conjurador libere o alvo. Um conjurador não pode ter mais criaturas sob esta magia do que o dobro de seu nível ou dados de vida; se esse número for excedido, o primeiro escravo é libertado primeiro. Criaturas sob o efeito da Obnubilação da Vontade exibem inúmeros pequenos tiques e peculiaridades de comportamento magicamente impelidas que podem causar perplexidade em observadores casuais e entregarão a influência mental inteiramente a um observador com perícia em Magia-0, no mínimo, que possa observá-las por pelo menos uma hora.

O Sigilo Ocre da Justaposição

Nível 4

Esta magia é conjurada em duas partes, cada uma das quais deve ser conjurada separadamente a menos de um quilômetro de distância, embora o uso em pares conte apenas como um espaço de magia. A primeira conjuração inscreve um selo do tamanho da palma da mão, de radiância marrom-avermelhada, no chão abaixo do conjurador. A segunda conjuração imediatamente troca o conjurador e todas as criaturas e objetos em um raio de três metros com todas as criaturas e objetos em um raio de três metros do sigilo. O conjurador pode se abster de trocar certos alvos conforme desejar. Apenas objetos portáteis são trocados; qualquer objeto pesado demais para o conjurador levantar ou fixar no lugar permanece imóvel. Alvos relutantes não recebem teste de resistência se tiverem quatro ou menos dados de vida; outros podem fazer um teste de resistência Mental. Sigilos não utilizados se dissipam em um dia.

Tempestade Fóbica

Nível 3

Uma onda de terror entorpecente se abate sobre todos os inimigos do conjurador em um raio de doze metros. Eles devem realizar imediatamente um teste de Moral com penalidade de -1, e a falha pode causar fuga. Aqueles que obtiverem sucesso no teste sofrem um ponto de dano por nível de conjurador devido à desmoralização e desespero, enquanto aqueles que forem levados a zero pontos de vida recuperam um ponto de vida e fogem. Esta magia não tem efeito em criaturas que não sentem medo ou que tenham Moral 12.

O Palanquim de Jade do Deus Sem Rosto Nível 2

Este feitiço invoca um palanquim flutuante de pedra verde ricamente esculpida. Uma estátua esguia de um metro de altura de uma entidade sem rosto ergue-se no centro da plataforma, enquanto quatro pilares esguios se erguem nos cantos, com o teto e as laterais revestidos por um tecido dourado metálico. O palanquim em si tem 6 metros de comprimento e 2,5 metros de largura, com espaço suficiente para várias pessoas sentarem nele. Ele flutua na altura dos ombros acima do solo ou de uma superfície líquida abaixo. Não se move sozinho, mas pode ser puxado por até mesmo um carregador de tamanho humano. A carga total sobre o palanquim não pode exceder novecentos quilos, ou ele afundará. Ele dura até o anoitecer, o amanhecer ou até que a estátua do deus seja atingida ou insultada, o que ocorrer primeiro.

Reversão Temporal Disjuntiva Nível 4

O conjurador pode invocar esta magia como uma ação Instantânea em qualquer criatura dentro de um raio de trinta metros. O tempo é ligeiramente revertido, permitindo que ele repita sua rodada de ação atual como se nunca tivesse ocorrido, embora todos os envolvidos retenham uma memória do que aconteceu originalmente. Esta magia só é útil em alvos que estão realizando as ações de sua rodada; uma vez que eles tenham terminado a rodada e outra criatura tenha começado a agir, é tarde demais para se beneficiar desta magia. Se o alvo não estiver disposto a reverter sua ação, ele pode realizar um teste de resistência Mental para resistir à magia.

Sigilo da Auctoritas Eólia Nível

Uma forte rajada de vento pode ser conjurada em uma linha de trinta metros de comprimento e nove metros de largura. Todas as criaturas de tamanho humano ou menor devem fazer testes de resistência física ou serão derrubadas e lançadas para trás por 9 metros, perdendo a Ação Principal da próxima rodada e sofrendo 1d6 de dano. Construções leves de madeira ou estruturas semelhantes são achatadas pelo vento. Se usado ao ar livre, o feitiço pode controlar o clima local, transformando o raio de 400 metros ao redor do conjurador em qualquer clima normalmente encontrado naquele local em qualquer época do ano. O feitiço não pode invocar um tornado ou outro clima extremo, mas pode invocar chuva e tempestades convencionais suficientes para causar inundações em áreas propensas a isso. A rajada de vento é instantânea, mas a mudança climática dura uma hora por nível do conjurador antes de retornar ao seu estado natural.

Os Sinos de Vidro do Terraço de Bambu Nível 3

Esta magia invoca um conjunto flutuante de sinos de vidro colorido. Somente o conjurador pode tocá-los, produzindo sons de grande sutileza e penetração. O conjurador pode permitir que qualquer pessoa na distância desejada ouça a música ou pode torná-la inaudível para qualquer pessoa, exceto alvos específicos dentro do alcance. A expressividade dos sinos é tamanha que aqueles que os ouvem podem entender instantaneamente a mensagem desejada do conjurador, por mais abstrata que seja. Se o conjurador golpear os sinos violentamente como uma Ação Principal, eles podem quebrá-los, causando um clamor ensurdecedor que causa 3d6 de dano a todos os alvos não surdos em um raio de doze metros, exceto o conjurador. O alcance máximo dos sinos é de dezesseis quilômetros por nível de conjurador, e eles persistem até serem quebrados ou a cena terminar.

Superação Cognitiva das Ordens Inferiores Nível 1

O mago tem como alvo um animal ou inseto visível, normal e não mágico, obtendo controle temporário da fera e a habilidade de compartilhar seus sentidos. O animal ganha um vínculo telepático com o conjurador, obedecendo a qualquer comando não suicida e permitindo que o mago perceba tudo o que ele percebe. A fera não lutará pelo conjurador, mas pode realizar ações complexas totalmente fora de seu caráter enquanto estiver sob o controle do mago. O mago precisa se concentrar para compartilhar os sentidos da fera, o que exige uma Ação Principal e o deixa incapaz de agir fisicamente enquanto estiver concentrado. O feitiço dura até que o mago liberte a fera, seja dissipado ou seja lançado novamente.

A Terra como Argila Nível 5

O conjurador molda o solo e as pedras da terra ao seu redor, erguendo colinas, cavando trincheiras ou formando estruturas simples a partir de rocha-mãe extrudada. Uma vez conjurado, o mago pode moldar psiquicamente o terreno em até noventa metros por nível de conjurador, deslocando-o lentamente ao longo de uma hora para moldar qualquer forma que desejar, desde que o material utilizado consiga manter tal forma. Construções e muros simples podem ser criados a partir de rocha-mãe ou pedra disponível, e túneis e cavernas podem ser moldados a até 15 metros de profundidade a partir do conjurador, enquanto colinas podem ser elevadas a até 60 metros acima do nível predominante. Esta magia não pode funcionar a menos de 300 metros de pedra ou terra que tenha sido significativamente trabalhada por criaturas inteligentes, embora o uso desta magia pelo mesmo conjurador não conte como trabalho na terra em conjurações subsequentes.

Toque da Intangibilidade Elucidativa**Nível 3**

O conjurador toca uma barreira sólida não mágica ao conjurar esta magia. Um cubo de três metros da barreira torna-se então perfeitamente transparente do lado do conjurador, permitindo-lhe ver e ouvir o que quer que esteja do outro lado como se estivesse bem iluminado e visível. Opcionalmente, o conjurador pode tornar a barreira insubstancial por uma rodada por nível de conjurador, permitindo que qualquer um passe ou atire através dela de qualquer um dos lados. A barreira sempre parece sólida e opaca do outro lado, mesmo enquanto o conjurador estiver espiando através dela. Se alguém for pego dentro da barreira quando ela se tornar sólida novamente, será cuspidor para o lado limpo mais próximo e sofrerá 2d10 de dano. A magia termina quando o conjurador parar de tocar a barreira ou imediatamente após ela ter se tornado insubstancial.

O Tormento da Tumefacção**Nível 3**

Uma única criatura viva visível é atingida por uma maldição hedionda de tormento. Furúnculos irrompem por todo o seu corpo, sangue escorre de seus orifícios, tumores incham sua carne e todos os seus cabelos caem quase instantaneamente. Se realizar qualquer ação física vigorosa, exceto movimento, sofre dois pontos de dano por nível de conjurador devido aos efeitos da maldição, dano que pode ser sofrido no máximo uma vez por rodada por um alvo. Uma criatura pode gastar sua Ação Principal para tentar um teste de resistência Físico para se livrar da maldição e retornar à normalidade glabra, mas em caso de falha, a maldição permanece pelo resto da cena. Se a criatura tiver menos dados de vida do que os níveis do conjurador, uma única falha significa que a maldição dura indefinidamente, até ser dissipada ou até que o conjurador a libere.

O Uivo da Luz**Nível 3**

Um disco achatado de calor, som e choque tremendos é acionado em um ponto visível a até cinco metros por nível do conjurador, irrompendo em um raio de seis metros e meio de altura. Tudo dentro da área sofre 1d8 de dano de chamas, concussão e choque sônico por nível do conjurador, com um teste de resistência de Evasão para metade. Se usada em um espaço com menos de 12 metros de largura, a explosão é canalizada através de espaços e passagens adjacentes por mais 1d6 x 3 metros.

Valação da Exclusão Especificada**Nível 3**

O conjurador deve formar algum tipo de linha como parte da invocação desta magia, seja com pós caídos, um traço desenhado na terra ou uma incrustação mais permanente no chão. Em casos extremos, o conjurador pode traçar essa linha como parte de uma ação de Movimento, traçando-a ou espalhando pólvora à medida que avança. A linha em si não pode ter mais de seis metros de comprimento por nível do conjurador e pode ser reta ou curva, conforme a vontade do conjurador. Uma vez traçada, a magia pode ser conjurada, conferindo à linha a capacidade de afastar um alvo específico e impedir que ele ou seus poderes cruzem ou sejam forçados a cruzar a linha, como se fosse uma parede física. O conjurador pode nomear qualquer tipo de alvo a ser protegido que possa ser distinguido sem a necessidade de conhecer seus pensamentos, como "humanos" ou "não humanos" ou "homens vestindo a libré do barão". A barreira se estende por trinta metros para cima e três metros para baixo e bloqueia qualquer ataque ou poder mágico usado pelos protegidos. Se as criaturas excluídas forem atacadas ou alvo de poderes do outro lado da barreira, no entanto, todo o campo se estilhaça. A barreira dura até ser dissipada, o conjurador a derrubar ou até que uma hora tenha se passado por nível do conjurador.

A Valação Verdejante**Nível 2**

Uma vasta muralha de vinhas grossas e pesadas e outras plantas floresce de um ponto visível a até três metros por nível de conjurador. A muralha tem até seis metros de altura e noventa centímetros de espessura, estendendo-se por até seis metros de largura por nível de conjurador. A muralha de vinhas pode ser moldada conforme o conjurador desejar dentro da área de efeito da magia, desde que seja contígua, e pode ser colocada horizontalmente se uma ponte ou telhado for desejado. Os inimigos devem infligir cinco pontos de vida de dano por nível de conjurador para abrir um buraco do tamanho de um homem nas vinhas, e devem usar armas ou meios que possam realmente atravessar uma parede de madeira para causar algum dano significativo. As vinhas podem ser opcionalmente cobertas por espinhos longos e ferozes para desencorajar a escalada, causando 2d6 de dano a qualquer criatura que tente escalá-las. Se a muralha de vinhas for invocada de terra que possa plausivelmente sustentar vida vegetal, ela permanece até ser dissipada ou até morrer naturalmente. Se invocado de pedra nua ou outros solos inférteis, ele se desfaz em pó ao final da cena.

O Vento do Repouso Final**Nível 1**

O mago designa um ponto visível a até sessenta metros. Uma explosão silenciosa e invisível de influência soporífera irrompe desse ponto, atingindo todas as criaturas vivas em um raio de 6 metros. Todos os alvos com 4 ou menos dados de vida dentro dessa área ficam inconscientes instantaneamente e podem ser despertados apenas por dano ou por uma Ação Principal usada para acordá-los com um chute. Se não forem despertados, eles revivem ao final da cena. Entidades que não dormem são imunes a esta magia.

Visitação do Clima Clemente**Nível 2**

O conjurador e até três aliados visíveis por nível de conjurador são protegidos dos excessos de energias elementais hostis, tornando-se imunes a extremos mundanos de calor e frio e a ácidos naturais ou descargas elétricas. Contra danos mágicos dessa natureza, eles sofrem automaticamente apenas metade do dano que normalmente sofreriam, ou nenhum se obtiverem sucesso em um teste de resistência Físico. Esta magia dura uma hora por nível de conjurador.

4.5.0 MAGIAS DE ELEMENTALISTAS

Somente Elementalistas Plenos ou Parciais podem aprender ou conjurar estas magias.

Espião Elemental

Nível 1

O elementalista encanta uma pedra, uma onça de líquido, uma chama não menor que a chama de uma vela ou uma nuvem específica de fumaça ou incenso. Por um dia por nível, desde que o objeto encantado não seja destruído, disperso ou consumido, ele pode, como Ação Principal, ver e ouvir qualquer coisa ao redor do objeto como se estivesse ali.

Favor Elemental

Nível 1

O elementalista faz um apelo direto a uma massa não mágica de terra, pedra, água, chama ou ar, não maior que um cubo de três metros. Ao final da rodada, a massa se moverá ou se remodelará dentro daquele espaço conforme o elementalista solicitar, mantendo sua nova forma até o final da cena. Se sua nova forma for estável sem ajuda mágica, pode-se dizer a ele para permanecer nela após o término do feitiço.

Harmonia Aquosa

Nível 1

O elementalista e até uma dúzia de aliados são encantados com poderes de respiração aquática, tolerância à pressão e ao frio das profundezas e a capacidade de ver através da água como se fosse ar bem iluminado. Seres enfeitiçados podem se mover livremente enquanto estiverem na água em sua velocidade de movimento normal e seus ataques e armas de projéteis não são prejudicados pelo meio, nem seus pertences são encharcados ou danificados. O feitiço dura uma hora por nível do conjurador, mas não terminará naturalmente enquanto o alvo ainda estiver pelo menos parcialmente submerso. Somente o conjurador ou a dissipação mágica podem pará-lo nessas circunstâncias.

Vidência das Chamas

Nível 1

O elementalista se torna ciente da localização aproximada de todas as chamas abertas em um raio de nove metros por nível do conjurador. Ele pode escolher uma dessas chamas como foco para a vidente, permitindo-lhe ver e ouvir tudo ao redor da chama como se estivesse presente. A duração do feitiço dura enquanto o elementalista permanecer imóvel focado nela; Durante esse período, eles podem alternar o foco entre as várias chamas ao alcance, conforme desejarem.

Asas Boreais

Nível 2

O elementalista escolhe um aliado visível a até trinta metros; o alvo torna-se capaz de viagens aéreas rápidas e fáceis, voando com o dobro de sua velocidade de movimento normal. Se a magia terminar ou for dissipada enquanto estiver no ar, o alvo desce suavemente até a terra. Esta magia dura uma cena, embora conjuradores de quinto nível ou mais possam fazê-la durar uma hora, e aqueles de oitavo nível ou mais podem fazê-la durar até o amanhecer ou o anoitecer, o que ocorrer primeiro.

Chama Sem Fim

Nível 2

Uma amostra de chama não maior que o conjurador torna-se efetivamente eterna. Ela não consome mais o objeto que queima, embora ainda possa ser usada para queimar ou aquecer outras coisas, e resiste a qualquer extinção, exceto se enterrada ou totalmente imersa em água. O elementalista pode extingui-la temporariamente à vontade. Um número de chamas desse tipo pode ser criado igual ao nível do elementalista; além disso, são necessários ingredientes e combustíveis especiais que custam 500 peças de prata por chama. Se usada como arma, adiciona +2 de dano a um acerto bem-sucedido, mas nada a Choque. A chama dura até ser dissipada, extinta ou até que o elementalista a libere.

O Escavador Subterrâneo

Nível 2

Uma passagem é escavada em pedra natural ou terra, formando um túnel de até seis metros de comprimento por nível do conjurador e até três metros de largura e altura. O conjurador pode fazer com que a terra se comprima e se compacte para estabilizar o túnel mesmo em solo muito arenoso ou carregado, ou pode permitir que ele desmorone naturalmente se carregado por alguma estrutura grande ou ambiente instável. Esta magia pode funcionar contra pedra trabalhada, mas o comprimento do túnel é muito menor, sendo de apenas 60 centímetros por nível. Pedra ou terra mágicas não podem ser alteradas por esta magia. O conjurador tem controle básico sobre a direção e as características internas do túnel, e pode formar escadas ou outras estruturas simples dentro dele.

Pacto de Pedra e Mar

Nível 2

O elementalista escolhe terra, água, fogo ou vento ao conjurar esta magia e seleciona um alvo visível para ser afetado. Pelo resto da cena, o alvo é imune a ferimentos causados por manifestações mundanas daquela substância; Armas de pedra não os ferem, a água não os afoga, o fogo não os queima e o vento não os derruba. Isso também afeta os efeitos secundários do material; um mago com pacto de fogo não poderia ser fervido em uma panela, e um com pacto de terra não será sufocado se enterrado vivo.

Andar no Vento

Nível 3

Uma criatura alvo visível e seus pertences são brevemente transformados em uma nuvem enevoadada e insubstancial. Somente fontes de dano que poderiam concebivelmente romper uma nuvem de névoa podem feri-los, e até o fim da magia, eles podem passar livremente por qualquer área que um vapor possa alcançar. Eles podem se mover livremente em todas as três dimensões em sua taxa de movimento normal, embora não possam manipular objetos fisicamente. A magia dura até o fim da cena ou até que o alvo ou o conjurador decidam encerrá-la.

Como as Pedras

O elementalista carrega sua forma física com as qualidades de um elemento escolhido pelo resto da cena. Em todos os casos, ele não precisa respirar e se torna imune a venenos e doenças que ainda não estejam presentes nele. Se for pedra, ele se estabiliza automaticamente em zero pontos de vida e ignora os três primeiros pontos de dano de qualquer fonte de dano. Se for água, ele pode passar por qualquer abertura que um rato consiga passar. Se for ar, ele pode voar em sua taxa de movimento normal e ganha um bônus de +4 na Classe de Armadura contra ataques à distância. Se forem fogo, eles causam 1d6 de dano a todas as criaturas em alcance corpo a corpo no início de seu turno a cada rodada e se tornam imunes a dano de calor.

Valação Elemental

Uma parede de uma força elemental agitada escolhida pode ser invocada pelo elementalista. A barreira tem três metros de comprimento por nível de personagem, com três metros de altura e trinta centímetros de espessura. A barreira deve estar apoiada em solo firme, mas pode ser dobrada ou moldada conforme desejado, desde que nenhuma parte dela esteja a mais de 60 metros do conjurador. Paredes de terra são imunes a qualquer coisa que não seja ferramentas apropriadas para mineração ou força de estilhaçamento de rochas, recebendo 20 PV de dano para abrir um buraco do tamanho de um homem. Paredes de fogo causam 3d6 de dano mais o nível do elementalista a qualquer um que passar por elas. Paredes de água giram e arremessam criaturas do tamanho de um boi ou menos que as atravessam, ejetando-as em um ponto aleatório do outro lado da parede e causando 2d6 de dano com o impacto. Paredes de ar são invisíveis, inaudíveis e têm seis metros de altura; aqueles que as atravessam sofrem 1d6 mais o nível do elementalista em dano elétrico. As paredes desaparecem no final da cena.

Flagelo Calcificante

Um alvo visível a até trinta metros de distância deve realizar um teste de resistência Físico ou será transformado em pedra. Qualquer criatura viva de qualquer tamanho pode ser transmutada, embora objetos inanimados maiores que uma carroça não possam. Objetos sendo segurados ou usados por outra pessoa recebem um teste de resistência Físico realizado por seu usuário. A calcificação permanece até ser dissipada ou até que o conjurador desfaça a magia, mas se o objeto ou criatura sofrer dano nesse meio tempo, pode acabar sendo ferido ou morto ao se restaurar. Se o teste de resistência Físico for bem-sucedido por uma criatura, o alvo fica temporariamente lento, perdendo sua ação de Movimento pelas próximas 1d6 rodadas.

Nível 3

Nível 3

Nível 4

Guardião Elemental

O elementalista imbui uma massa de terra, água, fogo ou ar do tamanho de um humano com uma consciência rudimentar e uma ânsia por defendê-la. Seja qual for a substância usada, ela agora tem 4 DV, CA 15, um Movimento de 12 metros/ação, um bônus de perícia de +1, testes de resistência de 13+, Instinto 0, Moral 12 e um ataque corpo a corpo de +6/1d10 sem Choque. Se invocado da terra, ele tem 6 dados de vida, embora seus outros atributos não mudem. Se invocado do fogo, ele causa 5/- de dano de Choque. Se invocado da água, ele tem uma CA de 18 e, se invocado do ar, ele pode voar em sua taxa de movimento normal. Ele tem um grau humano de inteligência, pode se comunicar com outros e manipular objetos, e serve com devoção suicida. Apenas um guardião elemental pode ser invocado por vez e, se destruído, um novo não pode ser invocado na mesma cena. Um guardião persiste até ser destruído ou até o amanhecer após ter sido invocado.

Fúria dos Elementos

Uma combinação de rocha derretida, ventos piroclásticos abrasadores e vapor superaquecido irrompe para devastar um ponto-alvo escolhido em um raio de sessenta metros por nível de conjurador. A ruína cataclísmica atinge tudo em um raio de nove metros do ponto-alvo, causando 10d6 de dano, destruindo todas as estruturas convencionais. A zona de devastação então se move 1d6x3 metros em uma direção aleatória no início da próxima rodada, explodindo tudo em seu caminho. A zona continuará a vagar dessa forma por 1d6 rodadas no total antes de se extinguir. Os restos derretidos da magia permanecem após esse período, um perigo para quem entrar na área pelo resto do dia.

Tremores das Profundezas

O elementalista invoca um tremor profundo e ondulante de dentro da terra, centralizando-o em um ponto visível e afetando todas as estruturas em um raio de até quarenta e cinco metros. Os efeitos desta magia se acumulam lentamente, levando cinco minutos para se manifestarem completamente, mas podem derrubar ou destruir com sucesso quaisquer estruturas, túneis ou cavernas na área afetada, a menos que tais estruturas sejam magicamente reforçadas. Os efeitos são anulados se a magia for dissipada dentro de um minuto após ser lançada; depois disso, é tarde demais para interromper o efeito.

Nível 4

Nível 5

Nível 5

4.6.0 MAGIAS DE NECROMANTE

Somente Necromantes Completos e Parciais possuem o conhecimento necessário para aprender ou conjurar essas magias.

Comandar os Mortos

Nível 1

O necromante exerce sua vontade sobre um número de dados de vida em mortos-vivos equivalente ao dobro do seu nível de personagem. Esses mortos-vivos devem estar visíveis e a até trinta metros do conjurador. Mortos-vivos recebem um teste de resistência Mental para resistir a essa ligação, com uma penalidade igual à perícia em Magia do conjurador. Criaturas parcialmente enfeitiçadas pela magia devido ao excesso de dados de vida permanecem atordoadas por uma rodada. Aqueles que estiverem totalmente dentro do limite de dados de vida e forem afetados tornam-se suicidamente leais ao necromante até serem libertados pelo conjurador. Independentemente da frequência com que o conjurador use esta magia, eles não podem ter mais do que o dobro do seu nível de dados de vida vinculados a qualquer momento, com o encantado mais antigo sendo libertado primeiro.

Consultar o Crânio

Nível 1

Esta magia requer um cadáver com órgãos de comunicação praticamente intactos. O cadáver não pode estar morto há mais de um dia por nível do conjurador. Uma vez enfeitiçado, o cadáver responderá a até uma pergunta por nível de conjurador, com o conjurador entendendo as respostas independentemente da linguagem natural da criatura. Cadáveres são lacônicos e geralmente respondem em não mais do que uma ou duas frases; suas respostas serão verdadeiras, mas tendem a ser literais e eles não têm poder para formular hipóteses ou fazer julgamentos. Esta magia não pode ser usada duas vezes no mesmo cadáver.

Destruir os Mortos

Nível 1

O necromante conjura uma rajada de força dissipadora em um ponto dentro de trinta metros por nível de conjurador, afetando uma área de até seis metros de raio. Todos os mortos-vivos hostis dentro dessa área sofrem imediatamente 1d10 de dano por nível de conjurador. Mortos-vivos com dados de vida iguais ou inferiores ao nível do conjurador devem fazer um teste de resistência física ou serão destruídos imediatamente. O necromante pode Comprometer Esforço no dia imediatamente anterior à conjuração desta magia; nesse caso, sua conjuração não conta para os espaços de magia disponíveis do Necromante naquele dia.

Terrível Vivência

Nível 1

Um necromante pode dar a uma criatura morta-viva a aparência de um ser vivo saudável e normal com esta magia. O alvo aparece como era em vida, em qualquer momento de sua vida que o necromante desejar, e é capaz de realizar todas as atividades humanas normais que sua cognição lhe permite realizar. A magia usa a natureza da criatura como modelo para seus efeitos, de modo que o disfarce é tangível e fisicamente real até ser dissipado ou até que o necromante abandone o efeito. Um necromante pode manter apenas um disfarce por nível, e ele não funciona em alvos sencientes e relutantes.

Aumentar Vitalidade Mortal

Nível 2

O necromante pode refinar e aprimorar o fluxo natural de vitalidade dentro de um alvo visível e voluntário. Pelo resto da cena, todos os testes de resistência de Física que ele fizer ganham um bônus igual à perícia de Magia do necromante e se estabilizam automaticamente quando Mortalmente Ferido. Uma vez durante a cena, como uma ação instantânea, eles podem se curar imediatamente de todo o dano causado por um ferimento que não os tenha causado um Ferimento Mortal. O receptor desta magia ganha uma Tensão Sistêmica.

Morte Final

Nível 2

O necromante amaldiçoa um alvo visível por nível. Pelo resto da cena, esses alvos não podem se recuperar ou ganhar pontos de vida e morrerão instantaneamente se forem Mortalmente Feridos. Após cada falha na cura, o alvo pode fazer um teste de resistência Física para anular a magia.

Onda Enfraquecedora

Nível 2

Uma onda de força debilitante irrompe em um raio de 6 metros em um ponto visível a até trinta metros. Todas as criaturas vivas na área devem realizar um teste de resistência Física ou, pelo resto da cena, sua taxa de movimento é reduzida pela metade e eles devem realizar todas as jogadas de ataque e dano duas vezes e receber o pior resultado. Se o teste for bem-sucedido, essas penalidades se aplicam apenas ao próximo turno.

Ressuscitar Cadáver

Nível 2

O necromante tem como alvo um esqueleto ou cadáver praticamente intacto, imbuindo-o com uma aparência de vida. Quaisquer que fossem os atributos da criatura em vida, ela agora tem 1 DV, uma CA de 13, um Movimento de 9 m/rodada, um bônus de perícia de +0, testes de resistência de 15+, um ataque corpo a corpo desarmado de +1/1d6, Instinto 0 e Moral de 12. Tais cadáveres podem ser equipados com armas ou armaduras. Sua decomposição ou dissolução cessa imediatamente e ele se torna suicidamente leal ao seu criador. O cadáver não possui volição natural, mas obedecerá a comandos com um grau humano de inteligência. Possui apenas vagas lembranças de sua vida anterior e, embora possa reter tiques ou hábitos humanos que possuía em vida, só consegue responder às perguntas mais simples e óbvias. O dano a um cadáver só pode ser reparado conjurando esta magia novamente, o que o restaura à sua "saúde" original. O cadáver continua a existir até ser reduzido a zero pontos de vida ou até que seu criador o liberte. Um necromante não pode ter mais alvos ativos desta magia do que seu nível de personagem.

Compelir Carne

Nível 3

Uma criatura viva visível ou um morto-vivo com corpo físico a até trinta metros é enfeitiçado por esta magia, e sua carne e ossos ficam temporariamente subjugados à vontade do conjurador. O alvo fica paralisado, a menos que seja comandado pelo conjurador como uma ação no turno; uma vez dado o comando, seu corpo o executará obedientemente no próximo turno. A mente do usuário não é afetada por esta magia, então ele não pode ser forçado a conjurar magias, responder perguntas ou realizar outras tarefas intelectuais, mas lutará, se moverá e realizará outros atos físicos não suicidas normalmente. O alvo pode realizar um teste de resistência Física no início de cada um de seus turnos para anular o efeito, mas inevitavelmente sofrerá um ponto de dano por nível de conjurador a cada tentativa, enquanto sua carne se contorce e se rasga. Se não for anulado antes, a magia dura até o final da cena.

Esquecendo o Túmulo

Nível 3

Um necromante pode suspender temporariamente a mortalidade de um alvo voluntário à vista. Por uma rodada por nível de Necromante, a criatura simplesmente não pode morrer, não importa quão drásticos sejam seus ferimentos. Aqueles reduzidos a zero pontos de vida perdem sua ação de Movimento a cada turno, mas podem continuar a agir de outra forma; se tal alvo sofrer dano novamente, ele deve fazer um teste de resistência Físico a cada vez ou ficará incapaz de se mover até ser curado. Ao final da magia, alvos reduzidos a zero pontos de vida são Mortalmente Feridos; aqueles que foram desmembrados ou massacrados de alguma forma além da esperança de sobrevivência morrem instantaneamente.

Fundir Almas

Nível 3

Ao moldar a matéria plasmática da força vital, o necromante pode criar um vínculo entre dois alvos, voluntários ou indefesos. Esses alvos devem estar próximos o suficiente para que o necromante os toque; a partir daí, enquanto a magia estiver em vigor, as duas criaturas acumulam seus pontos de vida. Os ferimentos sofridos por qualquer um deles são subtraídos dessa reserva, e nenhum deles morre até que ela seja reduzida a zero, quando ambos são Mortalmente Feridos. Eles podem se comunicar telepaticamente à vontade enquanto a magia estiver em vigor. O poder termina ao amanhecer; se dissipado antes, a reserva restante é dividida proporcionalmente.

Maldição Purulenta

Nível 3

As qualidades de um cadáver são impostas a um alvo vivo visível. O alvo começa a apodrecer, apodrecer e se decompor da maneira que o necromante considerar apropriada. A comida tem gosto de cinzas, a água não sacia a sede e seu corpo fica insensível a todos os prazeres físicos. Ele sofre uma penalidade de -2 em todos os testes de perícia social devido à sua repugnância. Esta transformação não causa dano físico, mas torna a vida do alvo um sofrimento completamente sem graça até que seja dissipada ou o necromante retire a maldição. Criaturas com mais dados de vida do que os níveis do necromante podem fazer um teste de resistência Físico para resistir à maldição.

Modelador de Ossos

Nível 4

A argila de carne e osso obedece obedientemente à vontade do necromante. Seja viva ou morta-viva, uma vítima voluntária ou indefesa sob os efeitos desta magia pode ser remodelada em qualquer forma aproximadamente equivalente com uma hora de trabalho. Membros podem ser adicionados ou removidos e tecidos existentes podem ser recoloridos, texturizados ou reorganizados de acordo com os desejos do necromante. A imitação perfeita de uma criatura específica requer um teste de perícia Destreza/Magia com dificuldade 10. Esta magia é limitada nas mudanças físicas que pode efetuar; um bônus de +1 pode ser adicionado ao modificador de Carisma ou a um atributo físico ao custo de uma penalidade de -1 ao modificador de um dos mesmos atributos, até um máximo de +2 ou -2. Esta magia dura até que o necromante a retire ou seja dissipada.

Ressuscitar Cavaleiro da Tumba

Nível 4

O cadáver usado para esta magia deve ser de uma criatura relativamente poderosa com pelo menos quatro dados de vida ou níveis. O resultado é muito semelhante ao da magia Ressuscitar Cadáver, mas este servo morto-vivo é muito mais forte, com 4 DV, CA 15, um Movimento de 12 m/ação, um bônus de perícia de +1, testes de resistência de 13+, Instinto 0, Moral de 12 e um ataque corpo a corpo de +6/1d10, assumindo que não use uma arma normal. É totalmente inteligente e obstinado, embora totalmente devotado ao seu criador, e se lembra de muita coisa sobre sua vida passada. Um cavaleiro do túmulo recupera todos os pontos de vida perdidos ao anoitecer de cada dia, desde que não seja destruído. Um conjurador pode ter apenas um cavaleiro do túmulo ativo por vez. Um que tenha sido reduzido a zero pontos de vida é destruído e só pode ser reconstruído com um mês de reparos e reencantamentos meticulosos.

Chamado da Tumba

Nível 5

O necromante invoca o desejo inescapável de autodissolução dentro da substância de tudo o que existe, amplificando o peso de sua própria mortalidade. Todas as criaturas inimigas em um raio de doze metros são afetadas. Os alvos podem realizar um teste de resistência Física para resistir, caso em que os efeitos duram apenas uma rodada, caso contrário, duram uma rodada por nível do conjurador. Durante esse tempo, todos os ataques feitos contra as vítimas acertam automaticamente e todos os dados de dano que elas sofrem são maximizados. Quaisquer defesas especiais que elas possam ter contra armas comuns ou certos tipos de ferimentos são negadas enquanto a magia estiver sobre elas.

Eterno

Nível 5

A magia pode ser desencadeada como uma ação instantânea pelo conjurador, concedendo uma explosão de força vital inextinguível a todas as criaturas aliadas em um raio de 15 metros. Pelos próximos cinco turnos, nenhum aliado afetado pode ter sua vida reduzida a menos de 1 ponto de vida, independentemente do dano causado a ele. Ao final do efeito da magia, a energia vital do conjurador se esgota, deixando-o com apenas 1 ponto de vida. Uma criatura pode se beneficiar desta magia não mais do que uma vez por dia.

4.7.0 DESENVOLVENDO NOVAS MAGIAS

Para pesquisar uma nova magia, o jogador mago primeiramente escreve a magia que deseja desenvolver. O Mestre então julga sua adequação para a campanha. Se aprovado, um nível apropriado é atribuído à magia e o PJ pode iniciar o processo de pesquisa. Pesquisar uma magia requer um laboratório devidamente equipado, matérias-primas e tempo.

4.7.1 PREPARANDO-SE PARA DESENVOLVER UMA MAGIA

O laboratório deve ser instalado em uma sala ou prédio seguro e funcional. Um laboratório suficiente para pesquisar uma magia de nível 1 ou 2 pode caber em uma sala, um para uma magia de 3° nível pode caber em uma casa, um para uma magia de 4° nível pode caber na torre de um mago e um laboratório adequado para desenvolver uma nova magia de 5° nível precisa de seu próprio complexo subterrâneo de pesquisa ou edifício similar. O custo do laboratório é apresentado na tabela mais a frente; isso não inclui o preço do prédio em si. Os materiais necessários para um laboratório geralmente podem ser adquiridos em qualquer cidade grande, desde que não seja hostil a feiticeiros.

As matérias-primas também devem ser compradas em uma cidade ou coletadas de covis saqueados por aventureiros. Elas incluem materiais ocultos, partes de corpos de criaturas esotéricas, equipamentos de laboratório especializados e monografias e grimórios obscuros. Esses materiais são consumidos no processo de pesquisa.

O tempo necessário para pesquisar uma magia varia de acordo com sua complexidade, conforme indicado na tabela. Um mago pode reduzir esse tempo pela metade gastando o dobro em matérias-primas, e aventurar-se em busca de certos grimórios perdidos ou ingredientes especiais pode diminuir ainda mais o tempo necessário.

Um mago pode se aventurar e realizar outras tarefas durante seu tempo de pesquisa, incluindo o desenvolvimento de Obras ou a construção de itens mágicos, mas não pode pesquisar duas magias simultaneamente. Magos mantidos totalmente longe de seus laboratórios por semanas ou meses seguidos podem ter o trabalho interrompido até que possam retornar a ele.

PESQUISA DE MAGIAS

Nível da magia	Custo do laboratório	Custo dos materiais	Tempo necessário
1	50.000 pp	25.000 pp	1 mês
2	125.000 pp	50.000 pp	2 meses
3	250.000 pp	100.000 pp	4 meses
4	500.000 pp	200.000 pp	8 meses
5	1.000.000 pp	400.000 pp	2 anos

4.7.2 O TESTE DE PERÍCIA DE DESENVOLVIMENTO

Uma vez que o laboratório esteja estabelecido, as matérias-primas coletadas e o tempo necessário gasto, o mago faz um teste de perícia de Inteligência/Magia contra uma dificuldade igual a 10 mais o nível da magia. Se tiver aprendizes para auxiliá-lo, ele pode adicionar +1 ao seu teste de perícia. Magos especialistas pesquisando magias em sua própria área adicionam +1 ao teste de perícia, então um Elementalista

pesquisando uma magia Elementalista receberia o bônus, assim como um Necromante pesquisando uma magia sobre mortos-vivos. Recursos especiais ou grimórios unicamente apropriados coletados em uma aventura podem adicionar um bônus adicional ao teste.

Se o teste for bem-sucedido, a magia é aperfeiçoada e adicionada ao grimório do conjurador. Ele pode ensiná-la a outros magos, se desejar, ou guardá-la para si. Magia de especialista só pode ser aprendida por magos da mesma tradição; se ele receber o bônus do teste de perícia de pesquisa de magia, é uma magia de especialista. Magias criadas por Altos Magos são quase inevitavelmente redescobertas como Alta Magia e podem ser aprendidas por qualquer mago capaz de conjurá-las.

Se o teste falhar, o mago tem uma escolha. Ele pode abandonar sua pesquisa e recomeçar do zero, gastando novos recursos e tempo, ou pode rolar a tabela de falhas da fórmula. Essa falha se torna parte de sua magia, conforme ajustado pelo Mestre. Algumas falhas podem não ser problemáticas; uma magia projetada apenas para afetar o conjurador não é muito prejudicada por ser utilizável apenas em alvos dispostos. Outras falhas podem tornar a magia inútil ou forçar o PJ a recomeçar. Se o conjurador decidir conviver com a falha e continuar a pesquisa, ele pode gastar metade do tempo de pesquisa necessário e fazer um novo teste de perícia com um bônus cumulativo de +1, sem a necessidade de gastar recursos adicionais.

Um mago determinado e azarado pode repetir esse processo várias vezes, acumulando novas falhas a cada vez e aumentando seu bônus até que finalmente encontre uma magia funcional. Pode ser tão cheia de falhas que seja quase impossível reconhecê-la como sua intenção original, mas ele pode adicioná-la ao seu grimório do mesmo jeito.

d10 Falhas nas fórmulas de magias

- 1 A magia só pode ter como alvo o conjurador.
- 2 A magia só funciona em alvos voluntários.
- 3 Seu trabalho anterior está errado; a fórmula não é alterada, mas você não recebe o bônus cumulativo de +1 na rolagem de pesquisa para esta ou continuações de pesquisa anteriores.
- 4 A magia só pode ter como alvo pessoas que não sejam o conjurador.
- 5 A magia é excepcionalmente lenta, exigindo pelo menos uma Ação Principal para ser conjurada, ou duas Ações Principais ao longo de duas rodadas consecutivas se já exigir uma Ação Principal para ser conjurada.
- 6 A magia é muito desgastante, consumindo o equivalente a duas magias em energia por dia em vez de uma.
- 7 A magia inflige uma reação adversa severa no conjurador, adicionando 1d4 de Tensão do Sistema a ele. Se isso maximizar sua Tensão do Sistema, ele ficará inconsciente por dez minutos e não poderá conjurar esta magia novamente até que alguma Tensão do Sistema seja perdida.
- 8 A magia é mais difícil do que parece, sendo um nível acima do esperado. Isso não aumenta os custos ou o tempo de pesquisa, mas se você não puder conjurar uma magia daquele nível, todo o projeto falha.

9 O feitiço é simplesmente incerto em seus efeitos; sempre que for lançado, role 1d6. Com 1, o feitiço fracassa inutilmente e o espaço de conjuração é desperdiçado.

10 Todo o esforço foi um erro trágico. Todo o progresso e os materiais de pesquisa são perdidos e tudo precisa ser refeito desde o início.

4.8.0 CONSTRUINDO OBRAS MÁGICAS

No jargão dos magos, uma Obra é qualquer efeito ou estrutura mágica estacionária e persistente, como uma fonte mágica sempre florida, um conjunto de lâmpadas eternas sem calor ou uma maldição persistente que destrói tudo ao seu alcance. Ao contrário de um item mágico convencional, uma Obra não pode ser movida de seu local definido e, ao contrário de uma magia, normalmente persistirá até que dano ou decadência táumica finalmente a disperse.

As Obras vêm em cinco níveis comumente reconhecidos: trivial, menor, maior, grande e supremo. Obras triviais podem ser alguma magia menor, como uma fonte de luz encantada, enquanto um esforço supremo pode transformar uma cidade inteira em uma metrópole voadora. Embora Obras menores ainda sejam possíveis para magos habilidosos e eruditos, Obras supremas são poderosas demais para serem realizadas por alguém que não seja um arquimago lendário.

Uma Obra requer um mago habilidoso, muitos recursos e uma quantidade considerável de tempo. Os detalhes podem variar de acordo com a adequação arcana do cenário ou com componentes especialmente poderosos e úteis, mas mesmo uma Obra trivial não é um trabalho fácil.

4.8.1 PROJETANDO A OBRA

Para criar a Obra, o arquiteto deve primeiro ser um conjurador de pelo menos 6º nível, seja um Mago completo ou um Mago Parcial. Classes de mago que não conjuram magias normalmente não podem criar Obras, pois sua magia é insuficientemente flexível. Conjuradores menos experientes também não têm a experiência prática necessária para moldar os poderes.

O arquiteto então decide o que exatamente a Obra deve fazer. O jogador envolvido discute quaisquer ideias personalizadas com o Mestre, julgando a magnitude de cada efeito desejado para a Obra. Uma única Obra

pode envolver múltiplos efeitos, mas eles devem estar intimamente alinhados; encantamentos que fornecem uma fonte mágica, água quente, lâmpadas encantadas e um clima agradável podem ser estabelecidos como parte da mesma Obra de manutenção, mas estabelecer uma proteção contra demônios e um jardim mágico ao mesmo tempo pode não ser tão plausível. O Mestre então decide a dificuldade total da Obra somando o custo em pontos de dificuldade de cada elemento. A tabela a seguir fornece intervalos comuns para cada grau de dificuldade, e o Mestre deve escolher um número que pareça correto; a menor das magias triviais pode valer 1 ponto, enquanto algo que pode até ser Menor em força valeria 4 pontos. O custo total da Obra é o elemento que custa mais a soma da metade do restante, arredondado para cima. Assim, se algum efeito maior de 10 pontos também tivesse um efeito trivial de 3 pontos e um efeito menor de 8 pontos combinados, o conjunto teria uma dificuldade de 16 pontos.

CUSTOS DE TRABALHO MÁGICO

Grau	Pontos de dificuldade	Área afetada	Multiplicador de dificuldade
Trivial	1-4	Cômodo	x1
Menor	4-8	Construção	x4
Maior	8-16	Vila	x16
Grande	16-32	Cidade	x64
Supremo	33-64*	Região	x256

Essa dificuldade é então multiplicada pela área afetada pela Obra. Se a fonte mágica apenas despejar um pequeno jato d'água no porão da cozinha, a área pode ser apenas a de um Cômodo; se o jato fosse destinado a fornecer um fosso ao redor da fortaleza de um mago, afetaria uma Construção, ou talvez até mesmo uma área do tamanho de uma Vila. Se a fonte irrigasse quilômetros de campos ao redor, afetaria uma Região inteira e provavelmente seria um ótimo Trabalho, se não supremo. A dificuldade total é multiplicada pelo multiplicador dado da maior área afetada, então se o exemplo de 16 pontos acima afetasse toda a torre do mago, sua dificuldade final seria de 64 pontos.

O arquiteto deve então demonstrar que é realmente capaz de projetar tal Obra. Um determinado projetista multiplica seu nível de personagem pelo seu nível de perícia em Magia vezes dois. Assim, um Mago Superior de 6º nível com perícia em Magia-3 teria um total de 36. Se esse total for igual ou maior que a dificuldade da Obra, ele pode estabelecê-la sozinho. Se for pelo menos metade da dificuldade, ele pode construí-la se encontrar outros magos para ajudá-lo e compensar os pontos que faltam. Se for menos da metade da dificuldade, todo o empreendimento é muito difícil para ele imaginar.

4.8.2 CONSTRUINDO A OBRA

Se a Obra for projetada corretamente e houver ajuda suficiente, ela pode ser construída a um custo de 1.000 peças de prata por ponto de dificuldade e um custo de tempo de um mês, mais uma semana para cada cinco pontos de dificuldade ou fração disso. Se o custo for dobrado, a obra pode ser concluída na metade desse tempo. Observe que esta construção se aplica apenas aos componentes mágicos da Obra; se o mago pretende encantar uma parede, a parede já deve estar construída. Um mago geralmente pode se aventurar e fazer outras coisas enquanto completa uma Obra, mas se for afastado do local por muito tempo, o trabalho pode ser interrompido durante sua ausência.

Embora as Obras sejam geralmente muito duráveis, a sabotagem intencional de pontos críticos ou a lenta decadência das eras podem acabar corrompendo-as ou destruindo-as, às vezes com resultados catastróficos. É por essa razão que muitas das Obras encontradas em masmorras antigas ou ruínas esquecidas são perigosas ou perversas, e muitas nações que poderiam, pelo menos teoricamente, arcar com a construção de Obras evitam utilizá-las.

4.9.0 ITENS MÁGICOS E TESOUROS ENCANTADOS

Definir itens mágicos específicos é um exercício para o leitor. No entanto, existem certos tipos específicos de itens.

4.9.1 PERGAMINHOS

Alguns pergaminhos, tabuletas ou outros objetos podem ser imbuídos com uma ou mais magias pelos magos que os confeccionam. Cada magia em um pergaminho pode ser usada apenas uma vez. O usuário deve segurar o item firmemente e gastar uma Ação Principal, desperdiçando a magia se for atingido ou perturbado de alguma forma durante a ação. A magia é então conjurada, com detalhes de direcionamento e foco determinados pelo usuário.

Liberar um pergaminho com segurança requer uma compreensão clara de sua magia. O usuário deve ter uma perícia em Magia não superior a um nível a menos que o da magia suspensa para ativá-la com segurança. Se o portador não tiver uma perícia em Magia alta o suficiente, ele pode tentar usar o item de qualquer maneira, embora com risco considerável. Um teste de perícia em Int/Magia ou Car/Magia é necessário contra uma dificuldade de 8 mais o nível da magia. Se falhar por um ou dois pontos, a magia fracassa e é desperdiçada. Se falhar por mais de dois pontos, ela dispara, mas no alvo errado ou com o efeito errado, a critério do Mestre. Se o teste for bem-sucedido, a magia dispara como pretendido.

Conjuradores podem criar seus próprios pergaminhos para uso posterior, criando-os como itens de uso único. O custo é de 1.000 pratas por nível de magia e a dificuldade é 7 mais metade do nível de magia, arredondado para cima. Embora um pergaminho leve apenas uma semana para ser inscrito, o processo é exaustivo, e um mago não pode fazê-lo mais do que uma vez por semana por nível de magia inscrito.

4.9.2 POÇÕES

Alguns efeitos mágicos podem estar contidos em 30 ou 60 ml de líquido, óleo, incenso ou outra substância consumível. Usar uma poção requer que ela esteja Preparada e uma Ação Principal seja usada para consumi-la.

Apreender a Forma Arcana pode fornecer uma descrição de uma frase do efeito pretendido da poção. Tocar uma única gota do fluido na língua do usuário pode, às vezes, dar uma pista, com um pequeno vislumbre de seu efeito impresso no usuário. Além disso, alguém com a perícia Magia pode passar um dia inteiro analisando cuidadosamente a poção, testando Sab/Magia ou Int/Magia contra a dificuldade de criação da poção para identificar seu propósito. Um investigador pode fazer apenas uma tentativa de identificá-la.

Magos podem criar poções como itens mágicos de uso único, com o custo base e a dificuldade variando dependendo da natureza do efeito da poção.

4.9.3 ARMAS E ARMADURAS MÁGICAS

Armas e armaduras mágicas têm um bônus, geralmente +1, mas às vezes até +3. Esse bônus é adicionado diretamente à jogada de acerto, jogada de dano e Choque das armas, enquanto é adicionado à Classe de Armadura base da armadura. Algumas armas e armaduras têm habilidades especiais adicionais.

Escudos mágicos com poderes especiais existem, mas escudos não recebem bônus numéricos como armaduras.

4.9.4 DISPOSITIVOS MÁGICOS

Varinhas encantadas, botas mágicas, mantos enfeitiçados e outros dispositivos mágicos são raros, mas existem. Esses itens geralmente requerem uma Ação Principal para ativar quaisquer habilidades ativas que concedam, enquanto os benefícios passivos são automaticamente concedidos ao portador.

A maioria dos dispositivos mágicos é permanente, mas varinhas, bastões e cajados geralmente têm um número limitado de cargas. Geralmente é extremamente difícil recarregá-los.

4.10.0 CRIANDO ITENS MÁGICOS

Todos os itens mágicos permanentes são difíceis de fabricar. Mesmo que o item não passe de uma caneca que mantém seu conteúdo perpetuamente refrigerado, fabricá-la é tão difícil quanto forjar uma espada encantada. Consequentemente, pouquíssimos feiticeiros se preocupam em fabricar itens insignificantes; se for tão difícil fabricar um símbolo insignificante quanto um significativo, por que fabricar ninharias?

Itens mágicos são extremamente caros para fabricar. Os componentes raros, os rituais caros e os processos custosos envolvidos consomem vastas quantidades de prata e muito trabalho por parte do mago. Esses componentes devem ser comprados em alguma cidade grande ou recuperados das masmorras ou ruínas que os PJs estão explorando. Eles formam muitos dos mesmos componentes usados na construção de Obras ou na pesquisa de novas magias, portanto, o mesmo conjunto geral de componentes mágicos pode ser usado para qualquer um desses propósitos.

Itens mágicos também são complexos e difíceis de criar. Um mago novato não consegue criá-los e até mesmo um especialista pode ter dificuldade em fazer um item ficar perfeito. Falhas podem surgir no processo de construção, forçando o PJ a recomençar ou lidar com um item que não é exatamente o que foi planejado.

4.9.1 PROJETANDO O ITEM

Para construir um item mágico, o jogador primeiro descreve o que o item deve fazer. Cabe ao Mestre decidir se o item se encaixa ou não em sua campanha e se é uma introdução aceitável.

Para projetos de itens, recomenda-se que o Mestre tenha cuidado para não permitir itens mágicos que simplesmente resolvam categorias inteiras de problemas. Um conjunto de protetores auriculares mágicos que impossibilitam ouvir mentiras pode parecer inteligente, mas também resolve imediatamente qualquer desafio que envolva detectar mentiras. Botas que concedem voo perpétuo, varinhas apotropaicas que banem tipos específicos de criaturas e outros itens que simplesmente removem certos problemas das preocupações do grupo provavelmente devem ser negados. Mesmo que sejam itens com carga ou de uso limitado, provavelmente estarão disponíveis sempre que o grupo realmente precisar deles, o que significa que os desafios que de outra forma seriam os mais críticos se tornam aqueles que eles contornam com mais facilidade.

O Mestre também deve ter cuidado com itens que simplesmente adicionam bônus às jogadas do PJ, sejam testes de perícia ou jogadas de combate. Armas e armaduras mágicas existem, e alguns itens que simplesmente adicionam números ao PJ, mas estes devem ser evitados em outros casos. Há uma razão pela qual a maioria dos Guerreiros veteranos está ansiosa para encontrar uma arma mágica; tal arma simplesmente os torna melhores em sua função mais importante. Se existirem outros itens que simplesmente aumentam os números críticos, os outros jogadores se sentirão obrigados a caçá-los.

Se o conceito do item for aprovado, o Mestre deve compará-lo com a tabela mais a frente para ver que tipo de preço e nível de dificuldade mínimo devem ser exigidos para criá-lo. Magos conjuradores geralmente podem criar qualquer tipo de item mágico, enquanto não conjuradores, como Juramentados ou Curandeiros, geralmente se limitam a criar itens apropriados para seus conceitos específicos, sejam escrituras mágicas ou elixires de cura. Um Mestre deve sempre se sentir livre para ajustar preços e dificuldades para refletir seu próprio senso do que é apropriado para sua campanha.

Além do nível mínimo e do dinheiro envolvido, itens mágicos permanentes sempre exigem pelo menos uma aventura para adquirir os componentes necessários. O mago terá pesquisado o item o suficiente para saber onde precisa ir e o que precisa buscar, mas sempre será perigoso e difícil fazê-lo. Subalternos muito capazes ou aventureiros contratados podem conseguir o componente necessário, mas cabe ao Mestre decidir se tais esforços serão bem-sucedidos. Da perspectiva do Mestre, essa aventura necessária serve para garantir que o mago que cria um item mágico permanente forneça pelo menos uma sessão de material de aventura em troca do novo equipamento, e também garante que não sejam criados muitos itens mágicos permanentes, a menos que o grupo concorde em se aventurar constantemente em busca de peças.

4.9.2 CRIANDO O ITEM

Se o criador for capaz, a moeda estiver à mão e quaisquer componentes de aventura tiverem sido buscados, o mago pode tentar criar o item. Ele gasta o tempo indicado na tabela ao lado e, em seguida, faz um teste de perícia de Inteligência/Magia contra a dificuldade apropriada. Se estiverem criando um lote de itens de uso limitado, como um lote de poções mágicas, podem criar duas doses para uma dificuldade de +1 ou quatro doses para uma dificuldade de +2. Se tiverem um aprendiz para auxiliá-los, podem adicionar +1 ao seu teste de perícia.

Se o teste for bem-sucedido, o item é criado. Se falhar, têm uma escolha: podem recomençar do início, gastando o dinheiro e o tempo novamente, sem precisar repetir nenhuma aventura que o item possa ter exigido. Podem então fazer uma segunda tentativa de criar o item. Se estiverem relutantes em fazer isso, o item incorre em algum tipo de falha ou efeito colateral infeliz em seu poder, o que prejudica o efeito final do item, conforme ajustado pelo Mestre. Se essa falha não for intolerável, podem gastar metade do tempo que levaram originalmente para realizar outro teste de perícia para criar o item, com um bônus cumulativo de +1. Não é necessário pagar nenhuma moeda adicional. Eles podem repetir esse processo, adicionando uma nova falha a cada vez e pagando metade do tempo original, até obterem sucesso ou as falhas se tornarem intoleráveis.

Um mago geralmente pode continuar se aventurando enquanto cria um item mágico, já que o trabalho não consome todo o seu tempo livre. Itens mágicos particularmente grandes ou poderosos podem exigir o uso de um laboratório dedicado, forçando o mago a permanecer lá enquanto o trabalho está em andamento para que o processo não seja prejudicado. Quaisquer ferramentas ou recursos especiais que tal laboratório exija são considerados parte do custo de criação do item.

CUSTOS DE CRIAÇÃO DE ITENS MÁGICOS

Tipo de item	Dificuldade de Criação	Custo de Criação em PP	Tempo de Criação
Um item de uso único, como uma poção ou pergaminho	8–10	250–2.500	1 semana
Um item multiúso que ainda contém cargas limitadas, como uma varinha	9–11	5.000–25.000	1 mês
Um item mágico de baixo poder, mas permanente, como uma Espada +1	10	12,5	1 mês
Um item significativo que cria um efeito de mudança de situação	12	50	3 meses
Um item poderoso ou com múltiplas habilidades significativas	14	250	6 meses

5.0.0 MONSTROS E INIMIGOS

A página a seguir inclui uma lista de exemplos de estatísticas para vários tipos de pessoas e criaturas. Essas não são verdades universais para todos os seres no cenário de campanha, mas são boas bases para o que esperar de uma determinada criatura. Como primeiro passo na construção de uma criatura, o Mestre deve escolher a estatística que melhor se adapta ao tipo de inimigo de que precisa e, em seguida, modificá-la para atender aos seus próprios propósitos.

Note que nada o impede de incluir um matador de grupo garantido em sua campanha. Se a situação logicamente exigir que tal criatura esteja presente, então ela deve estar lá. Se a lógica exigir sua existência, no entanto, você deve se esforçar para garantir que os PJs não sejam forçados a lutar contra a criatura. Eles precisam ser capazes de obter avisos de sua presença, ou oportunidades para fugir dela, ou algum meio de negociar com ela ou se esconder dela. Não é injusto povoar seu mundo com as criaturas que deveriam viver nele, mas é decididamente desagradável empurrar PJs infelizes de cara para a morte certa.

5.1.0 ESTATÍSTICAS DE MONSTROS E PNJs

A tabela de exemplos de estatísticas possui várias colunas, cada uma listando uma estatística específica para a criatura.

Dados de Vida são uma medida do poder geral da criatura, semelhante a uma classificação de nível para PJs. Para cada dado de vida que uma criatura possui, ela rola 1d8 para seus pontos de vida. A maioria dos humanos comuns tem apenas um dado de vida, enquanto veteranos de lutas sangrentas ou intrigas implacáveis na corte podem ter dois, três ou até mais para os mais heroicos entre eles.

A **CA** representa a Classe de Armadura da criatura. Quanto maior esse número, mais difícil é ferir significativamente a criatura. Monstros e feras selvagens têm uma Classe de Armadura apropriada à sua agilidade e à resistência de sua pele; 12 ou 13 para criaturas rápidas com peles coriáceas, até 15 para feras muito bem blindadas ou até 20 para criaturas com resistência sobrenatural. Humanos e outros seres sencientes geralmente possuem qualquer Classe de Armadura concedida pela armadura que vestem. Algumas criaturas têm a anotação “a” em sua CA; isso significa apenas que a criatura usa armadura e a CA fornecida é o valor de sua armadura usual.

Atq é o bônus total de ataque usual da criatura para suas jogadas de acerto em combate. Para a maioria das criaturas, isso é igual aos seus dados de vida, possivelmente com um bônus se ela for bem treinada, excepcionalmente cruel ou sobrenaturalmente poderosa. Algumas criaturas têm mais de um ataque, indicado por uma notação “x2” ou “x3”. Isso significa que a criatura pode atacar duas ou três vezes com uma única Ação Principal, direcionando todas as ações para uma única criatura ou dividindo-as entre inimigos próximos ao seu alcance.

Dn é o dano causado por um acerto bem-sucedido da criatura. Se a listagem disser “Arm”, então ela causa o dano usual para a arma que está empunhando. Uma criatura nunca

causará menos dano em um acerto do que causaria com seu valor de Choque, se Choque fosse aplicado ao alvo.

Choque é o dano de Choque infligido pela criatura e a CA máxima que ela afeta. Assim, “3/13” significa que a criatura inflige um mínimo de 3 pontos de dano de Choque em um erro em qualquer inimigo com CA de 13 ou menos. “Arm” significa que o dano de Choque usual da arma em uso é aplicado. Criaturas excepcionalmente poderosas ou selvagens podem aplicar Choque automaticamente, independentemente da CA do inimigo; tais criaturas têm um traço listado para a CA máxima, como “3/-”. Tal dano é sempre aplicado, a menos que o inimigo seja imune a Choque.

Movimento é a distância que a criatura pode se mover com uma única ação de Movimento. Algumas criaturas podem voar, outras nadar ou meios de locomoção ainda mais estranhos podem ser aplicados, dependendo da natureza da fera.

ML é o valor de Moral da criatura. Sempre que um teste de Moral for forçado por uma situação, a criatura deve rolar 2d6. Se o total for maior que seu valor de Moral, ela perde o gosto pela luta e recuará, se renderá ou tomará qualquer ação que pareça melhor para se afastar em segurança.

Inst é o valor de Instinto da criatura. Quando confusa, enfurecida ou instigada em combate, ela corre o risco de se comportar de acordo com seus instintos em vez de prudência marcial.

Perícia é o bônus total de Perícia da criatura para quaisquer testes de perícia que ela faça que estejam alinhados com seus talentos e habilidades. Se a criatura deve ser boa em alguma coisa, ela pode adicionar seu bônus de Perícia ao teste de perícia base de 2d6. Caso contrário, ela adiciona +0 ou pode até sofrer uma penalidade se parecer algo que ela seria excepcionalmente ruim em fazer.

Salva é o alvo de teste de resistência usado pela criatura sempre que ela é chamada para fazer um teste de resistência de Físico, Mental, Evasão ou Sorte. Ao contrário dos PJs, as criaturas têm apenas um alvo de salvamento, geralmente igual a 15 menos metade de seus dados de vida, arredondado para baixo. Assim, um inimigo com 3 dados de vida geralmente rola 14+ para ter sucesso em qualquer teste de resistência. Essa pontuação não pode ser inferior a 2+, pois um resultado 1 em um teste de resistência sempre falha.

5.1.1 INIMIGOS PODEROSOS

Essas estatísticas são apenas uma estrutura básica para a maioria das criaturas comuns. Uma entidade com poder especial, como um cavaleiro heroico ou uma besta monstruosa, provavelmente deve ter pelo menos uma habilidade especial relacionada às suas perícias ou natureza. Inimigos poderosos sem um número significativo de defesas especiais e modos de ataque poderosos podem frequentemente ser derrotados rapidamente por um grupo de PJs. Conceder aos inimigos principais múltiplas ações por rodada e uma boa seleção de poderes especiais geralmente é necessário para torná-los um oponente digno para um grupo veterano.

HUMANOS NORMAIS	DV	CA	Atq	Dn	Choque	Movimento	ML	Inst	Perícia	Salva
Humano pacífico	1	10	+0	Arm	Arm	9 m	7	5	+1	15+
Bandido ou Milícia	1	13a	+1	Arm	Arm	9 m	8	4	+1	15+
Guerreiro Bárbaro	1	13a	+2	Arm+1	Arm+1	9 m	8	5	+1	15+
Soldado Veterano	1	13a	+2	Arm+1	Arm+1	9 m	8	3	+1	15+
Veterano Habilidade	2	15a	+3	Arm+1	Arm+1	9 m	9	2	+1	14+
Elites ou Guardas Especiais	3	18a	+4	Arm+2	Arm+2	9 m	10	2	+2	14+
Cavaleiro ou Herói Menor	4	18a	+6	Arm+2	Arm+2	9 m	10	1	+2	13+
Barão Guerreiro	6	18a	+8	Arm+3	Arm+3	9 m	9	1	+2	12+
Senhor da Guerra Bárbaro	8	16a	+10 x2	Arm+4	Arm+4/-	9 m	10	3	+2	11+
General Poderoso	8	18a	+10	Arm+4	Arm+4/-	9 m	10	1	+3	11+
Herói Maior	10	18a	+12 x2	Arm+5	Arm+5/-	9 m	10	2	+3	10+
Grande Rei Guerreiro	12	18a	+14 x2	Arm+5	Arm+5/-	9 m	10	1	+3	9+

CONJURADORES	DV	CA	Atq	Dn	Choque	Movimento	ML	Inst	Perícia	Salva
Mago Pequeno	2	10	+1	Arm	Arm	9 m	8	4	+1	14+
Xamã Tribal	4	10	+3	Arm+1	Arm+1	9 m	9	4	+1	13+
Feiticeiro Habilidade	5	10	+1	Arm	Arm	9 m	9	4	+2	13+
Mestre Mago	8	13	+1	Arm	Arm	9 m	9	3	+2	11+
Arquimago Famoso	10	13	+2	Arm	Arm	9 m	9	2	+3	10+

Os magos geralmente têm a conjuração e as Artes de uma tradição mágica apropriada em um nível igual aos seus dados de vida e Esforço igual ao seu bônus de perícia mais dois.

ANIMAIS NORMAIS	DV	CA	Atq	Dn	Choque	Movimento	ML	Inst	Perícia	Salva
Predador Pequeno em Alcateia	1	12	+2	1d4	1/13	12 m	7	6	+1	15+
Predador Solitário Grande	5	13	+6	1d8	2/13	9 m	8	6	+1	13+
Predador Alfa	6	13	+6 x2	1d8	2/13	12 m	8	6	+2	12+
Besta de Rebanho	2	11	+2	1d4	Nenhum	12 m	7	6	+1	14+
Herbívoro Grande e Vicioso	4	13	+5	1d10	1/13	12 m	9	6	+1	13+
Pastejador Elefantino	6	13	+5	2d8	Nenhum	12 m	7	6	+1	12+

HUMANOS NORMAIS	DV	CA	Atq	Dn	Choque	Movimento	ML	Inst	Perícia	Salva
Autômato Humanoide	2	13	+2	Arm	Arm	9 m	12	3	1	14+
Autômato Trabalhador	2	15	+2	1d6	1/13	9 m	12	3	1	14+
Autômato Militar	4	18	+5	1d10+2	4/15	9 m	12	3	1	13+
Autômato Robô de Guerra	10	20	+12 x3	1d12+5	7/-	12 m	12	2	2	10+
Slime ou Gosma	6	10	+6 x2	1d8	1/-	6 m	12	5	1	12+
Predador Pequeno e Cruel	1	14	+1	1d4	1/13	9 m	7	5	1	15+
Predador Grande Cruel	6	13	+7 x2	2d6	2/15	12 m	9	5	2	13+
Predador Enorme	10	15	+12 x2	2d6+3	6/15	9 m	10	4	1	10+
Fera Infernal	10	18	+12 x4	1d10+5	6/-	18 m	11	4	3	10+
Enxame Aberrante	4	10	+6 x3	1d6	1/-	9 m	10	5	1	13+
Fera de Guerra Terrível	8	15	+10 x2	2d6+4	7/15	12 m	9	4	2	11+
Deus-Titã Lendário	20	22	+20 x3	2d10+5	10/-	12 m	10	3	3	2+

5.2.0 ROLAGENS DE REAÇÃO E NEGOCIAÇÃO

Estas regras não incentivam encontros de combate constantes. Heróis são frágeis, inimigos são perigosos e quase toda luta corre o risco de derrubar pelo menos um PJ. Mestres ou jogadores que organizam suas partidas como uma sequência arrumadinha de batalhas rapidamente ficarão sem sorte.

Mestres precisam se lembrar constantemente do fato de que nem todo encontro hostil precisa terminar em massacre. Os habitantes deste mundo são tão conscientes de sua própria mortalidade quanto os PJs e não escolherão lutas casuais que não esperam vencer com certeza. Mesmo criaturas intrinsecamente hostis levarão um momento para avaliar a situação.

A menos que a situação esteja tão claramente destinada ao derramamento de sangue que qualquer negociação seja inútil, um Mestre deve sempre fazer uma rolagem de reação sempre que os PJs encontrarem outra criatura ou grupo, seja amigável ou hostil. Esta rolagem indicará o clima geral do encontro e se os alvos provavelmente estarão dispostos a negociar.

5.2.1 FAZENDO UMA ROLAGEM DE REAÇÃO

Para fazer uma rolagem de reação, role 2d6 e compare com a tabela ao lado. Se um PJ estiver em posição de cumprimentar os alvos, adicione o modificador de Carisma dele à rolagem.

Quanto maior a rolagem de reação, mais amigáveis e prestativos os PNJs serão. Isso não significa que os goblins invasores convidarão os PJs para beber com eles, mas significa que grupos violentos podem decidir exigir um suborno ou recuar em vez de arriscar perder vidas para os heróis. Por outro lado, uma rolagem baixa significa que o grupo é mais hostil e inútil do que se poderia esperar.

Uma vez feita a rolagem, o Mestre deve dar uma pista clara aos PJs sobre os resultados gerais. Se os bandidos estiverem se sentindo sociáveis, o Mestre precisa deixar os jogadores saberem que eles parecem relaxados e apoiados em suas lanças. Se a fera estiver se preparando para atacar, ela deve ser descrita como agachada e rosnando enquanto começa a se aproximar. Essas informações precisam ser fornecidas antes que os PJs escolham suas ações iniciais, ou então muitas negociações em potencial serão apagadas pelo imediato e criterioso desembainhar de espadas.

Um teste de reação também se aplica a encontros não marciais. Determinar o humor inicial de um funcionário do governo, o temperamento de um comerciante ou a atitude de um nobre patrono pode ser feito por meio de um teste de reação. Essa atitude provavelmente influenciará a dificuldade e a natureza de quaisquer negociações ou testes de perícia social que os PJs tentem conduzir com o alvo.

Rodadas de reação são apenas o início de um encontro, não o fim. Palavras inteligentes, argumentos persuasivos ou presentes prudentes podem mudar a atitude de um PNJ, assim como insultos, ameaças e parecer excessivamente terno e

delicioso. Desde que os PJs não sejam do tipo que simplesmente ataca, os PJs sempre têm uma chance de salvar um encontro.

5.2.2 Reações em Encontros Pacíficos

Suponha que um Mestre tenha tirado um resultado 12 para o encontro dos PJs na estrada com um bando de cultistas do sangue fervorosos. O Mestre sabe que os cultistas são cruéis, mas não tem nenhuma razão urgente para atacar os PJs imediatamente. Então, o que significa “amigável” em tal situação? Se você se encontrar tendo que descobrir reações plausíveis para grupos que de outra forma seriam hostis, aqui estão algumas sugestões.

Eles exigem suborno. Aceitam dinheiro, equipamentos, comida, bebida, louvor ao seu deus sombrio ou alguma outra moeda em troca da paz.

Eles recuam. Se não estiverem defendendo seu covil ou realizando alguma tarefa crítica, podem simplesmente decidir recuar e manter distância enquanto os grupos passam. Podem levar notícias dos aventureiros aos seus companheiros, mas uma luta nos termos atuais pode parecer um mau negócio para eles.

d6	Reação do NPC
2–	Tão agressivamente hostis quanto a situação permitir
3–5	Mais hostis e hostis do que seria de se esperar na situação em questão
6–8	Tão previsivelmente hostis ou amigáveis quanto normalmente seriam nesta situação
9–11	Mais amigáveis e benignos do que você esperaria que fossem, dadas as circunstâncias
12+	Tão amigáveis e prestativos quanto sua natureza e a situação permitirem

Eles pedem favores. Talvez tenham um inimigo que queiram matar ou uma tarefa que precisem realizar. Podem negociar ofertas de ignorar os PJs enquanto permanecerem na área em troca de ajuda, ou oferecer um suborno direto aos PJs para que cooperem. Até mesmo o grupo de invasores mais hostil pode estar disposto a deixar alguns alvos escaparem em troca de algum trabalho lucrativo.

Eles oferecem tributo. Eles observaram os PJs e decidiram que suas próprias vidas estão em perigo. Oferecem riquezas, informações, serviços ou outros incentivos para que os PJs os deixem em paz. Essa reação se torna mais provável se os PJs estiverem abrindo um caminho sangrento pelos arredores.

Eles socializam de bom grado. Talvez os bandidos estejam ali há tanto tempo que estejam solitários para uma conversa civilizada, e os PJs pareçam perigosos demais para se envolverem. Os invasores goblins podem tê-los confundido com saqueadores aliados e os convidam para compartilhar seu acampamento. A necromante vil pode se considerar uma pessoa perfeitamente respeitável que adora uma boa conversa durante o jantar. Seja como for, o PNJ pode estar disposto a apenas bater um papo agradável.

5.3.0 TESTES DE MORAL E FUGA

Às vezes, porém, o combate é inevitável. Os invasores atacam os heróis, a fera selvagem ataca ou o necromante vil fica sem assunto para conversar. Mesmo depois de desembainharem as lâminas, no entanto, os PNJs hostis podem reconsiderar suas escolhas ao falharem em um teste de Moral.

5.3.1 FAZENDO UM TESTE DE MORAL

Um teste de Moral é feito rolando 2d6 e comparando-o com o valor de Moral da criatura. Se o resultado for maior que o valor, a criatura desanima e tentará fugir ou interromper a batalha. Os PJs nunca fazem testes de Moral e continuarão lutando até decidirem fugir.

Um teste de Moral é geralmente feito em certas circunstâncias, embora o Mestre possa adicioná-lo sempre que achar necessário. Mais de um teste de Moral pode ser necessário em uma luta se mais de uma condição ocorrer.

- Quando um civil não combatente se depara pela primeira vez com a perspectiva de dano físico grave.
- Quando o primeiro membro de um grupo é morto ou fica incapacitado.
- Quando o grupo começa a perder visivelmente a luta ou vê suas chances de vitória diminuírem consideravelmente.
- Quando o grupo enfrenta uma terrível obra de magia, um massacre horrendo ou um inimigo vastamente superior.

As consequências de uma falha no teste de Moral variam de acordo com a situação e as criaturas testadas. Não combatentes e guerreiros indisciplinados geralmente fogem loucamente, derrubando escudos e abandonando fardos enquanto tentam escapar de sua condenação.

Guerreiros treinados e experientes geralmente recuam, tentando se afastar de seus inimigos e escapar em segurança com o máximo de companheiros possível. É claro que, diante de situações verdadeiramente devastadoras, eles podem fugir tão prontamente quanto seus compatriotas inexperientes.

Se a fuga parecer impossível ou proibitivamente perigosa, eles podem largar suas armas e implorar por misericórdia, se acharem que têm alguma chance de recebê-la de seus agressores. Se isso parecer impossível, eles podem simplesmente desabar em desespero aterrorizante enquanto rezam para seus deuses, ou lutar com um frenesi renovado em uma tentativa desesperada de escapar da armadilha. Alguns podem oferecer subornos ou favores para salvar suas vidas.

Em todos os casos, uma vez que um lado tenha falhado em seu teste de Moral, ele não estará em condições de lutar contra esses inimigos até que tenha algum tempo para recuperar sua coragem.

A IMPORTÂNCIA DA MORAL

É muito importante que os Mestres tenham os testes de Moral em mente e os usem regularmente durante o combate. Somente criaturas verdadeiramente anormais, como mortos-vivos irracionais, vermes irracionais ou autômatos controlados por comandos, lutarão implacavelmente, independentemente da situação. Se todos os guerreiros goblins forem espartanos em

Termópilas, os PJs perderão muitos camaradas limpando lutas que foram claramente vencidas cinco rodadas atrás.

Além disso, guerreiros não são tolos e não se demoram em batalhas que não podem ser vencidas e que não valem suas vidas. Mesmo que nunca falhem em um teste de Moral, eles não permanecerão para morrer até o último homem se não houver um motivo premente para isso. Assim que perceberem que a vitória é uma esperança vã, tentarão recuar ou fazer algum tipo de acordo com seus inimigos.

É claro que nem todos os lados derrotados respondem racionalmente. O terror da batalha, a confusão do combate corpo a corpo e um mal-entendido da situação podem fazer com que alguns guerreiros continuem lutando mesmo quando tudo estiver perdido, simplesmente porque não perceberam que todos os seus amigos já estão mortos. Tropas verdes são notórias por, às vezes, alcançar objetivos militares que os veteranos jamais conseguiriam, porque os veteranos reconheceriam o fracasso certo muito antes. O mesmo pode se aplicar a bárbaros frenéticos, turbas selvagens ou saqueadores obstinados.

5.3.2 FUGA E ESCAPADA

Seja por uma falha no teste de Moral ou pelos PJs decidindo por uma retirada prudente, às vezes um lado abandona o campo. Em caso de perseguição, as regras para perseguições e perseguições apresentadas na seção de regras deste documento podem ser usadas para avaliar a probabilidade de sucesso.

Os Mestres devem ser generosos ao permitir que os PJs fujam. A maioria dos perseguidores tem poucos motivos para ser particularmente implacável, e o grupo deve aprender que fugir é uma opção viável e não uma desculpa para morrer de cansaço.

5.4.0 TESTES DE INSTINTO

Pouquíssimas criaturas são capazes de se envolver em lutas desesperadas de vida ou morte sem perder um pouco de sua racionalidade. Terror, fúria, dor excruciante e cegueira situacional podem, às vezes, levar um combatente a fazer algo genuinamente estúpido, mesmo que jamais tivesse cometido tal erro em circunstâncias mais calmas. O teste de Instinto é a maneira do jogo ajudar o Mestre a levar em conta esse caos situacional.

5.4.1 FAZENDO UM TESTE DE INSTINTO

Sempre que um teste de Instinto é acionado, o Mestre rola 1d10. Se o número rolado for igual ou menor que o valor de Instinto de um combatente, medido de 1 a 10, ele faz algo impulsivo, míope, instintivo ou de outra forma menos tático. Os testes de Instinto são rolados separadamente para combatentes individuais, embora o Mestre possa simplesmente decidir que uma porcentagem apropriada de grupos grandes falha automaticamente no teste. Se as criaturas tiverem um Instinto de 3, por exemplo, o Mestre pode simplesmente decidir que 30% delas falham no teste, em vez de jogar dados para cada uma.

PJs nunca fazem testes de Instinto. Mesmo sob o efeito do terror ou de ferimentos traumáticos, eles permanecem no controle de suas próprias escolhas. Inimigos heroicamente bem treinados ou taticamente experientes com um valor de Instinto zero podem ser imunes a testes de Instinto. Mesmo paragens marciais podem ser suscetíveis ao Instinto, no entanto, se forem tão orgulhosos, indiferentes ou desdenhosos de seus inimigos que não consigam combatê-los com sua máxima astúcia.

Quando um teste de Instinto falha, uma criatura fará algo irrefletido ou abaixo do ideal que esteja de acordo com seus instintos naturais. As tabelas adjacentes oferecem sugestões de exemplos para vários tipos de criaturas, mas um Mestre pode simplesmente decidir a reação mais razoável com base na situação e nos combatentes. Um Mestre deve usar essas ocasiões como oportunidades para exibir a natureza de um inimigo ou os instintos de um adversário bestial, ou para criar alguma situação no campo de batalha que não seja necessariamente taticamente ideal para o inimigo, mas ainda assim seja problemática para os heróis. Ações tomadas como resultado de uma falha em um teste de Instinto geralmente ocuparão apenas uma rodada dos esforços da criatura.

Ações forçadas por uma falha em um teste de Instinto não serão necessariamente totalmente inúteis, mas não serão o uso mais sábio ou eficaz das habilidades da criatura. Atacar cegamente alvos abaixo do ideal, usar ataques desarmados de forma imprudente em vez da arma em mãos ou mirar magias ou tiros em alvos de menor importância podem ser ações tomadas como resultado de uma falha em um teste de Instinto.

Testes de Instinto são sempre opcionais e ficam a critério do Mestre. Alguns Mestres podem optar por não usá-los, julgando

as ações estritamente pelo que lhes parece razoável. Em todos os casos, a decisão final sobre rolar ou não um teste é do Mestre.

5.4.2 QUANDO FAZER UM TESTE DE INSTINTO

Como regra geral, um Mestre pode fazer um teste de Instinto para uma criatura sempre que qualquer uma das situações abaixo for aplicável, ou sempre que achar que a criatura pode estar confusa ou indecisa.

- A segunda rodada de combate para monstros e lutadores indisciplinados. A criatura pode pensar claramente antes de começar a luta, mas o medo e a euforia do combate mortal podem confundi-la.
- A criatura acabou de fazer um teste de Moral por qualquer motivo. O terror pode nublar seus pensamentos.
- O inimigo acabou de fazer algo confuso ou desorientador. Quando a situação é estranha, a criatura pode recorrer ao instinto.
- O inimigo fez algo que o enfureceu ou intimidou diretamente. Fúria ou terror podem forçá-lo a tomar decisões ruins.
- A criatura recebe algo que deseja, como comida caída, dinheiro arremessado ou outros incentivos. Ela pode ir atrás da isca em vez da batalha, se parecer seguro fazê-lo.

Outras situações também podem forçar testes de Instinto, a critério do Mestre. De fato, algumas situações podem ser tão convincentes a ponto de causar falha automática no teste. Dependendo da situação, o Mestre pode decidir que uma resposta específica é a única razoável e não se dar ao trabalho de escolhê-la aleatoriamente em uma tabela.

5.4.3 ATRIBUINDO PONTUAÇÕES DE INSTINTO

Para feras não sencientes, a pontuação de Instinto de uma criatura geralmente deve ser em torno de 5. Essas feras agem principalmente por instinto em uma luta – frequentemente instintos muito violentos. Para seres sencientes não combatentes e aqueles não familiarizados com batalhas, o Instinto deve estar entre 5 e 7. É extremamente provável que fiquem confusos ou inúteis.

Veteranos inteligentes comuns devem ter um Instinto entre 3 e 4. Eles podem se envolver na confusão da batalha e tomar decisões erradas, mas é improvável que percam a cabeça completamente.

Guerreiros experientes e experientes em batalha podem ter um Instinto entre apenas 1 e 2, sendo muito improvável que se percam no caos da batalha.

Os assassinos mais frios e calmos teriam um Instinto entre 1 e 7 e talvez não precisassem fazer nenhum teste de Instinto, exceto nas situações mais desorientadoras. Eles lutarão de acordo com o plano e não perderão o foco da batalha.

6.0.0 FACÇÕES

As facções possuem diversas estatísticas que definem suas qualidades gerais. Facções fracas ou pequenas tendem a ter classificações baixas mesmo em seu foco principal, enquanto reinos e grandes instituições podem ter uma boa classificação mesmo em suas características menos importantes, simplesmente por terem muitos recursos disponíveis.

6.1.0 ESTATÍSTICAS DA FACÇÃO

A **astúcia** é medida de 1 a 8 e indica a astúcia geral, a habilidade com subterfúgios e a sutileza da facção. Astúcia baixa significa que a facção é direta ou não está acostumada a lidar com trapaças, enquanto Astúcia alta é para conspiradores maquiavélicos e organizações secretas.

A **força** é medida de 1 a 8 e reflete a proeza militar geral e a competência marcial da facção. Uma facção com Força baixa não está acostumada a usar a violência para conseguir o que quer, ou é particularmente inepta nisso, enquanto uma Força alta reflete uma cultura de perícia militar.

A **riqueza** é medida de 1 a 8 e mostra a prosperidade geral da facção, os recursos materiais e a facilidade com dinheiro. Baixa Riqueza significa que a facção é pobre, desinteressada em bens materiais ou perdulária com o que possui, enquanto facções com alta Riqueza são ricas e familiarizadas com o uso de dinheiro e bens como ferramentas para o sucesso.

A **magia** mede a quantidade de recursos mágicos disponíveis para a facção. “Nenhum” é para facções que não têm acesso significativo à magia. “Baixo” é para aquelas facções que possuem, no máximo, alguns magos treinados ou pequenos estoques de bens mágicos. “Médio” é para uma facção onde há uma fonte estabelecida de poder mágico para a facção, seja como um subgrupo de magos cooperativos, uma academia de magia, uma tradição de feitiçaria na facção ou algum outro auxílio institucionalizado. A magia “Alta” é reservada para as facções que têm um forte foco em exercer poder mágico, mais adequada para uma facção que representa uma ordem mágica.

O **tesouro** é contado em pontos, e o total reflete quanto a facção possui em dinheiro e bens valiosos. Um único ponto de Tesouro não tem um valor monetário estabelecido; Um saco de ouro não tem valor por si só para uma facção que precisa de uma dúzia de carroças de boi, e um rebanho de gado pertencente a uma facção não pode necessariamente ser transformado em uma quantia fixa de moedas.

Pontos de vida funcionam para facções da mesma forma que para personagens; quando uma facção é reduzida a zero pontos de vida, ela entra em colapso. Seus membros e subgrupos individuais podem não estar todos mortos, mas estão tão irremediavelmente desorganizados, desanimados ou presos a conflitos que a facção deixa de existir como um todo coerente.

Ativos são recursos importantes possuídos por uma facção, como controlar um anel de Contrabandistas ou ter uma unidade de Infantaria. Todos os recursos têm suas próprias estatísticas e pontos de vida, e todos exigem certos valores em Força, Riqueza, Astúcia e Magia para serem adquiridos. Os recursos

não abrangem todos os recursos e instituições que a facção pode controlar, mas refletem aqueles que são mais relevantes para a facção naquele momento. Um reino pode ter mais exército do que a unidade de Infantaria que possui, mas essa unidade de Infantaria é a que está fazendo algo importante.

6.2.0 O TURNO DA FACÇÃO

Mais ou menos uma vez por mês, o Mestre deve realizar um turno da facção. Esse turno pode ocorrer com mais frequência durante períodos de atividade intensa ou com menos frequência se o mundo da campanha estiver calmo. Em geral, um turno da facção após cada aventura é uma boa média, assumindo que os PJs não tenham aventuras consecutivas.

No início de cada turno da facção, cada facção rola 1d8 para iniciativa, com os maiores resultados sendo sorteados primeiro. Empates são resolvidos conforme o Mestre desejar, e então cada facção realiza os seguintes passos em ordem.

- A facção recebe um Tesouro equivalente à metade de sua Riqueza mais um quarto de sua Força e Astúcia combinadas, sendo o total arredondado para cima.
- A facção deve pagar qualquer manutenção necessária pelos custos de seus Ativos individuais ou pelo custo de ter Ativos em excesso para seus atributos. Se não puderem arcar com essa manutenção, Ativos individuais podem ter suas próprias consequências negativas, enquanto não poder arcar com Ativos em excesso significa que o excesso será perdido.
- A facção ativa quaisquer habilidades especiais que Ativos individuais possam ter, como habilidades que permitem que um Ativo se mova ou realize algum outro benefício especial.
- A facção realiza uma Ação de Facção, conforme listado na seção a seguir, resolvendo quaisquer Ataques ou outras consequências de sua escolha. Quando uma ação é realizada, todos os Ativos pertencentes à facção podem realizá-la; portanto, se Ataque for escolhido, todos os Ativos válidos pertencentes à facção podem Atacar. Se Reparar Ativos for escolhido, todos os Ativos podem ser reparados se Tesouro suficiente for gasto.
- A facção verifica se atingiu seu objetivo mais recente. Em caso afirmativo, ele coleta os pontos de experiência por isso e escolhe um novo objetivo. Caso contrário, ele pode abandonar o objetivo antigo e escolher um novo, mas sacrificará a Ação de Facção do próximo turno para isso e também não poderá ativar nenhuma habilidade especial de Ativo naquela rodada.

A próxima facção na ordem age até que todas as facções tenham agido no turno.

6.3.0 LOCALIZAÇÃO E MOVIMENTAÇÃO DE ATIVO

Cada Ativo tem uma localização no mapa da campanha. Essa localização pode não ser onde todos os elementos do Ativo estão localizados. Pode ser simplesmente a sede de uma

organização ou o local onde os membros mais ativos e importantes dela estão trabalhando no momento. Seja qual for a descrição, é o centro de gravidade do Ativo.

Essa localização geralmente é uma cidade ou outro assentamento, mas pode ser qualquer coisa que faça sentido. Um Profeta recluso pode habitar as profundezas da natureza selvagem, e um grupo de Contrabandistas pode estar baseado em uma caverna marinha escondida. Uma localização é simplesmente onde o Mestre achar que deveria estar.

Os Ativos podem se mover de local, seja com a ação de facção “Mover Ativo” ou com uma habilidade especial possuída pelo próprio Ativo ou por uma unidade aliada. Geralmente, sempre que um Ativo se move, ele pode se mover a distância equivalente a um turno.

Como regra geral, para um turno de um mês, isso equivale a cerca de 150 quilômetros. Essa é a distância máxima que uma organização pode se mover em trinta dias, mantendo algum grau de controle e coesão. O Mestre pode ajustar essa distância com base na situação; se a campanha estiver ocorrendo em um arquipélago insular com navegação marítima rápida, será mais fácil se mover por longas distâncias do que se o Ativo tiver que marchar através de montanhas para chegar lá.

Alguns Ativos também possuem habilidades especiais que atuam em alvos a um movimento do Ativo. Novamente, o Mestre decide o que isso significa, mas geralmente significa que o Ativo pode afetar alvos a até 150 quilômetros de sua localização.

Às vezes, não faz sentido lógico que um Ativo possa se mover para um local específico. Uma unidade de Infantaria, por exemplo, dificilmente conseguiria entrar na capital de uma nação inimiga para posteriormente atacar o Ativo de Patrocínio da Corte ali presente. Nesse caso, o melhor que a Infantaria poderia fazer seria se mover para um local próximo à capital, supondo que o Mestre decida que isso é plausível. A Infantaria não poderia, de fato, atacar os Ativos da facção inimiga até que entrassem na própria cidade onde esses Ativos estavam localizados.

Ativos com a qualidade Sutil não são limitados dessa forma. Ativo Sutil pode se mover para locais mesmo onde normalmente seriam proibidos pelos poderes dominantes. Deslocá-los requer que sejam atacados até que sejam destruídos ou removidos por seu dono.

Ativos com a qualidade Furtividade também não são limitados por isso e podem se mover livremente para qualquer local ao seu alcance. Ativos em Furtividade não podem ser atacados por outros Ativos até que percam a qualidade Furtividade. Isso acontece quando eles são descobertos por certos Ativos Especiais ou quando o Ativo Furtivo ataca algo.

6.4.0 VERIFICAÇÕES DE ATRIBUTOS

Algumas ações, como Ataque, exigem uma verificação de atributos entre facções, como Força versus Astúcia ou Riqueza versus Força. Outras habilidades especiais de Ativos às vezes também exigem verificações de atributos.

Para realizar essa verificação, o atacante e o defensor rolam 1d10 e adicionam seu atributo relevante. Assim, para uma verificação de Força versus Astúcia, o atacante rolaria 1d10+Força contra 1d10+– de Astúcia do defensor. O atacante

vence se o total for maior, e o defensor vence se houver empate ou se a rolagem for maior.

Algumas habilidades ou marcadores especiais permitem que o atacante ou o defensor rolem mais de um dado para uma verificação. Nesse caso, os dados são rolados e o maior valor é usado.

6.5.0 RÓTULOS DE FACÇÃO

Estas são apenas algumas possibilidades. O Mestre pode criar outros que atendam às suas necessidades.

Antimágica: Ativos que exigem Magia Média ou superior para serem comprados, rolam todos os testes de atributo duas vezes contra esta facção durante um Ataque e recebem a pior jogada.

Oculto: Todos os Ativos que a facção compra entram em jogo com a qualidade Furtividade.

Imperialista: A facção expande rapidamente suas Bases de Influência. Uma vez por turno, ela pode usar a ação Expandir Influência como uma habilidade especial em vez de realizar uma ação completa.

Inovadora: A facção pode comprar Ativos como se seus níveis de atributo fossem dois pontos maiores do que realmente são. Apenas dois Ativos supercomplexos podem ser possuídos por vez.

Maquiavélica: A facção é diabolicamente astuta. Ela rola um dado extra para todos os testes de atributo Astúcia. Sua Astúcia deve sempre ser seu atributo mais alto.

Marcial: A facção é profundamente devotada à guerra. Ela rola um dado extra para todos os testes de atributo Força. Força deve sempre ser seu atributo mais alto.

Massiva: A facção é um império, reino importante ou outra estrutura organizacional de grande porte. Ela vence automaticamente testes de atributo se seu atributo for mais que o dobro do atributo do lado oposto, a menos que o outro lado também seja Massivo.

Móvel: A facção é excepcionalmente rápida ou móvel. Seu alcance de movimento em turnos é o dobro do que outra facção teria na mesma situação.

Populista: A facção tem amplo apoio popular. Bens que custam 5 Tesouros ou menos para comprar custam um ponto a menos, até um mínimo de 1.

Rica: A facção é rica ou possui perícia mercantil. Ela rola um dado extra para todos os testes de atributo Riqueza. Riqueza deve sempre ser seu atributo mais alto.

6.6.0 AÇÕES DE TURNO DA FACÇÃO

Ataque: A facção nomeia um ou mais Ativos para atacar o inimigo em suas localizações. Em cada localização, o defensor escolhe qual dos Ativos presentes enfrentará o Ataque; portanto, se uma unidade de Infantaria atacar em uma localização onde haja uma Base de Influência inimiga, Informantes e Bandidos Idealistas, o defensor pode decidir usar Bandidos Idealistas para se defender do ataque.

O atacante faz um teste de atributo com base no ataque do Ativo atuante; portanto, a Infantaria rolaria Força versus Força. Em caso de sucesso, o Ativo defensor sofre dano igual ao valor de ataque do Ativo atacante, ou 1d8 no caso da Infantaria. Em caso de falha, o Ativo atacante sofre dano igual ao valor de

contra-ataque do Ativo defensor, ou 1d6 no caso de Bandidos Idealistas.

Se o dano causado a um Ativo o reduzir a zero pontos de vida, ele é destruído. O mesmo Ativo pode ser usado para se defender contra múltiplos Ativos de ataque, desde que sobreviva ao ataque.

O dano causado a uma Base de Influência também é causado diretamente aos pontos de vida da facção. No entanto, o dano de transbordamento não é transmitido.

Mover Ativo: Um ou mais Ativos são movidos até o equivalente a um turno de movimento cada. O local de recebimento não deve ter a capacidade e a inclinação de proibir o Ativo de operar ali. Ativo Sutil e Furtivo ignoram esse limite.

Se um Ativo perder as qualidades Sutil ou Furtivo enquanto estiver em um local hostil, ele deve usar esta ação para recuar para um local seguro dentro de um turno ou sofrerá metade de seus pontos de vida máximos em dano no início do próximo turno, arredondado para cima.

Reparar Ativo: A facção gasta 1 Tesouro em cada Ativo que deseja reparar, corrigindo metade do valor do atributo relevante em pontos de vida perdidos, arredondado para cima. Portanto, corrigir um Ativo de Força curaria metade do atributo de Força da facção, arredondado para cima. Cura adicional pode ser aplicada a um Ativo neste mesmo turno, mas o custo aumenta em 1 Tesouro para cada reparo subsequente; portanto, o segundo custa 2 Tesouros, o terceiro custa 3 Tesouros e assim por diante.

Esta habilidade também pode ser usada para reparar danos causados à facção, gastando 1 Tesouro para curar um total igual ao maior e menor atributo de Força, Riqueza ou Astúcia da facção dividido por dois, arredondado para cima. Assim, uma facção com Força de 5, Riqueza de 2 e Astúcia de 4 curaria 4 pontos de dano. Apenas uma aplicação de cura desse tipo é possível para uma facção a cada turno.

Expandir Influência: A facção busca estabelecer uma nova base de operações em um local. A facção deve já ter pelo menos um Ativo lá para fazer essa tentativa e deve gastar 1 Tesouro para cada ponto de vida que a nova Base de Influência tiver. Portanto, para criar uma nova Base de Influência com um total máximo de 10 pontos de vida, 10 Tesouros devem ser gastos. Bases com altos totais de pontos de vida máximos são mais difíceis de desalojar, mas perdê-las também causa muito mais dano aos pontos de vida da própria facção.

Uma vez criada a Base de Influência, o dono faz um teste de atributo Astúcia versus Astúcia contra todas as outras facções que tenham pelo menos um Ativo no mesmo local. Se a outra facção vencer o teste, ela pode realizar um Ataque imediato contra a nova Base de Influência com quaisquer Ativos que possua no local. A facção criadora pode tentar bloquear essa ação defendendo-se com outros Ativos presentes.

Se a Base de Influência sobreviver a esse ataque, ela funcionará normalmente e permitirá que a facção compre novos Ativos ali com a ação Criar Ativo.

Criar Ativo: A facção compra um Ativo em um local onde possui uma Base de Influência. Ela deve ter os atributos e níveis de Magia mínimos necessários para comprar o Ativo e pagar o custo listado em Tesouros para construí-lo. Uma facção pode criar apenas um Ativo por turno.

Uma facção não pode ter mais Ativos de um atributo específico do que sua pontuação de atributo. Portanto, uma facção com Força 3 pode ter apenas 3 Ativos de Força. Se esse número for excedido, a facção deve pagar 1 Tesouro por Ativo excedente no início de cada turno, ou então perderá o excedente.

Ocultar Ativo: Uma ação disponível apenas para facções com Astúcia 3 ou superior. Esta ação permite que a facção conceda a um Ativo possuído a qualidade Furtividade para cada 2 Tesouros gastos. Ativos atualmente em um local com a Base de Influência de outra facção não podem ser ocultados. Se o Ativo posteriormente perder a Furtividade, nenhum reembolso será concedido.

Vender Ativo: A facção desativa voluntariamente um Ativo, recuperando-o pelo seu valor. O Ativo é perdido e a facção ganha metade do seu custo de compra em Tesouro, arredondado para baixo. No entanto, se o Ativo for danificado ao ser vendido, nenhum Tesouro é ganho.

6.7.0 CRIANDO FACÇÕES

Uma determinada campanha geralmente não deve ter mais de seis facções ativas ao mesmo tempo, e três ou quatro são geralmente mais fáceis de gerenciar. Se houver mais facções ativas do que isso, simplesmente execute turnos para as três ou quatro mais ativas ou relevantes.

Para criar uma facção, primeiro decida se ela é pequena, média ou grande. Uma facção pequena pode ser um culto insignificante, uma pequena cidade livre ou uma academia mágica menor. Uma facção média pode ser o governo de um barão local ou uma fé que abranja toda a província. Uma facção grande seria um reino inteiro ou uma grande província de um vasto império.

É perfeitamente aceitável dividir uma grande instituição em uma facção menor, modelando apenas o ramo do governo ou parte da organização que é realmente relevante para a campanha.

Todas as facções têm uma Base de Influência em sua sede principal com um total de pontos de vida igual ao máximo da facção. O nível de Magia da facção é o que o Mestre considerar adequado.

Para uma facção pequena, dê a ela 3 ou 4 em seu melhor atributo, 2 ou 3 em seu segundo melhor e 1 ou 2 em sua pior qualidade.

Facções médias devem atribuir 5 ou 6 ao seu melhor atributo, 4 ou 5 ao seu segundo melhor e 2 ou 3 ao seu pior. Devem ter dois Ativos em seu atributo primário e outros dois entre os outros dois.

Facções grandes devem atribuir 7 ou 8 ao seu atributo mais forte, 6 ou 7 ao seu segundo melhor atributo e 3 ou 4 à sua pior qualidade. Devem ter quatro Ativos em seu atributo primário e

outros quatro distribuídos entre os outros dois. A classificação de Magia deles dependerá do que você achar apropriado para a escala deles, mas lembre-se de que é mais difícil concentrar recursos mágicos eficazes ao lidar com uma província ou nação inteira do que encantar uma única cidade-estado ou instituição mágica.

Classificação de Atributos	Custo de XP da Facção para Compra	Valor em Pontos de Vida
1	-	1
2	2	2
3	4	4
4	6	6
5	9	9
6	12	12
7	16	16
8	20	20

Para determinar os pontos de vida máximos de uma facção, use a tabela anterior. Assim, alguém com Força 3, Riqueza 5 e Astúcia 2 teria pontos de vida iguais a 4 mais 9 mais 2, ou 15 no total. A Base de Influência em sua sede principal sempre terá um máximo de pontos de vida igual ao máximo de pontos de vida da facção, mesmo que posteriormente aumente ou diminua devido a alterações nos atributos.

Por fim, dê um objetivo à facção, seja um da lista anterior ou um escolhido pelo Mestre. Quando esse objetivo é alcançado, a facção ganha pontos de experiência que pode posteriormente gastar para aumentar seus atributos. O custo para tais aumentos é apresentado na tabela ao lado. Os níveis iniciais devem ser adquiridos antes do final, portanto, aumentar a Força de 5 para 7 custará 9 XP para aumentá-la para 6, e mais 12 para aumentá-la para 7.

EXEMPLO DE OBJETIVOS DE FACÇÃO

A dificuldade de um objetivo de facção é o número de pontos de experiência ganhos ao concluí-lo com sucesso.

Sangrar o Inimigo: Inflija uma quantidade de pontos de vida de dano em ativos ou bases da facção inimiga igual à Força, Astúcia e Riqueza totais da sua facção. Dificuldade 2.

Destrua o Inimigo: Destrua uma facção rival. Dificuldade igual a 2 mais a média das Forças, Astúcia e Riqueza da facção.

Eliminar Alvo: Escolha um Ativo rival intacto. Se destruí-lo em até três turnos, obtenha sucesso em um objetivo de Dificuldade 1. Se falhar, escolha um novo objetivo sem sofrer o turno habitual de paralisia.

Expandir Influência: Plante uma Base de Influência em um novo local. Dificuldade 1, +1 se um rival contestá-la.

Dentro do Território Inimigo: Tenha um número de ativos Furtivos em locais onde haja uma Base de Influência rival igual à sua pontuação de Astúcia. Unidades que já estejam Furtivas em locais quando este objetivo for adotado não contam. Dificuldade 2.

Valor Invencível: Destrua um ativo da Força com um valor mínimo de compra superior ao valor da Força da sua facção. Dificuldade 2.

Reino Pacífico: Não realize uma ação de Ataque por quatro turnos. Dificuldade 1.

Erradicar o Inimigo: Destrua uma Base de Influência de uma facção rival em um local específico. Dificuldade igual à metade da média dos valores de Força, Astúcia e Riqueza da facção governante atual, arredondada para cima.

Dominância da Esfera: Escolha Riqueza, Força ou Astúcia. Destrua um número de ativos rivais daquele tipo igual à sua pontuação naquele atributo. Dificuldade de 1 para 2 destruídos, arredondada para cima.

Riqueza dos Reinos: Gaste um Tesouro igual a quatro vezes o valor da Riqueza da sua facção em subornos e influência. Esse dinheiro é efetivamente perdido, mas o objetivo é então considerado alcançado. O valor da Riqueza da facção deve aumentar antes que este objetivo possa ser selecionado novamente. Dificuldade 2.

6.8.0 ATIVOS DE ASTÚCIA

Agentes Vigilantes: Um fluxo constante de observações retorna à facção a partir desses agentes de contrainteligência vigilantes. Sempre que outra facção move um ativo Furtivo para um local a uma rodada de distância dos Agentes Vigilantes, eles podem realizar um ataque de Astúcia vs. Astúcia contra a facção proprietária. Em caso de sucesso, o Ativo intruso perde sua Furtividade após completar o movimento.

Amigos Contratados: Como uma ação livre, uma vez por turno, a facção pode gastar 1 Tesouro e conceder a um Ativo de Riqueza dentro do alcance de movimento de um turno a qualidade Sutil. Essa qualidade permanecerá até que os Amigos Contratados sejam destruídos ou usem esta habilidade novamente.

Bandidos Idealistas: Cabeças-duras facilmente manipuladas são alistadas sob qualquer princípio ideológico ou religioso que melhor os entusiasme para a violência.

Chantagem: Quando um ativo de Chantagem está em um local, facções hostis não podem rolar mais de um dado durante Ataques feitos por ou contra ele, mesmo que possuam marcadores ou Ativos que geralmente concedem dados bônus.

Como Planejado: Algum gênio sublimemente astuto trabalha para a facção. Sempre que os Ativos da facção fizerem uma jogada envolvendo Astúcia, eles podem repetir um teste falhado ao custo de infligir 1d6 de dano em Como Planejado. Isso pode ser feito repetidamente, embora possa destruir o Ativo. Não há limite de alcance para este benefício.

Contrabandistas: Como uma ação livre, uma vez por turno da facção, os Contrabandistas podem mover qualquer Ativo de Riqueza ou Astúcia aliado em seu mesmo local para um destino dentro do alcance de movimento, mesmo que o destino normalmente não permita um Ativo não Sutil.

Criptomantes: Em vez de uma ação de Ataque, eles podem realizar um ataque Astúcia vs. Astúcia contra um Ativo hostil específico em um único movimento. Em caso de sucesso, o Ativo alvo fica impossibilitado de fazer qualquer coisa ou ser usado para qualquer coisa no próximo turno da facção de seu dono. Em caso de falha, nenhum dano de Contra-ataque é sofrido.

Dançarinas: Dançarinas ou outras distrações encantadoras são imunes a dano de Ataque ou Contra-ataque de Ativos da Força, mas não podem ser usadas para se defender contra Ataques de Ativos da Força.

Dobradores de Mentes: Uma vez por turno, como uma ação livre, os Dobradores de Mentes podem forçar uma facção rival a repetir um teste, Ataque ou outra jogada de dado que acabaram de fazer e escolher o resultado que os Dobradores de Mentes preferirem. Uma facção só pode ser afetada dessa forma uma vez até o início do próximo turno da facção do Dobrador de Mentes.

Encantador Fascinante: Quando o Encantador Fascinante obtém sucesso em um Ataque, o Ativo alvo não pode deixar o mesmo local que o Encantador Fascinante até que este último se mova ou seja destruído. Encantador Fascinante são imunes a Contra-ataques.

Espiões Organizacionais: Agentes adormecidos e espiões infiltrados se infiltram em organizações hostis, esperando para desestabilizá-las internamente quando ordenados.

Estradas Subterrâneas: Uma rede bem estabelecida de trânsito secreto se estende por toda a área deste Ativo. Como uma ação livre, a facção pode pagar 1 Tesouro e mover qualquer Ativo aliado de um local a uma rodada de distância das Estradas Subterrâneas para um destino a uma rodada de distância das Estradas.

Idiotas Úteis: Mercenários, mercenários, idealistas tolos e outros laçaios descartáveis são reunidos neste Ativo. Se outro Ativo a uma rodada de distância dos Idiotas Úteis for atingido por um Ataque, a facção pode sacrificar os Idiotas Úteis para anular o ataque. Apenas um grupo de Idiotas Úteis pode ser sacrificado em cada turno.

Infiltradores Ocultos: Espiões e assassinos com dons mágicos são recrutados para servir à facção. Os Ativos Infiltradores Ocultos sempre começam o jogo com a qualidade Furtividade.

Informantes: Como uma ação livre, uma vez por turno, a facção pode gastar 1 Tesouro e fazer com que os Informantes procurem por Ativos Furtivos. Para isso, os Informantes escolhem uma facção e realizam um Ataque Astúcia vs. Astúcia contra ela. Nenhum dano de contra-ataque é sofrido se falharem, mas se tiverem sucesso, todos os Ativos Furtivos daquela facção dentro de um movimento dos Informantes são revelados.

Logística Interrompida: Unidades hostis não furtivas não podem entrar no mesmo local que o Ativo Logístico Interrompido sem pagar 1d4 Tesouro e esperar um turno para chegar lá.

Mestre Espião: Um agente veterano administra um departamento de contrainteligência na área.

Metamorfos: Como uma ação livre uma vez por turno, a facção pode gastar 1 Tesouro e conceder aos Metamorfos a qualidade Furtividade.

Movimento Popular: Qualquer Ativo aliado pode se mover para o mesmo local que o Movimento Popular, mesmo que normalmente seja proibido por seus donos e não possua a qualidade Sutil. Se o Movimento Popular posteriormente se mover ou for destruído, tais Ativo também devem sair ou sofrer as consequências usuais para um Ativo não Sutil.

Patrocínio da Corte: Nobres ou oficiais poderosos estão nomeando seus agentes para cargos úteis e lucrativos. Um Ativo de Patrocínio da Corte concede automaticamente 1 Tesouro à facção que o possui a cada turno.

Profeta: Seja um profeta religioso, filósofo carismático, líder rebelde ou outra figura de apelo popular, o Ativo está firmemente sob o controle da facção.

Sabotadores: Um Ativo que é atacado pelos Sabotadores não pode usar nenhuma habilidade de ação livre que possa ter durante o próximo turno, independentemente de o Ataque ter sido bem-sucedido ou não.

Sedicionários: Em vez de uma ação de Ataque, os donos dos Sedicionários podem gastar 1d4 de Tesouro e anexar o Ativo a um Ativo hostil no mesmo local. Até que os Sedicionários sejam destruídos, infestem outro Ativo ou deixem o mesmo local, o Ativo rebelde não pode ser usado para nada e não concede benefícios.

Traição Perita: Em um Ataque bem-sucedido de Traição Perita, este Ativo é perdido, 5 Tesouros são ganhos pela facção que o possui e o Ativo que a Traição Perita alvejou troca de lado. Essa conversão acontece mesmo que seus novos donos não tenham os atributos normalmente necessários para manter seu novo Ativo.

Transporte Dissimulado: Como uma ação livre uma vez por turno, a facção pode pagar 1 Tesouro e mover qualquer Ativo de Astúcia ou Riqueza para o mesmo local que o Transporte Dissimulado. O Ativo transportado ganha a qualidade Furtividade até realizar alguma ação ou ser utilizado de outra forma pela facção.

Videntes Menores: Um grupo de habilidosos videntes e oráculos menores foi recrutado pela facção para prever perigos e permitir contra-ataques rápidos.

Videntes Oniscientes: No início do seu turno, cada ativo Furtivo hostil dentro do movimento de um turno dos Videntes Oniscientes deve ser bem-sucedido em um teste de Astúcia vs. Astúcia contra a facção proprietária ou perderá sua Furtividade. Além disso, todos os testes de Astúcia feitos pela facção para unidades ou eventos dentro do movimento de um turno dos videntes ganham um dado extra.

Ativo de Astúcia	Custo	DV	Magia	Ataque	Contra-ataque	Qualidades
Astúcia 1						
Informantes	2	3	Nenhum	A v. A/Especial	Nenhum	Sutil, Especial
Videntes Menores	2	2	Médio	Nenhum	1d6 dano	Sutil
Contrabandistas	2	4	Nenhum	A v. R/1d4 dano	Nenhum	Sutil, Ação
Idiotas Úteis	1	2	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Sutil, Especial
Astúcia 2						
Chantagem	4	4	Nenhum	A v. A/1d4 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Dançarinas	4	3	Nenhum	A v. R/2d4 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Amigos Contratados	4	4	Nenhum	A v. A/1d6 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Sabotadores	5	6	Nenhum	A v. R/2d4 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Astúcia 3						
Encantador Fascinante	6	4	Baixo	A v. A/Especial	Nenhum	Sutil, Especial
Transporte Dissimulado	8	4	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Sutil, Especial
Infiltradores Ocultos	6	4	Médio	A v. A/2d6 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Mestre Espião	8	4	Nenhum	A v. A/1d6 dano	2d6 dano	Sutil
Astúcia 4						
Patrocínio da Corte	8	8	Nenhum	A v. A/1d6 dano	1d6 dano	Sutil, Especial
Bandidos Idealistas	8	12	Nenhum	A v. F/1d6 dano	1d6 dano	Sutil
Sedicionários	12	8	Nenhum	Especial	Nenhum	Sutil
Agentes Vigilantes	12	8	Nenhum	Nenhum	1d4 dano	Sutil, Especial
Astúcia 5						
Criptomantes	14	6	Baixo	A v. A/Especial	Nenhum	Sutil
Espiões Organizacionais	8	10	Nenhum	A v. A/2d6 dano	Nenhum	Sutil
Metamorfos	14	8	Médio	A v. A/2d6 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Astúcia 6						
Logística Interrompida	20	10	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Sutil, Especial
Profeta	20	10	Nenhum	A v. A/2d8 dano	1d8 dano	Sutil
Estradas Subterrâneas	18	15	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Sutil, Especial
Astúcia 7						
Traição Perita	10	5	Nenhum	A v. A/Especial	Nenhum	Sutil
Dobradores de Mentes	20	10	Médio	Nenhum	2d8 dano	Sutil
Movimento Popular	25	16	Nenhum	A v. A/2d6 dano	1d6 dano	Sutil, Especial
Astúcia 8						
Como Planejado	40	15	Nenhum	Nenhum	1d10 dano	Sutil, Especial
Videntes Oniscientes	30	10	Alto	Nenhum	1d8 dano	Sutil, Especial

6.9.0 ATIVOS DE FORÇA

Bandidos: Esses rufiões de esgoto e “quebra-joelhos” comuns foram organizados a serviço das causas da facção.

Batedores: Batedores de longo alcance e especialistas em reconhecimento trabalham para a facção, capazes de se aventurar profundamente em território hostil.

Caçador Invocado: Um feiticeiro habilidoso invocou uma besta mágica ou vinculou mentalmente um assassino descartável a serviço da facção.

Caçadores de Bruxas: Certos membros são treinados para farejar traidores e espiões na organização, bem como a presença de magia hostil ou magia oculta.

Cavalaria: Tropas montadas, carruagens ou outros soldados móveis estão a serviço da facção. Embora fracos na defesa, eles podem assaltar a logística e montar ataques poderosos.

Cavaleiros: Guerreiros de elite com considerável destreza pessoal foram treinados ou alistados pela facção, seja por nobres simpatizantes, membros veteranos ou mercenários prestativos.

Corpo de Reserva: Militares aposentados e tropas da retaguarda estão espalhados pela área como trabalhadores ou colonos, disponíveis para resistir às hostilidades conforme necessário.

Elites Encantadas: Um grupo cuidadosamente selecionado de guerreiros habilidosos recebe armamentos mágicos e bênçãos arcanas para aumentar sua eficácia.

Estradas Militares: A facção estabeleceu uma rede de estradas com um estoque logístico no local deste Ativo. Como consequência, uma vez por turno da facção, a facção pode mover qualquer Ativo de qualquer local ao seu alcance para qualquer outro local ao seu alcance ao custo de 1 Tesouro.

Fanáticos do Templo: Servos fanáticos de um culto, ideologia ou religião maior, esses entusiastas causam estragos nos inimigos sem pensar em suas próprias vidas. Cada vez que os Fanáticos do Templo defendem ou atacam com sucesso, eles sofrem 1d4 de dano.

Feitos para Guerra: A facção utiliza criaturas mágicas projetadas especificamente para a guerra, ou humanos comuns que foram bastante alterados para atender às necessidades da facção. Essas forças são poucas e elusivas o suficiente para evitar a detecção fácil.

Frota de Guerra: Embora uma frota de guerra só possa atacar ativos e locais dentro do alcance das vias navegáveis, uma vez por turno ela pode se deslocar livremente para qualquer área costeira dentro do alcance de movimento. O ativo em si deve estar baseado em algum local em terra para fornecer suprimentos e reabastecimento.

General Brilhante: Um líder para as eras está a serviço da facção. Sempre que o General Brilhante ou qualquer Ativo da Força aliado no mesmo local ataca ou é obrigado a defender, ele pode rolar um dado extra para fazê-lo.

Guarda Local: Cidadãos comuns são alistados em patrulhas noturnas e unidades de guarda local. Eles são mais eficazes na defesa por trás de uma posição fortificada, mas têm alguma noção de como usar suas armas.

Infantaria: Soldados de infantaria comuns foram organizados e armados pela facção. Embora raramente sejam particularmente heroicos em suas capacidades, eles têm a vantagem numérica.

Intimidação Temerosa: Exercícios criteriosos de força intimidaram os moradores locais, tornando-os relutantes em cooperar com qualquer grupo que se oponha à facção.

Legião Invencível: A facção desenvolveu uma organização militar verdadeiramente irresistível, capaz de abrir caminho através da oposição sem a ajuda de nenhuma unidade de apoio. Durante uma ação de Relocação de Ativos, a Legião Invencível pode se deslocar para locais que, de outra forma, não permitiriam que uma força militar formal se deslocasse para lá, como se tivesse a qualidade Sutil. No entanto, não é sutil de forma alguma.

Logística Mágica: Uma rede avançada de Trabalhos mágicos, feiticeiros habilidosos e especialistas em logística treinados são alistados para agilizar a manutenção da facção e sustentar unidades danificadas. Uma vez por turno da facção, como uma ação livre, o Ativo pode reparar 2 pontos de vida de dano a um Ativo da Força aliado.

Máquina do Apocalipse: Uma das várias super-armas antigas e terrivelmente poderosas desenterradas de algum arsenal perdido, uma Máquina do Apocalipse lança um horror sobrenatural sobre um Ativo inimigo alvo.

Máquinas de Guerra: Máquinas de guerra móveis, movidas por feras treinadas ou força motriz mágica, estão sob o controle da facção.

Matador Demoniaco: Feiticeiros poderosos invocaram ou construíram uma fera assassina inumana para caçar e massacrar os inimigos da facção. Um Matador de Demônios entra em jogo Furtivo.

Peritos em Cerco: Esses soldados são treinados para abrir trincheiras, sabotar e demolir estruturas alvos. Quando atacam com sucesso um Ativo inimigo, o proprietário perde 1d4 pontos de Tesouro de suas reservas e esta facção os ganha.

Povo de Guerrilha: Os moradores locais contam com a assistência de líderes de guerrilha treinados que podem ajudá-los a sabotar e atacar inimigos incautos.

Programa de Fortificação: Um programa de fortificação organizada e armazenamento de suprimentos foi implementado ao redor da localização do Ativo, fortalecendo comunidades aliadas e Ativos aliados. Uma vez por turno, quando um inimigo realiza um Ataque que visa a Força da facção, a facção pode usar o Programa de Fortificação para se defender, caso o Ativo esteja a um turno de distância do ataque.

Ritos de Pureza: Um rigoroso programa de inspeção mental regular e medidas de contrainteligência foi implementado pela facção. Este Ativo só pode se defender contra ataques que tenham como alvo a Astúcia da facção, mas permite que a facção role um dado extra para se defender.

Transporte Militar: Um grupo de caminhoneiros qualificados, naves de transporte, equipes de construção de estradas ou outros facilitadores logísticos está a serviço da facção. Como uma ação livre, uma vez por turno da facção, pode trazer um Ativo aliado para o seu local, desde que esteja dentro do alcance de movimento de um turno, ou mover um Ativo aliado de seu próprio local para um alvo também dentro do alcance de

movimento de um turno. Múltiplos ativos de Transporte Militar podem encadear esse movimento por longas distâncias.

Unidade de Vanguarda: Esta unidade é especialmente treinada para construir pontes, reduzir fortificações e facilitar um ataque relâmpago em território inimigo. Quando sua facção realiza um turno de Realocação de Ativos, ela pode mover a Unidade de Vanguarda e quaisquer unidades aliadas no mesmo

local para qualquer outro local dentro do alcance, mesmo que o tipo de unidade normalmente seja proibitivo de se mover para lá. Assim, um ativo da Força pode ser movido para o território de uma nação estrangeira mesmo contra sua vontade. A unidade pode permanecer naquele local depois, mesmo que a Unidade de Vanguarda saia.

Ativo de Força	Custo	DV	Magia	Ataque	Contra-ataque	Qualidades
Força 1						
Intimidação Temerosa	2	4	Nenhum	Nenhum	1d4 dano	
Guarda Local	3	4	Nenhum	F v. F/1d3+1 dano	1d4+1 dano	
Caçador Invocado	4	4	Médio	A v. F/1d6 dano	Nenhum	Sutil
Bandidos	2	1	Nenhum	F v. A/1d6 dano	Nenhum	Sutil
Força 2						
Povo de Guerrilha	6	4	Nenhum	F v. F/1d4+1 dano	Nenhum	
Transporte Militar	4	6	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Ação
Corpo de Reserva	4	4	Nenhum	F v. F/1d6 dano	1d6 dano	
Batedores	5	5	Nenhum	F v. F/2d4 dano	1d4+1 dano	Sutil
Força 3						
Elites Encantadas	8	6	Médio	F v. F/1d10 dano	1d6 dano	Sutil
Infantaria	6	6	Nenhum	F v. F/1d8 dano	1d6 dano	
Fanáticos do Templo	4	6	Nenhum	F v. F/2d6 dano	2d6 dano	Especial
Caçadores de Bruxas	6	4	Baixo	A v. A/1d4+1 dano	1d6 dano	
Força 4						
Cavalaria	8	12	Nenhum	F v. F/2d6 dano	1d4 dano	
Estradas Militares	10	10	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Ação
Unidade de Vanguarda	10	10	Nenhum	Nenhum	1d6 dano	Ação
Frota de Guerra	12	8	Nenhum	F v. F/2d6 dano	1d8 dano	Ação
Força 5						
Matador Demoníaco	12	4	Alto	A v. A/2d6+2 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Logística Mágica	14	6	Médio	Nenhum	Nenhum	Especial
Peritos em Cerco	10	8	Nenhum	F v. R/1d6 dano	1d6 dano	
Força 6						
Programa de Fortificação	20	18	Nenhum	Nenhum	2d6 dano	Ação
Cavaleiros	18	16	Nenhum	F v. F/2d8 dano	2d6 dano	
Máquinas de Guerra	25	14	Médio	F v. F/2d10+4 dano	1d10 dano	
Força 7						
General Brilhante	25	8	Nenhum	A v. F/1d8 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Ritos de Pureza	20	10	Baixo	Nenhum	2d8+2 dano	Especial
Feitos para Guerra	30	16	Alto	F v. F/2d8+2 dano	2d8 dano	Sutil
Força 8						
Máquina do Apocalipse	35	20	Médio	F v. F/3d10+4 dano	Nenhum	
Legião Invencível	40	30	Nenhum	F v. F/2d10+4 dano	2d10+4dano	Especial

6.10.0 ATIVOS DE RIQUEZA

Caravana: Como uma ação livre, uma vez por turno, a Caravana pode gastar 1 Tesouro e mover a si mesma e a outro Ativo no mesmo local para um novo local em um único movimento.

Chumbo ou Prata: Se o Ataque de Chumbo ou Prata reduzir um Ativo inimigo a zero pontos de vida, o dono deste Ativo pode pagar imediatamente metade do custo de compra do alvo para reivindicá-lo como seu, revivendo-o com 1 ponto de vida.

Comerciante de Fachada: Sempre que o Comerciante de Fachada ataca com sucesso um Ativo inimigo, a facção alvo perde 1 Tesouro, se tiver algum, e o dono do Comerciante da Frente o ganha. Tal perda pode ocorrer apenas uma vez por turno.

Companhia de Comércio: Comerciantes ousados empreendem novas oportunidades de negócios potencialmente lucrativas ou catastróficas. Como uma ação livre, uma vez por turno, o proprietário do Ativo pode rolar para aceitar 1d4 de dano causado ao Ativo em troca de ganhar 1d6-1 ponto de Tesouro.

Companhia Livre: Mercenários contratados e soldados profissionais, este Ativo pode, como uma ação livre uma vez por turno, mover-se sozinho. No início de cada turno de seu dono, ele recebe 1 Tesouro em custos de manutenção; se este não for pago, role 1d6. Com 1-3, o Ativo é perdido; com 4-6, ele se torna rebelde e se moverá para Atacar o alvo que pareça mais lucrativo. Este teste é repetido a cada turno até que o pagamento atrasado seja pago ou o Ativo seja perdido.

Contramedidas Ocultas: Este ativo só pode Atacar ou causar dano de Contra-ataque em Ativos que exijam pelo menos uma classificação de Magia Baixa para serem adquiridos.

Curandeiros: Sempre que um Ativo a um movimento dos Curandeiros for destruído por um Ataque que usou Força contra o alvo, o dono dos Curandeiros pode pagar metade do seu preço de compra em Tesouro, arredondado para cima, para restaurá-lo instantaneamente com 1 ponto de vida. Isso não pode ser usado para reparar Bases de Influência.

Dragomanos: Intérpretes, especialistas culturais e intermediários simplificam a expansão da influência de uma facção em uma área. Uma facção que realiza uma ação de Expandir Influência no mesmo local que este Ativo pode rolar um dado extra em todos os testes naquele turno. Como uma ação livre, uma vez por turno, este Ativo pode se mover.

Fazendeiros: Fazendeiros, caçadores e artesãos rurais comuns estão a serviço da facção aqui. Uma vez por turno, como uma ação livre, o dono do Ativo pode rolar 1d6; com 5+, ele ganha 1 Tesouro dos Fazendeiros.

Frota de Contrabando: Uma vez por turno, como uma ação livre, eles podem mover a si mesmos e qualquer Ativo em sua localização atual para qualquer outro local acessível por água em um único movimento. Qualquer Ativo que eles moverem com eles ganha a qualidade Sutil até que realizem alguma ação no destino.

Gênio Louco: Como uma ação livre, uma vez por turno, o Gênio Louco pode se mover. Como uma ação livre, uma vez por turno, o Gênio Louco pode ser sacrificado para tratar o nível de Magia em sua localização como Alto, com o propósito de comprar Ativos que exijam tais recursos. Este aumento dura

apenas até que o próximo Ativo seja comprado naquela localização.

Guardas Armados: Guardas de caravana, guarda-costas ou outros lacaios armados contratados servem à facção.

Interrupção de Suprimentos: Como uma ação livre, uma vez por turno, o Ativo pode fazer um teste de Astúcia vs. Riqueza contra um Ativo no mesmo local. Em caso de sucesso, a facção proprietária deve sacrificar um Tesouro igual à metade do custo de compra do Ativo alvo, ou então ele será desativado e inútil até que esse preço seja pago.

Laboratório Arcano: A Magia total da facção é contada como um nível a mais para fins de criação de Ativos no mesmo local do laboratório. Vários Laboratórios Arcanos no mesmo local podem aumentar o aumento de Magia em vários níveis.

Legião Contratada: Como uma ação livre, uma vez por turno, a Legião Contratada pode se mover. Esta facção deve receber 2 Tesouros no início de cada turno como manutenção, ou então se tornará rebelde, assim como o Ativo Companhia Livre. Este Ativo não pode ser vendido ou dissolvido voluntariamente.

Máfia de Trabalhadores: Os trabalhadores mais rudes e brutais a serviço da facção foram discretamente organizados para disciplinar severamente os inimigos do grupo.

Mecanismos Antigos: Alguns mecanismos mágicos úteis de eras passadas foram readaptados para serem úteis na indústria local. Sempre que um Ativo no mesmo local precisar ser rolando para gerar lucro, como Fazendeiros ou Fábrica, a facção pode rolar o dado duas vezes e obter o melhor resultado.

Monopólio: Uma vez por turno, como uma ação livre, o Ativo de Monopólio pode ter como alvo um Ativo no mesmo local; a facção proprietária desse Ativo deve pagar 1 Tesouro ao dono do Monopólio ou perder o Ativo alvo.

Negócios Cooperativos: Se qualquer outra facção tentar criar um Ativo no mesmo local que um Negócio Cooperativo, o custo de fazê-lo aumenta em 1 Tesouro. Esta penalidade acumula.

Oficina Antiga: Uma oficina foi readaptada com ferramentas mágicas antigas, permitindo prodígios de produção, embora nem sempre com segurança. Como uma ação livre, uma vez por turno, a Oficina Antiga sofre 1d6 de dano e a facção proprietária ganha 1d6 de Tesouro.

Oficina de Produção: Uma vez por turno, como uma ação livre, o dono do Ativo pode rolar 1d6; com 1, um ponto de Tesouro é perdido, com 2-5, um ponto é ganho e com 6, dois pontos são ganhos. Se um Tesouro for perdido e não houver ninguém disponível para pagá-lo até o final do turno, este Ativo é perdido.

Perturbação Econômica: Como uma ação livre, uma vez por turno, este Ativo pode se mover sem custo.

Príncipe Mercador: Um astuto mestre do comércio, o Príncipe Mercador pode ser acionado como uma ação livre uma vez por turno antes de comprar um novo Ativo no mesmo local; o Príncipe Mercador sofre 1d4 de dano e o Ativo comprado custa 1d8 Tesouro a menos, até um mínimo de metade do seu preço normal.

Prosperidade Dourada: A cada turno, como uma ação livre, a facção ganha 1d6 Tesouro que pode ser usado para consertar Ativo danificados, como se fosse pela ação Reparar Ativo. Qualquer parte deste Tesouro não gasta para tais propósitos é perdida.

Rede de Transporte: Uma vasta gama de carroceiros, navios, contrabandistas e caravanas oficiais estão sob o controle da facção. Como uma ação livre, a Rede de Transporte pode gastar 1 Tesouro para mover qualquer Ativo aliado em até dois movimentos para qualquer local a até um movimento do alvo ou da Rede de Transporte.

Suplicantes: Sejam advogados, escaldos, legisladores, sábios anciãos ou outros especialistas jurídicos, os Suplicantes podem usar as leis da sociedade local contra os inimigos da facção. No

entanto, os Suplicantes não podem Atacar nem causar dano de Contra-ataque em Ativos da Força.

Usurários: Agiotas e outros protobanqueiros exercem seu comércio para a facção. Para cada unidade de Usurários possuída por uma facção, o custo em Tesouro para comprar Ativos pode ser reduzido em 2 Tesouros, até um mínimo de metade do seu custo. Cada vez que os Usurários são usados para esse benefício, eles sofrem 1d4 de dano devido ao descontentamento popular.

Ativo de Riqueza	Custo	DV	Magia	Ataque	Contra-ataque	Qualidades
Riqueza 1						
Guardas Armados	1	3	Nenhum	R v. F/1d3 dano	1d4 dano	
Negócios Cooperativos	1	2	Nenhum	R v. R/1d4-1 dano	Nenhum	Sutil, Especial
Fazendeiros	2	4	Nenhum	Nenhum	1d4 dano	Ação
Comerciante de Fachada	2	3	Nenhum	R v. R/1d4 dano	1d4-1 dano	Sutil
Riqueza 2						
Caravana	5	4	Nenhum	R v. R/1d4 dano	Nenhum	Ação
Dragomanos	4	4	Nenhum	Nenhum	1d4 dano	Sutil, Especial
Suplicantes	6	4	Nenhum	A v. R/2d4 dano	1d6 dano	Especial
Máfia de Trabalhadores	4	6	Nenhum	R v. F/1d4+1 dano	1d4 dano	
Riqueza 3						
Mecanismos Antigos	8	4	Medium	Nenhum	Nenhum	Especial
Laboratório Arcano	6	4	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Especial
Companhia Livre	8	6	Nenhum	R v. F/2d4+2 dano	1d6 dano	Ação, Especial
Oficina de Produção	8	4	Nenhum	Nenhum	1d4 dano	Ação
Riqueza 4						
Curandeiros	12	8	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Ação
Monopólio	8	12	Nenhum	R v. R/1d6 dano	1d6 dano	Ação
Contramedidas Ocultas	10	8	Low	R v. A/2d10 dano	1d10 dano	Especial
Usurários	12	8	Nenhum	R v. R/1d10 dano	Nenhum	Ação
Riqueza 5						
Gênio Louco	6	2	Nenhum	R v. A/1d6 dano	Nenhum	Ação
Frota de Contrabando	12	6	Nenhum	R v. F/2d6 dano	Nenhum	Sutil, Ação
Interrupção de Suprimentos	10	8	Nenhum	A v. R/1d6 dano	Nenhum	Sutil, Ação
Riqueza 6						
Perturbação Econômica	25	10	Nenhum	R v. R/2d6 dano	Nenhum	Sutil, Ação
Príncipe Mercador	20	10	Nenhum	R v. R/2d8 dano	1d8 dano	Ação
Companhia de Comércio	15	10	Nenhum	R v. R/2d6 dano	1d6 dano	Ação
Riqueza 7						
Oficina Antiga	25	16	Medium	Nenhum	Nenhum	
Chumbo ou Prata	20	10	Nenhum	R v. R/2d10 dano	2d8 dano	
Rede de Transporte	15	5	Nenhum	R v. R/1d12 dano	Nenhum	Ação
Riqueza 8						
Prosperidade Dourada	40	30	Medium	Nenhum	2d10dano	
Legião Contratada	30	20	Nenhum	R v. F/2d10+4 dano	2d10dano	Ação

7.0.0 PROJETOS GRANDIOSOS

Em qualquer campanha, provavelmente surgirá alguma ocasião em que os PJs decidirão realizar uma grande mudança no mundo. Talvez queiram abolir a escravidão em um país, instituir um novo governo em uma região selvagem e uivante ou esmagar o poder econômico de um cartel mercantil odioso. O grupo deseja realizar algo grandioso ou em larga escala, sem um caminho direto e óbvio para o sucesso. Nenhuma morte ou ato específico de heroísmo os levará ao seu objetivo, embora o objetivo em si não seja tão ousado a ponto de ser obviamente fútil.

Tais ambições são projetos grandiosos, e esta seção abordará um sistema simples para ajudar o Mestre a julgar seu progresso e sucesso. Este sistema foi criado para lidar com ambições amplas e ambíguas que não são claramente suscetíveis a uma solução simples. Se o grupo quiser um burgomestre morto, pode simplesmente matá-lo. Se quiser transformar sua cidade em um novo e importante polo comercial, algo mais complicado pode ser necessário.

7.1.0 RENOME

A moeda básica dos grandes projetos é chamada de Renome, e é medida em pontos, assim como os pontos de experiência. Os PJs ganham Renome por terem sucesso em aventuras, construírem laços com o mundo e, em geral, se comportarem de maneira a atrair o interesse e o respeito daqueles ao seu redor. Os PJs então gastam Renome para realizar as mudanças que desejam fazer no mundo, refletindo suas próprias atividades de histórico e o trabalho de aliados e associados cooperativos.

Cada PJ tem seu próprio valor de Renome. Eles podem gastá-lo junto com o resto do grupo se concordarem com o foco mútuo de seus interesses, mas um PJ também pode gastá-lo em outras ambições ou objetivos intermediários que lhe vierem à mente. Em última análise, cabe ao jogador decidir em que ele deseja se esforçar; gastar Renome reflete o tipo de trabalho de histórico e suporte fora da tela que o herói pode trazer.

Um Mestre não precisa registrar Renome, a menos que pretenda usar este sistema. Se o Mestre preferir fazer as coisas à sua maneira, pode ignorar completamente as recompensas de Renome. Se o Mestre mudar de ideia posteriormente e quiser introduzir o sistema, pode simplesmente dar a cada PJ um valor de Renome igual aos seus pontos de experiência acumulados no momento e, a partir daí, acompanhar as coisas de acordo.

Geralmente, um PJ receberá um ponto de Renome após cada aventura. Algumas outras atividades ou empreendimentos podem lhe render um bônus adicional de Renome, geralmente aqueles trabalhos que aumentam a influência e o envolvimento do PJ com o mundo da campanha, e algumas aventuras podem não lhe dar muito Renome se não deixarem nenhuma impressão nas pessoas ao redor do grupo.

7.2.0 DETERMINANDO A DIFICULDADE DO PROJETO

Para descobrir quanto Renome é necessário para concluir um projeto, o Mestre deve determinar sua dificuldade. Essa

dificuldade total é um produto da intensidade da mudança, do escopo que ela afeta e dos poderes que se opõem a ela.

Primeiro, decida se a mudança é plausível, improvável ou impossível. Se a mudança for previsível ou previsível, é uma mudança plausível. Uma cidade com boas conexões de transporte e alguns vizinhos ricos pode, plausivelmente, se tornar um centro comercial. Um duque com uma fortaleza abandonada na fronteira e um problema com invasores pode, plausivelmente, decidir entregá-la a um famoso guerreiro, com o acordo de que este lhe jurará lealdade. Uma mudança plausível na campanha é simplesmente aquela que ninguém consideraria particularmente surpreendente ou improvável.

Uma mudança improvável é aquela que não é física ou socialmente impossível, mas é altamente improvável. Transformar um pedaço aleatório de pradarias de estepe em um centro comercial pode ser uma mudança improvável, assim como convencer um duque a simplesmente entregar o forte da fronteira sem nenhuma reivindicação específica de lealdade. Algumas coisas que não são particularmente difíceis fisicamente podem ser improváveis devido às implicações sociais ou emocionais; uma sociedade com um punhado de escravos como troféu pode achar improvável entregá-los, mesmo que sirvam apenas como símbolos de status para seus donos.

Uma mudança impossível é exatamente isso; algo que é física ou socialmente impossível de contemplar. Transformar uma geleira desolada no fim do mundo em um centro comercial pode ser algo assim, ou convencer o duque a simplesmente entregar seu ducado aos PJs. Realizar um feito como esse pode exigir Trabalhos Mágicos substanciais, o envolvimento de artefatos antigos ou um grau de agitação social comparável a uma guerra de conquista. Algumas mudanças podem ser tão drásticas que exigem seus próprios trabalhos heroicos simplesmente para preparar o terreno para o esforço real, e projetos separados inteiros devem ser realizados antes que o objetivo real se torne possível.

7.3.0 DETERMINANDO O ESCOPO DO PROJETO

Uma vez que a probabilidade da mudança seja definida, o Mestre deve identificar a amplitude do escopo da mudança. Quanto mais terras e mais pessoas a mudança afetar, mais difícil será implementá-la.

Uma mudança do tamanho de uma aldeia é a menor escala, afetando apenas uma única aldeia ou o número de pessoas equivalente a uma aldeia. Uma mudança do tamanho de uma cidade afeta a população de uma única cidade ou de várias aldeias, enquanto uma regional pode afetar uma única baronia ou uma pequena província. Uma mudança do tamanho de um reino afeta um reino inteiro ou um conjunto de senhorios feudais, e uma mudança global afeta o mundo inteiro, ou pelo menos as partes conhecidas pelos PJs.

Ao decidir o escopo da mudança, concentre-se em quantas pessoas serão imediatamente afetadas pelo projeto. Transformar uma cidade em um centro comercial pode, incidentalmente, afetar uma parte significativa de um reino, mas as consequências

imediatas são sentidas apenas pelos moradores dessa cidade e, talvez, por seus parceiros comerciais mais próximos. O escopo, nesse caso, seria simplesmente o de uma cidade, e não o de uma região. Banir a escravidão em um reino exigiria uma mudança do tamanho de um reino, enquanto bani-la em uma região feudal menor exigiria um escopo proporcionalmente menor.

Se os PJs estiverem tentando estabelecer uma instituição educacional, uma ordem religiosa ou algum outro subgrupo destinado a servir a uma causa escolhida, o escopo deve ser a maior área geral em que a ordem possa ter influência a qualquer momento. Uma ordem muito pequena de monges guerreiros pode ter devotos suficientes para afetar uma comunidade ou problema do tamanho de uma vila. Uma ordem com múltiplos mosteiros e bases de operações em um reino pode ter força suficiente para afetar eventos em escala nacional. Da mesma forma, uma pequena academia pode ser suficiente para trazer conhecimento esclarecido a uma cidade, melhorando a vida de homens e mulheres ali, mas não ter o alcance necessário para influenciar a região ao seu redor. Monges-guerreiros individuais ou estudiosos específicos podem desempenhar papéis importantes em outras partes do cenário, mas a instituição em si não pode confiar na certeza de ser capaz de assumir tais papéis.

Em alguns casos, um PJ pode tentar forjar uma Obra ou desenvolver uma linhagem específica de seres mágicos ou amaldiçoados. Supondo que eles tenham as ferramentas e oportunidades necessárias para realizar tal feito, o escopo deve

se aplicar ao número total de pessoas afetadas pela magia ao longo de toda a sua existência. Assim, uma mudança do tamanho de uma aldeia como essa pode se aplicar a dez gerações de uma linhagem muito pequena, com o encantamento durando muito tempo, mas se aplicando apenas a algumas pessoas de cada vez. Ele pode ser reproduzido por treinamento especial, consagração mágica ou uma linhagem natural herdada. Uma vez atingido o limite do escopo, a magia não pode mais ser transmitida, pois foi exaurida ou as sutis mudanças na magia a danificaram irreparavelmente. Por outro lado, um escopo muito amplo para tal trabalho pode significar que muitas pessoas sejam afetadas, embora uma mudança tão grande como essa duraria apenas algumas gerações antes de atingir a população máxima afetada. Devido a tais limitações, muitas dessas linhagens fortalecidas ou tradições mágicas aprimoradas são muito seletivas quanto à adição de novos membros.

Opcionalmente, os PJs que desejam criar tal operação mágica podem consertá-la indefinidamente, tornando-a hereditária ou transmissível por tempo indeterminado. Tais operações laboriosas são muito mais difíceis do que simplesmente vincular o efeito ao fluxo natural da magia, e por isso custam quatro vezes mais do que custariam de outra forma. Assim, imbuir uma aldeia de pessoas com alguma qualidade mágica que elas transmitirão para sempre a um número semelhante de herdeiros contaria como um multiplicador $\times 8$ em vez de um multiplicador $\times 2$.

Probabilidade do Objetivo	Dificuldade Base	Escopo afetado	Multiplicador de Dificuldade	Maior Oposição Ativa	Multiplicador de Dificuldade
Plausível	1	Vila	$\times 2$	Figuras menores	$\times 2$
Improvável	2	Cidade	$\times 4$	Líderes locais	$\times 4$
Impossível	4	Região	$\times 8$	Nobre relevante ou grande besta	$\times 8$
		Reino	$\times 16$	Rei ou monstro famoso	$\times 16$
		Mundo Conhecido	$\times 32$		

Multiplique a oposição por $\times 2$ se a população local for emocional ou socialmente contra ela.

7.4.0 DETERMINANDO A OPOSIÇÃO

Depois de decidir a dificuldade e o escopo, você precisa identificar as pessoas ou bases de poder mais significativas que se oporiam a essa mudança. Em alguns casos, pode não haver ninguém que se oponha à alteração; transformar um oásis nas estepes em um posto comercial pode não ter ninguém a quem se opor se não houver nômades controlando a terra, nem feras terríveis ameaçando os colonos. Na maioria dos casos, porém, haverá pelo menos uma pessoa, criatura ou outro poder na área que preferiria que as coisas não mudassem.

Se a oposição vier na forma de camponeses ou cidadãos comuns, uma pequena multidão de bandidos, animais perigosos comuns ou outras ameaças desorganizadas e de baixo nível, a dificuldade será multiplicada por $\times 2$. Se a oposição estiver organizada sob uma liderança competente, como um barão local, um comerciante rico ou um padre persuasivo, ou se a oposição for algum monstro perigoso, mas não especialmente notável, a dificuldade será multiplicada por $\times 4$.

Se a oposição for entrincheirada e poderosa, como um grupo de nobres, um rei bandido influente, um chefe do crime, o prefeito de uma grande cidade ou um monstro impressionante o suficiente para ter desenvolvido sua própria lenda, a dificuldade é multiplicada por $\times 8$.

Se a oposição envolver enfrentar um rei, um monstro lendário, o primata de uma grande religião ou algum poder monárquico semelhante, a dificuldade é multiplicada por $\times 16$.

Ao medir a oposição, apenas o maior oponente conta. Assim, se o rei, a nobreza e o chefe da aldeia local odiarem uma ideia, o modificador de dificuldade é $\times 16$. Se o rei for persuadido a ceder, o modificador de dificuldade se torna $\times 8$, até que os barões sejam pacificados, após o que o chefe da aldeia é a única oposição restante, por um modificador de $\times 2$.

Além disso, se a mudança inspirar desaprovação popular generalizada ou desconforto entre a população afetada pela mudança, multiplique o modificador por mais $\times 2$. Tais mudanças geralmente tocam em questões delicadas de identidade de

grupo, tradições culturais ou valores básicos, e as pessoas no escopo da mudança provavelmente resistirão a tais medidas em múltiplos níveis.

Como exemplo, suponha que um bando idealista de aventureiros sonhasse em extirpar a escravidão de um reino inteiro. Os nativos usam escravos para trabalho e status, mas sua mão de obra não é crucial para a sobrevivência da economia, então o Mestre decide que é simplesmente improvável abandonar a escravidão, para uma dificuldade base de 2. O escopo abrange todo o reino, então 2 é multiplicado por 16, para uma dificuldade de 32. Do jeito que a situação está agora, o rei não deseja enfurecer os ricos magnatas de seu reino tirando-lhes a mão de obra gratuita, então ele se oporia por um multiplicador adicional de 16, para uma dificuldade total de 512. Ah, e os nativos acham a ideia de aceitar escravos como iguais emocionalmente abominável, então isso é um multiplicador adicional de 2, para uma dificuldade final de 1.024. É muito improvável que os heróis consigam reunir os 1.024 pontos de Renome necessários para realizar essa mudança. Eles terão que alterar a situação para subjugar a oposição e dar passos concretos para tornar o ideal mais plausível antes de finalmente realizarem seu sonho.

7.5.0 DIMINUINDO A DIFICULDADE

Aventureiros que têm um sonho maior do que seu Renome disponível têm várias opções para realizá-lo mais rapidamente. O grupo pode usar algumas ou todas essas técnicas para tornar sua ambição mais viável, e o Mestre pode muito bem insistir em pelo menos algumas delas antes que os PJs consigam.

Eles podem gastar dinheiro. Às vezes, um problema pode ser resolvido investindo dinheiro suficiente, seja pagando oponentes problemáticos, construindo instalações ou instalações úteis ou contratando ajuda suficiente para levar a causa adiante. O dinheiro costuma ser útil, mas eventualmente gera retornos decrescentes; uma vez que tudo o que é útil foi comprado, moedas adicionais trazem pouco resultado.

A tabela a seguir mostra quanto custa um ponto de Renome dedicado ao projeto. Os primeiros pontos são relativamente baratos, mas depois disso o preço aumenta rapidamente. Eventualmente, chega um ponto em que somente a riqueza dos impérios pode impulsionar um projeto massivo com pura força monetária. Pequenos projetos e ambições modestas geralmente são fáceis de realizar com dinheiro, mas alterações em toda a sociedade e grandes empreendimentos podem destruir até mesmo o cofre mais rico.

Eles podem construir instituições. Se os PJs quiserem um monastério fortificado e leal a eles, podem investir Renome suficiente em seu objetivo até que PNJs aliados e potentados locais achem uma boa ideia comprá-los construindo-o para eles, ou podem realmente sair e comprá-lo com seu próprio dinheiro. Eles podem contratar os pedreiros, recrutar os monges e encontrar um abade de confiança para atuar como regente dos heróis. Tais medidas podem não ser suficientes para atingir completamente o objetivo, pois ainda terão que lidar com a supressão de qualquer oposição local ao novo monastério e qualquer implausibilidade inata de estabelecer um monastério

onde quer que queiram colocá-lo, mas isso os levará longe em direção ao sucesso.

O Mestre decide um custo razoável para a instituição que deseja construir e os diversos recrutas necessários para operá-la, usando as diretrizes desta seção. Os preços variam drasticamente dependendo da situação; construir um esplêndido castelo de pedra em um deserto sem uma boa fonte de pedra custará muito mais do que o listado, enquanto contratar artesãos habilidosos em uma grande metrópole não será tão difícil quanto encontrá-los em uma tundra deserta.

Uma vez pago o custo, o Mestre atribui uma quantidade adequada de Renome para atingir o objetivo. Por exemplo, se o objetivo geral é proteger a rota comercial entre duas cidades distantes, construir um caravansarai fortificado com guardas de estrada patrulhando pode gerar Renome suficiente para resolver metade do problema. O restante pode exigir lidar com a oposição que está causando o perigo em primeiro lugar, como as depredações de um chefe bandido ou os perigos dos monstros selvagens que assombram a estrada.

Eles podem anular a oposição. Seja por meio de ouro, persuasão ou aço afiado, os PJs podem acabar com a oposição daqueles poderes que se opõem à sua ambição. Oponentes que podem ser comprados podem ser controlados com nada mais do que uma longa discussão e uma troca de objetos de valor, mas outros oponentes podem precisar de aventuras completas para lidar. Alguns podem exigir favores em troca da retirada de sua oposição, ou missões cumpridas em seu nome, ou inimigos aniquilados pelas espadas dos heróis. Outros podem ser tão inalteravelmente contrários à ideia que devem ser mortos ou suportados.

Eles podem se aventurar em busca de seu objetivo. Essa aventura pode ser algo tão simples quanto encontrar o covil de um bando de monstros problemáticos, ou pode ser algo tão complexo quanto mergulhar em uma masmorra antiga para recuperar as insígnias perdidas que lhes darão a autoridade moral para fazer exigências a um prelado problemático. Tais aventuras darão aos PJs sua recompensa usual de Renome, mas eles também podem conceder uma recompensa bônus para seu objetivo específico se seus esforços forem particularmente relevantes.

Esse bônus é determinado pelo Mestre. A maneira mais fácil para o Mestre escolher o valor adequado para a recompensa é estimar individualmente quantas aventuras valem seu objetivo e, em seguida, conceder Renome de acordo. Portanto, se o Mestre achar que três aventuras como esta representam todo o foco e esforço que o grupo deveria despendar para atingir seu objetivo, cada aventura diminuirá a dificuldade do objetivo em um terço.

Aventurar-se é, de longe, a maneira mais eficiente de atingir os objetivos de um grupo, desde que eles consigam criar aventuras relevantes. Isso é intencional; um objetivo que fornece ao Mestre um suprimento fácil de material para aventuras é uma contribuição genuína para o jogo. Quanto mais aventuras um Mestre conseguir por meio das ambições dos PJs, mais fácil será se preparar para o jogo e garantir que os jogadores estejam envolvidos na campanha.

Renome Comprado	Custo em Peças de Prata por Ponto
Primeiros 1-4 pontos	500 por ponto
Próximos 4 pontos	2.000 por ponto
Próximos 8 pontos	4.000 por ponto
Próximos 16 pontos	8.000 por ponto
Próximos 32 pontos	16.000 por ponto
Próximos 64 pontos	32.000 por ponto
Pontos adicionais	Proibitivamente caro

Por exemplo, comprar 14 pontos de Renome custaria 2.000 pelos primeiros quatro, 8.000 pelos próximos quatro e 24.000 pelos próximos seis, totalizando 34.000 pp.

7.6.0 ALCANÇANDO O OBJETIVO

Assim que os PJs acumulem Renome suficiente e reduzirem a dificuldade o suficiente para tornar viável a realização do objetivo, eles precisam dar os passos finais necessários para concluir o trabalho. Para um objetivo menor, isso pode ser uma simples questão de descrever como eles cuidam dos detalhes, enquanto uma vasta campanha de esforço pode culminar em várias aventuras brutais e perigosas.

O tempo que essa mudança levará ficará a critério do Mestre. Se os PJs já estiverem trabalhando no projeto há algum tempo, esse esforço deve ser levado em consideração e o tempo necessário deve ser reduzido.

Para mudanças mundanas ou mudanças nas quais o Mestre realmente não quer se concentrar, os PJs simplesmente declaram que estão gastando seu Renome e usando seu próprio bom nome, proeza pessoal e amizades e contatos acumulados para realizar sua ambição. Eles podem dar exemplos de algumas das maneiras pelas quais estão trabalhando para atingir o objetivo e especificar quais aliados ou recursos estão mobilizando. O Mestre então descreve o resultado de seus esforços. Eles podem não ser completamente bem-sucedidos e os eventos podem não funcionar exatamente como planejados, mas eles obterão a essência do que queriam.

Para mudanças que superem a oposição em vez de subvertê-la, aquelas que apenas pagam o preço pelo multiplicador de oposição, o Mestre pode fazer os PJs lidarem com as consequências dessa oposição incontrolável. O reino pode proibir a escravidão, mas se nem toda a oposição for derrotada, podem permanecer pequenos bolsões onde a lei não alcança ou a população se recusa a aceitar os escravos libertos como concidadãos. Resolver esses problemas remanescentes pode exigir seus próprios projetos ou aventuras.

Para mudanças mágicas, impossíveis ou verdadeiramente épicas, o Mestre pode obrigar os PJs a enfrentar alguma aventura ou desafio culminante antes que sua ambição se torne realidade. Eles podem ter reunido força e aliados suficientes para depor o rei perverso, mas agora o dia do acerto de contas chegou e eles devem enfrentar o tirano e sua guarda de elite em uma batalha campal dentro da capital. Algumas mudanças heroicas podem exigir várias dessas aventuras, com o fracasso significando que seus esforços, de alguma forma, ficam aquém do sucesso completo. Se o tirano não for morto, ele poderá escapar para o exílio e fomentar mais problemas, ou poderá fugir para uma província que ainda possa controlar.

Uma vez que a mudança seja bem-sucedida, o Mestre deve dedicar algum tempo para considerar as implicações mais amplas do evento. Quem na área circundante tomará conhecimento dos eventos e o que provavelmente farão a respeito? Quais aliados dos PJs podem ser fortalecidos pela mudança e capazes de levar seus próprios interesses adiante? Quais são as consequências a longo prazo de suas ações e como elas podem se manifestar em aventuras futuras?

O objetivo final de mudanças como essas não é simplesmente deixar marcas no mapa da campanha, mas criar as sementes de aventuras e eventos futuros. As ações dos personagens criam reações, e quanto mais eles se envolvem no cenário da campanha, mais o cenário se envolve com eles. Em última análise, este é um círculo virtuoso para o Mestre e o grupo, pois ajuda a gerar aventuras e eventos que importam para os jogadores e poupa o Mestre da confusão ou incerteza sobre que tipo de material aventureiro gerar.

7.7.0 PROJETOS MÁGICOS

Alguns projetos são completamente impossíveis por natureza, como transformar humanos em uma nova espécie humanoide ou criar um efeito mágico que cubra uma região inteira. Esses esforços são um passo além da impossibilidade comum, pois frequentemente exigem medidas totalmente além das capacidades físicas de civilizações normais.

Embora extremamente difíceis, tais projetos não estão fora de questão para magos poderosos que contam com a ajuda de aventureiros habilidosos. No entanto, eles exigem algumas etapas a mais do que um projeto comum exigiria.

Os heróis devem criar uma ou mais Obras dedicadas a possibilitar a mudança, seguindo as diretrizes apresentadas no capítulo sobre Magia. O escopo dessas Obras deve ser amplo o suficiente para afetar o escopo da mudança em si; se a alteração for feita em uma região inteira, então uma Obra do tamanho de uma região deve ser construída. Obras tão amplas a ponto de afetar um reino inteiro estão além do escopo da magia moderna, e somente uma busca especial no passado insondável poderia descobrir as chaves para grandes alterações que abrangem o mundo.

O grau da Obra dependerá do grau da mudança. A criação de uma raça de criaturas humanoides semelhantes aos humanos, mas esteticamente diferentes, pode ser uma Obra Menor, enquanto alterações mais substanciais exigirão altos graus de poder. A invocação de um rio das profundezas da terra pode ser uma mudança Maior para um pequeno riacho, enquanto algo do tamanho do Amazonas pode ser de dificuldade Suprema.

7.8.0 PROJETOS GRANDIOSOS E FACÇÕES EXISTENTES

É provável que os jogadores acabem com objetivos ou ambições que os envolvam diretamente com facções locais ou que potencialmente toquem em Recursos ou outros recursos significativos para os poderes da facção. Isso é normal e não é difícil integrar os dois sistemas quando eles se tocam.

Como regra geral, projetos principais devem ser tratados da mesma forma que aventuras. Quando um projeto plausivelmente

danificar os Recursos de uma facção, os Recursos serão danificados ou destruídos. Quando eles criarem um Recurso útil para uma facção, seja um pertencente aos jogadores ou a outro grupo, o Recurso é criado. Se uma facção não se importar com um projeto, ele pode se tornar uma fonte de oposição que deve ser reprimida ou superada, enquanto uma facção aliada pode fornecer parte do Renome realizando uma ação para ajudar os PJs.

A ajuda de uma facção deve ser dimensionada pelo Mestre; Se um império decidir dar um castelo aos PJs, ele pode ser uma parte tão insignificante dos bens da facção que não exige gastos com Tesouros ou outros esforços para fazê-lo. Um pequeno culto religioso que queira ajudar a construir um monastério para os PJs pode não ser capaz de oferecer tanta ajuda, e pode simplesmente ser bom para um quarto do Renome necessário se gastar uma ação ajudando os PJs. Por outro lado, quando uma facção se opõe a alguma medida, os PJs provavelmente terão que empreender uma aventura para fazê-la mudar de ideia ou arrancar as presas que ela está usando para interferir em seus esforços.

Se a mudança mágica for impossível, mas relativamente modesta em escopo, então uma grande Obra será necessária para fortalecê-la. Se a mudança for significativa e tiver grandes repercussões na área futura, serão necessárias duas, enquanto uma mudança que pareça estar apenas dentro dos limites da possibilidade precisará de três Obras para sustentá-la, todas com o grau e o escopo apropriados. A construção dessas Obras frequentemente exige aventuras por si só para encontrar os componentes críticos ou as substâncias esotéricas necessárias para erguê-las, sem falar no custo material da obra.

Se essas Obras forem posteriormente destruídas ou corrompidas, a própria mudança também poderá ser danificada. Às vezes, o efeito é tão profundo no mundo que continua sem suporte, mas outras vezes a mudança se esvai em algo mais mundano. Nos piores casos, a magia se espalha desenfreadamente e consequências terríveis nascem de sua fúria descontrolada. Como consequência, a maioria das nações é altamente avessa à construção de infraestrutura mágica em larga escala, mesmo quando podem arcar com os custos.

7.9.0 FACÇÕES GERENCIADAS POR JOGADORES E PROJETOS GRANDIOSOS

PJs que possuem a amizade ou o controle de facções podem usá-las para auxiliar em seus grandes planos. Uma facção pode

auxiliar em um projeto apenas uma vez por turno, e essa ajuda conta como sua ação naquele turno.

Quando uma facção ajuda, ela gasta um ponto de Tesouro e diminui a dificuldade do projeto pela soma total de seus atributos Riqueza, Força e Astúcia, até uma dificuldade mínima de 1 ponto. A facção geralmente não consegue concluir um projeto principal sozinha; ela precisa do PJ ou de alguma personalidade motivadora para idealizar e implementar o plano. Uma facção precisa gastar Tesouro e ajudar apenas uma vez em um projeto para diminuir a dificuldade. A redução da dificuldade permanece até que o projeto seja concluído ou a facção decida retirar seu apoio por algum motivo. Mais de uma facção pode contribuir com sua ajuda, se puderem ser persuadidas.

Se a facção for idealmente adequada ao projeto, como um governo estabelecendo uma nova ordem política, ou uma religião instituindo uma nova norma cultural, ou uma guilda de ladrões formando uma conspiração de assassinos, então seu total de atributos é dobrado para fins de cálculo da nova dificuldade.

Se a facção estiver disposta ou forçada a ir a extremos para ajudar um projeto, seja por desespero ou pelas demandas implacáveis de sua liderança, ela pode comprometer seus Ativos e sua própria saúde institucional ao projeto. Qualquer Ativo ou Base de Influência no mesmo local que o projeto pode aceitar dano em pontos de vida para diminuir a dificuldade; cada ponto de vida gasto reduz a dificuldade em um ponto. Esse tipo de comprometimento é difícil de calibrar com segurança; ao final do gasto, cada Ativo ou Base de Influência que contribuiu sofre 1d4 de dano adicional. Isso pode ser suficiente para destruir um Ativo, ou até mesmo destruir a própria facção se dano suficiente for causado a uma Base de Influência. Se o Ativo for destruído no processo de ajudar o projeto, as consequências de seu colapso ou exaustão podem ter consequências locais próprias. Se a facção for de uma escala muito maior que a do projeto, como um reino próspero ajudando a construir uma nova vila na fronteira, todo o projeto pode ser resolvido em uma única ação. Em alguns casos, o Mestre pode nem exigir que a facção gaste Tesouros, pois o gasto é tão pequeno em relação aos seus recursos que não vale a pena rastreá-lo.

NOTAS SOBRE ESTA TRADUÇÃO

Esta é a versão 1.0.3 da tradução. Assim como o documento original, a tradução também se encontra sob a licença CC0 cujos detalhes podem ser vistos no link a seguir:

<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.pt-br>.